



CULTURA

SIMPOSIO INTERNACIONAL EXPLORACIÓN Y PUESTA EN VALOR



COSTA RICA 2019



COSTA RICA
GOBIERNO DEL BICENTENARIO
2018 - 2022



ISBN: 978-9977-59-290-9



Se permite la reproducción total o parcial siempre que los datos no sean alterados y se asignen los créditos correspondientes.

Ministerio de Cultura y Juventud
Tel.: (506) 2255-3188 Ext. 414
ssanchez@mcj.go.cr
si.cultura.cr

Créditos

Sylvie Durán Salvatierra, Ministra de Cultura y Juventud
Alejandra Hernández Sánchez, Viceministra de Cultura
Unidad de Cultura y Economía

Producción

Ministerio de Cultura y Juventud
Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI)

Comité organizador y evaluador

Olman Segura Bonilla,

Centro Internacional de Política Económica para el Desarrollo Sostenible de la Universidad Nacional

Guillermo Araya Murillo,

Centro Internacional de Política Económica para el Desarrollo Sostenible de la Universidad Nacional

José Francisco Pacheco Jiménez,

Consultor independiente

Priscilla Carballo Villagra,

Consultora independiente

Luis Bruzón Delgado,

Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC-SICA

Shirley Benavides Vindas,

Escuela de Economía de la Universidad Nacional

Fabiola Quirós Segura,

Escuela de Economía de la Universidad Nacional

Federico Torres,

Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones

Sylvie Durán Salvatierra,

Ministerio de Cultura y Juventud

Alejandra Hernández Sánchez,

Ministerio de Cultura y Juventud

Sergio Sánchez Camacho,

Ministerio de Cultura y Juventud

Agustín Gómez Meléndez,

Observatorio de Desarrollo de la Universidad de Costa Rica

Phillip Montoya Greenheck,

Observatorio de Desarrollo de la Universidad de Costa Rica

Roberto Cuéllar Martínez

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI)

Ayleen Marín Zamora,

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI)

Natalia Morales Aguilar,

Programa Estado de la Nación

Andrés Robles Ramírez,

Tecnológico de Costa Rica

Marcela Guzmán Ovarés,

Tecnológico de Costa Rica

Andrej Badilla Solano,

Universidad Estatal a Distancia

Karla Salguero Moya,

Universidad Estatal a Distancia

Marvin Torres Hernández,

Universidad Técnica Nacional

Geovanni Beluche Velásquez,

Universidad Técnica Nacional

Revisión y Edición

Karen Barrantes Molina

Karina Castro Bolaños

Luis Montoya Salas

Sergio Sánchez Camacho

Diseño y Diagramación

RMDC Imagencomunicación Centroamericana S.A.

Agradecimientos

El Ministerio de Cultura y Juventud y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI) agradecen a todas personas y entidades que formaron parte del comité y equipo de trabajo del I Simposio Internacional de Cultura: Exploración y puesta en Valor. En particular al personal de la Unidad de Cultura y Economía y a la señora Seidy Acuña por el trabajo arduo en la producción del evento presencial.

Especial agradecimiento al Señor Xavier Greffe de Francia quien desde hace varios años ha estado cercano al Ministerio de Cultura y Juventud compartiendo experiencias y generando pensamiento crítico sobre los temas de la Economía de la Cultura.

Agradecemos al señor Ernesto Piedras, economista de la Cultura de México, a Diana Cifuentes de Colombia experta en temas asociados a la economía de la cultura, a Karen Estrada directora de Museos del Ministerio de Cultura de El Salvador, a José Daniel Flores y a Veronica Chamba del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador; ellos conforman el valioso grupo de expertos internacionales quienes mediante el intercambio de conocimientos fortalecieron el contenido del I Simposio Internacional de Cultura: Exploración y puesta en Valor.

A los y las ponentes quienes, desde la academia, entidades públicas y privadas o con reflexiones independientes, lograron generar el pensamiento crítico sobre el aporte que los diversos sectores culturales brindan al desarrollo del país. Y por último a todos los participantes en el evento presencial.

Sylvie Durán Salvatierra
Ministra de Cultura y Juventud

Tras una década de invertir en datos y estadísticas, y de un amplio cúmulo de décadas y experiencias, investigaciones y documentos desarrollados a partir de la experiencia y de los vínculos institucionales sostenidos en el tiempo; nos planteamos como Ministerio de Cultura y Juventud una tarea indispensable y urgente: acompañar esos productos de conocimiento con una serie de procesos de reflexión colaborativa, de articulación y prospectiva que, siendo igualmente rigurosos y regulares, nos permitan entrar en una nueva fase de gestión del conocimiento. Se trata, al fin, no solo de tener datos sino de mejorar la fundamentación y la capacidad sectorial para asumir los debates que nos atañen, diseñar las estrategias de promoción, tomar mejores decisiones de política y, sobre todo, actuar.

Dar ese salto supone desafíos por la variedad y pluralidad de disciplinas, de expresiones y sensibilidades que caracterizan nuestro sector. En el pasado, especialmente en los momentos fundacionales de nuestra institucionalidad cultural – que incluye como hito la creación del Ministerio de Cultura y Juventud, pero tiene importantísimos antecedentes que datan de más de siglo y medio- tanto el arte como la cultura fueron circunscritos en su seno, a ámbitos acotados de las bellas artes y a acepciones relativamente cerradas del patrimonio, la identidad o la creatividad. Hoy día, dialogamos y construimos política pública a partir de una perspectiva infinitamente más amplia, sistémica y potenciadora, dinamizada por el reconocimiento de nuestra pluriétnicidad y multiculturalidad, por el enfoque de derechos humanos, por los paradigmas que sustentan la agenda del desarrollo sostenible o de la seguridad humana. Finalmente, por la confluencia de contenidos en la era digital y la Revolución 4.4. Eso sin contar factores previos de enorme impacto cultural, como la desigual pero capilar instalación y hegemonía del Estado moderno, del sistema de mercado o de la globalización en nuestras comunidades.

En resumen, hoy se ha ampliado y complejizado lo que incluimos y, de hecho, asumimos como parte del sistema de las actividades y las políticas artístico-culturales. Se han dinamizado las articulaciones intersectoriales. El conocimiento y las habilidades de gestión que debemos agenciar para dar cuenta de la transversalidad de la cultura en el desarrollo, han crecido.

La misión del Ministerio de Cultura y Juventud está definida como fomentar y preservar la pluralidad y la diversidad cultural y facilitar la participación de todos los sectores sociales en los procesos de desarrollo cultural y artístico, sin distinciones de género, grupo étnico y ubicación geográfica. Lo debe hacer mediante “la apertura de espacios, de oportunidades que propicien la revitalización de las tradiciones y manifestaciones culturales, de la promoción del disfrute de los bienes y servicios culturales, así como de la creación y la apreciación artística en sus diversas manifestaciones”. Generar valor público y escala en tantas tareas, niveles y eslabones es un reto y depende de la capacidad de rectoría, conocimiento, diálogo y articulación que otorguemos y creemos entre nuestras instituciones. También depende de esto: el buen cauce de la inversión pública de cara a los intereses de comunidades, personas, sub-sectores.

La producción colaborativa de información cultural y conocimiento confiable y contrastable, es fundamental. Por eso, nos hemos comprometido a trabajar y fortalecer instrumentos y espacios y, con este evento, nuestras aspiraciones de colaboración y prospectiva.

Gracias infinitas a las instituciones formativas y de reflexión, a los profesionales –algunos en formación que nos dejaron con mucho entusiasmo- que acompañaron esta primera reflexión compartida. Gracias por su apoyo y el compromiso, daremos continuidad a este diálogo y a lo que avizoramos como una potente red interinstitucional y profesional para el desarrollo cultural. La presente memoria recoge este paso conjunto para poner en valor y a disposición, información relevante del sector y de su relación con la realidad del país, que hemos producido desde diferentes entidades y disciplinas. Es un insumo para enfrentar los desafíos históricos y de escala que al igual que los demás países centroamericanos, Costa Rica enfrenta en su sector Cultura y facilitar nuestra conversación y cada vez más informada y preclara construcción de soluciones. Dotarnos de esta posibilidad y honrar el aporte de muchos, es parte de nuestra responsabilidad como gobierno del Bicentenario.



Roberto Cuéllar Martínez
Director OEI Costa Rica

En las últimas décadas, y como ha resultado de la movilización social y así como de la progresiva evolución de las políticas públicas en importantes temas de la cultura, hoy es este un campo de primordial interés para la reflexión académica y sociopolítica, gracias a la vasta y extensa función que cumple en la vida, en la justicia y en los derechos sociales de nuestras sociedades. La cultura está interrelacionada desde las costumbres cotidianas hasta los grandes temas tecnológicos del arte y del entretenimiento que nos rodean y sin los cuales es impensable la existencia humana de hoy. En el orden económico y social tampoco es nueva la preocupación generalizada como consecuencia de las dificultades de crecimiento y estabilidad que se vienen dando de forma persistente para el mejor desarrollo de los esquemas culturales en la región iberoamericana.

En América Latina, la educación y la cultura muestran diferentes realidades sociales, económicas, tecnológicas, comunitarias y productivas. Pero todos los países tienen ante ellos el enorme desafío de hacerlas más sostenibles, inclusivos y competitivos. Por eso, apreciamos el valor de este marco de trabajo y reflexión internacional que, del 15 al 16 de octubre del 2019 en San José, ha abierto la distinguida ministra de Cultura y Juventud, Da. Sylvie Durán Salvatierra. La memoria activa de ese encuentro será de mucho valor potencial para guiar e impulsar la modernización de este importante sector que le da vida, desde toda la historia de la región, al desarrollo cultural más diverso del mundo de las artes y la literatura, de lo gráfico

y del cine, de las muestras de danza, pintura y arte musical, siempre renovado y en función del campo energético de la gente y de nuestros pueblos de Iberoamérica.

Para contribuir a esta tarea de recuperar el valor de lo cultural en nuestra región, apoyada en la Carta Cultural Iberoamericana y en el artículo 1 de sus estatutos, la OEI reafirma su compromiso con la cultura por medio de la cooperación, del fomento de alianzas, que acompañen el empeño, el trabajo político y técnico como nos convocó Costa Rica, y que a corto plazo constituyan un marco de compromisos institucionales. Asimismo, esta tarea requiere diálogo y trabajo participativo, que abarque amplios sectores de la sociedad para el desarrollo sostenible de un entramado de capacidades culturales integradas en un marco de cooperación institucional.

En representación de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y de nuestro Secretario General, D. Mariano Jabonero, es de mucho agrado y honor haber colaborado en la realización del I Simposio Internacional “Cultura: Exploración y Puesta en Valor”, reafirmando así nuestro compromiso con el desarrollo cultural iberoamericano. Así confirma OEI su contribución a la construcción de caminos y rutas para consolidar un sistema prospectivo que ponga en relieve el aporte de los derechos a la cultura, las industrias culturales y creativas, tanto en el sistema de valores, las tradiciones, sus creencias y la personalidad social que distingue a Iberoamérica.



Alejandra Hernández Sánchez

Viceministra de Cultura

La cultura y el análisis cuantitativo han transitado, históricamente, por caminos que hasta ahora se suponen separados y, más aún, se suele plantear a la cultura como una variable dependiente de la determinación económica general sin que medie una verificación de hipótesis al respecto.

No cabe duda que la cultura por su esencia y articulación se le ha identificado con la formación de capital social, humano y cultural. Todos estos capitales, vinculados al universo de lo simbólico, patrimonial e identitario que a menudo se definen como invaluable.

Lo cierto es que el valor total de la cultura nunca podrá ser reflejado en términos cuantitativos; sin embargo, las aproximaciones de estos dos ámbitos emergen de una simbiosis natural que va desde la definición de la política pública como el acceso y cobertura, hasta un tema de sostenibilidad económica para su propia protección y/o reproducción.

¡Generar datos no es suficiente! Solamente pueden ser aprovechados si estos son transformados en insumos de análisis de los grandes ejes de reflexión del quehacer cultural. En este primer ejercicio de acercar la data proporcionada por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) a investigadores, supone un esfuerzo fundamental para construir de manera conjunta conocimiento sobre el sector, pero además provocar un rol más activo en la sociedad. Es imposible predecir con exactitud el valor futuro del uso de la información, pero sin duda generará un encadenamiento de innovaciones pluridisciplinarias y críticas, sobre objetos de estudio compartido y desde distintas metodologías.

La construcción de este conocimiento debe fortalecer la toma de decisiones y acciones de los implicados tanto en el sector como de los ejecutores de la política pública. Sobre este último elemento, el MCJ se ha comprometido a trabajar y fortalecer como promotor de conocimiento del sector, de cara a factores sociales, económicos, políticos e ideológicos, que intervienen en el proceso de creación de las expresiones culturales, materiales e inmateriales.

Como primer paso se han venido desarrollando instrumentos de cuantificación, a saber: la Cuenta Satélite de Cultura, la Encuesta de Consumo Cultural, Sistema de Información Cultural (Sicultura), los Registros Administrativos, la Encuesta de Juventud, entre otros; convirtiéndose la información procesada en un recurso valioso tanto para este Ministerio como para el sector en general.

Actualmente contamos con un ecosistema comprometido con el sector cultural. De manera conjunta, debemos hacerlo crecer con la comprensión de dónde se encuentran aquellos escollos y elementos que puedan ayudar a potencializar la reflexión fundamentada.

CONTENIDO

Capítulo 1.

Desarrollo productivo y territorios

Presentación

Diana Cifuentes, Colombia, La gestión de información cultural y la generación de conocimiento desde el sector público en Colombia

Leticia Monge & Yeison Lizano, Inventario Cultural de Monteverde: una estrategia para el fortalecimiento y la conservación de la cultura en la región Pacífico Central

Sergio Sánchez, La industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica

Anne Villalobos & Eyleen Angulo, La biblioteca pública y el profesional en bibliotecología como gestores de proyectos que promueven la extensión cultural y el desarrollo socioeconómico de las comunidades

María Valverde & Pablo Bulgarelli & Marco Martínez, Centro histórico de Limón y primer ensanche... Explorando su potencial generador de desarrollo del patrimonio cultura

Xinia Varela, El sistema de producto como elemento clave de los emprendimientos costarricenses en diseño industrial

Capítulo 2.

El valor agregado de las tecnologías en las artes

Presentación

Ernesto Piedras Fera, Mexico, Creatividad y tecnología para el desarrollo integral de la región

Oscar Quesada & Alexander Sánchez, Guanábana: creación de una plataforma digital para el fortalecimiento y democratización de la producción audiovisual costarricense

Josué Soto & Suyen Ubieta, Economía naranja y competitividad internacional: factores que inciden en la generación de encadenamientos productivos en la industria de videojuegos en Costa Rica

Capítulo 3.

88

Inversión y gestión en cultura

Presentación 89

José Daniel Flores, Ecuador, El Sistema Integral de Información Cultural de Ecuador: una aproximación conceptual y sus herramientas de medición 91

Verónica Alexandra Chamba, Ecuador, Los fondos de fomento cultural como una política pública enfocada a fortalecer el sector artístico, cultural y creativo 94

Agustín Meléndez & Laura Parajeles & Mariela Alvarez, Estimación de la intensidad en la asistencia a eventos culturales a partir de la frecuencia y la inversión en cultura 95

Capítulo 4.

107

Sostenibilidad del patrimonio cultural

Presentación 108

Karen Estrada, El Salvador, Tipología y marco conceptual de la política cultural en El Salvador durante el periodo 1991-2018 109

Kenia Baltodano & Dawa Mendez & Ileana Hernández, Arquitectura caribeña costarricense: recurso y oportunidad para el territorio 113

Jose Bulgarelli, Modelo de gestión de proyectos para la intervención de bienes inmuebles con declaratoria de Patrimonio Histórico-Arquitectónico en Costa Rica 124

Débora Valverde, Una herramienta digital para la conservación del patrimonio costarricense / Caso de estudio: gestor, plataforma digital del patrimonio cultural de Islas Canarias y Cabo Verde 138

David Porras & Ericka Solano, La implementación de la realidad aumentada como valor agregado para la puesta en valor y difusión del paisaje urbano histórico 147

Conclusiones finales, George Yudice, EEUU 157

Introducción

El Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) en colaboración con la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura organizaron y realizaron el I Simposio Internacional de Cultura: Exploración y Puesta en Valor, realizado los días 15 y 16 de octubre del 2019 en las instalaciones del Centro Nacional de la Cultura (CENAC), tuvo implicaciones positivas para la innovación y el fortalecimiento de la cultura en Costa Rica, por lo inédito y profundo de las ponencias presentadas, en correspondencia con el compromiso adquirido por el Estado en el último decenio.

Anualmente, el gobierno de la República destina parte de su presupuesto para el estímulo, fortalecimiento y conocimiento del sector cultural y creativo; al incorporar las nuevas tecnologías, se promueve la articulación de las instituciones afines y conexas para facilitar el acompañamiento técnico en las iniciativas de este sector. Pero, sobre todo, visibilizar el aporte económico, social y productivo que el sector cultural incorpora al desarrollo del país.

El simposio cumplió con el objetivo de promover un espacio para reflexionar sobre el aporte que los diversos sectores culturales brindan al desarrollo del país, tomando como referencia fuentes de las estadísticas nacionales, regionales e institucionales; con especial énfasis en las generadas por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) .

Este simposio también logró incentivar el uso de las estadísticas para la reflexión sobre las manifestaciones culturales que generan empleo y capital, así como generar aportes que ayuden al mejoramiento de los indicadores existentes. Además, se logró fortalecer el contenido, la proyección y el intercambio de conocimientos por medio de las experiencias de invitados internacionales expertos en los temas de industrias creativas y culturales.

He aquí, el hito establecido por el MCJ: facilitar la presencia y participación de expositores nacionales e internacionales,

con el propósito de desarrollar políticas públicas basadas en el aprovechamiento de datos reales (económicos y estadísticos) referidos a esta materia.

Las áreas de investigación se agruparon en cuatro ejes temáticos:

- Inversión y gestión en cultura
- Desarrollo productivo y territorios
- Valor agregado de las tecnologías en las artes
- Sostenibilidad del patrimonio cultural

La realización de este ejercicio académico, profesional y creativo fue posible gracias a la disposición y los aportes de los centros de educación superior como las Universidades de Costa Rica (UCR), Nacional (UNA), Estatal a Distancia (UNED), Técnica Nacional (UTN) y el Tecnológico de Costa Rica (TEC), más la invaluable cooperación de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura (OEI), de la Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC-SICA), el Estado de la Nación, así como consultores independientes. El primer paso fue conformar el comité del simposio, con la tarea expresa de evaluar las ponencias y supervisar la logística y nivel académico de la organización del evento.

El proceso de articulación, convocatoria, revisión, seguimiento de ponencias y organización propiamente del simposio estuvo bajo la dirección del Viceministerio de Cultura, con el acompañamiento de la Unidad de Cultura y Economía del MCJ.

La apertura oficial para que investigadores de instituciones, empresas privadas e independientes formularan ponencias para someterlas a evaluación del Comité Técnico inició en febrero del 2019. De estas, se seleccionaron 17 documentos, después de un meticuloso proceso de acompañamiento y revisión. El contenido completo de estas ponencias es el material que hoy nutre este libro.

Además de los valiosos datos recopilados e interpretados por los expertos, en las siguientes páginas también se presenta, en las conclusiones, una apretada síntesis de los aportes más significativos de los expositores nacionales e internacionales que sumaron su conocimiento y experiencia a la realización presencial del simposio.

Este evento sitúa, en perspectiva, la necesidad de invertir, en Costa Rica, en sistemas de información cultural, cuyos datos contribuyan a la planificación de programas de capacitación y formación impulsando la creación de empresas y emprendimientos cuya base sea la creación.

Además, se ratifica la importancia del registro numérico, por medio de la Encuesta Nacional de Cultura, del insumo que el sector cultural brinda al desarrollo económico del país. Y aún más valioso: se crea un antecedente inédito de abordar la cultura no solo como un fenómeno por contemplar, sino como un sector dinámico y con capacidad de aportar recursos económicos a la producción nacional y local.

Por lo tanto, la presente publicación está compuesta por cuatro capítulos que exponen los ejes temáticos, cada uno de estos apartados se enriquece con la experiencia de los invitados internacionales y de las respectivas ponencias a estos temas, las cuales han sido formuladas y expuestas por investigadores independientes, representantes de la academia, de instituciones públicas y privadas.

Ph.D. Xavier Greffe ¹, Francia
Economista de la Cultura

Es un hecho relevante observar que, en todo el mundo, hoy tenemos un problema de evaluación y diseño de los proyectos culturales. Resulta normal considerar que, para cada institución, organización no gubernamental (ONG) y trabajador de la cultura, sus proyectos son muy relevantes. Y esto (entre otros valores agregados), en razón de las exenciones de derechos culturales para proyectos de esta categoría, por una parte; y por la otra, por la función que la cultura puede cumplir en el desarrollo sostenible.

Debemos considerar, también, que en muchos países se observa una disminución del dinero destinado a la cultura. Esta realidad, entonces, hace más necesaria y exigente la justificación de los proyectos culturales.

Cuando vemos esto, tendemos a priorizar la evaluación económica de los proyectos culturales, centrada en una relación de costo/beneficio.

Sin embargo, esta relación no es suficiente. Y esto porque los proyectos culturales están sujetos a los efectos cambiarios de las monedas y también por los efectos a largo plazo, en razón de que los indicadores económicos son más o menos relevantes en plazos mucho más cortos.

Y estos factores están generando un gran debate porque cada vez hay menos confianza en estos indicadores aun si los organismos financieros los piden.

Procede, entonces, aplicar con mayor frecuencia lo acordado por el ICOM y la OCDE en el último convenio en agosto en Kioto (2019): realizar autoevaluaciones teniendo presente que el principal objetivo de la evaluación es monitorear la implementación de los proyectos, dando una guía de la pertinencia en las escogencias o selecciones que debemos hacer durante la concepción del proyecto. Y ver, después, al inicio de cada etapa, si esta cumple con las expectativas y los objetivos planteados.

Hoy, lo que más se evalúa es el proceso; incluso más que la evaluación del resultado. Y aunque esto no significa prescindir de evaluar el resultado, la fórmula es evaluar recíprocamente tanto el resultado como el proceso.

¹ Profesor emérito de la Universidad de Paris, también es miembro del comité científico del museo del Louvre además es profesor asociado en la Universidad de Tokio en el Departamento de Políticas Culturales, rector de la Academia Orleans-Tours y Poitiers

DESARROLLO PRODUCTIVO Y TERRITORIOS

Presentación

El desarrollo productivo, su interconexión en los territorios y con estos constituye el segundo eje principal de la política cultural, junto con la afirmación de los derechos culturales. De hecho, sería inútil hablar de derechos culturales si las personas y las comunidades no pueden ejercer tales derechos, y, si lo hicieren, realizarlos de manera concreta.

La satisfacción de las necesidades culturales implica, por lo tanto, que puede organizarse en el entorno más cercano posible, lo que pone en tela de juicio la naturaleza y el potencial de los diferentes territorios en cuestión.

Pero hay otras dos razones, al menos, por las cuales se debe analizar la línea entre el desarrollo productivo y dichos territorios. En primer lugar, la capacidad de crear proyectos empresariales en el campo de la cultura depende, a su vez, de la capacidad de un territorio para proporcionar recursos relevantes. En otras palabras, el territorio importa aquí no solo porque debe satisfacer las necesidades de aquellos que desean acceder a las prácticas culturales; sino también por aquellos que pretenden ofrecer las posibilidades de tales prácticas. Los temas de las incubadoras o los distritos culturales son aquí importantes y reconocidos en otros lugares, independientemente del país y el tipo de desarrollo.

En segundo lugar, las necesidades culturales son las de las personas y comunidades que viven en territorios determinados, al igual que las de empresas que no son, necesariamente, empresas culturales. Con la contribución de los talentos artísticos se pueden mejorar la originalidad, la calidad y el atractivo de sus propios productos. Tal enfoque del papel de la cultura es, por ende, verdaderamente social y lleva hoy a percibir, en la cultura, una palanca de creatividad de la sociedad contemporánea.

En dichas condiciones, es fundamental enfatizar tres temas: el de las incubadoras, el de los distritos y el de las relaciones entre empresas culturales y otras instituciones.

Las incubadoras

En los campos artísticos y culturales, muchas actividades comienzan gracias a proyectos individuales y centrados en la producción, más que en la financiación o la comercialización. Así pues, una misión de interés general debe hacer que estos últimos servicios se encuentren disponibles y sean lo más profesionales posible. Tal función de incubación puede resultar de iniciativas

privadas o públicas. En realidad, los actores privados que pueden asumir esta responsabilidad son pocos, lo que hace que la intervención de los Gobiernos sea importante, si pueden usar su propia experiencia, recursos y redes para apoyar tales iniciativas.

Pero tal apoyo debe ser muy personalizado; y las estructuras que pueden ofrecer servicios que no comprenden la especificidad de algunas actividades de cultura no pueden considerarse totalmente relevantes. Además, debe considerarse que, aunque los proyectos sean pequeños, no implica que todos necesiten el mismo tipo de apoyo o asesoría: muchas experiencias demuestran que la asistencia de una empresa depende siempre de algunas combinaciones muy particulares.

Finalmente, independientemente de sus formas legales, dos dificultades principales dominan la organización de las incubadoras: el apoyo admisible de la estancia y el precio o no de los servicios ofrecidos. Ambos aspectos se hallan entrelazados, ya que es soporte durante mucho tiempo, sin que las estructuras sostenidas sean responsables.

Sería muy útil tener una asociación con otras iniciativas tomadas por otros ministerios o instituciones, como el Ministerio de Economía, Industria y Comercio (MEIC) o el Instituto Nacional para el Aprendizaje (INA), que son estructuras muy relevantes aquí. Debería, pues, ser mejor trabajar con estructuras que puedan agregarse a varios tipos de consejos, ayudas y financiación de acceso.

Las casas de cultura pueden ser buenos facilitadores para organizar tales incubadoras: observan bien los temas culturales y están en permanente conexión con los gobiernos locales. Asimismo, cuando organizan eventos, pueden notar las iniciativas interesantes y su necesidad de apoyo. Lo anterior no significa que deban gestionar directamente dichas funciones. Deben evaluar las oportunidades y probar los lugares donde deberían concentrarse algunos recursos.

Los distritos culturales

Los distritos artísticos o culturales son comunidades unidas donde la proximidad de los “actores” fomenta la imaginación y la creación de nuevos servicios y productos. Se considera que tanto la contigüidad como la proximidad favorecen el desarrollo de los distritos, en razón de la flexibilidad de su organización y también por la confianza mutua local, lo que significa que tal

dimensión es fundamental.

Se supone que dichos distritos contribuyen al desarrollo cultural local, tanto en términos de producción como de consumo, por sus características principales:

- Una cercanía local que permita el libre intercambio de ideas e información, creación y disponibilidad de conocimiento abstracto y confianza mutua.
- Un rápido reconocimiento de las necesidades y la posibilidad de una respuesta.
- El atractivo del público, visitantes y turistas.

Para Costa Rica, el problema principal viene de que la mayoría de los distritos que podrían destacarse son rurales. Es bien conocido que un distrito tiene más oportunidades de desarrollo y éxito en el medio urbano porque la densidad de actores, fondos y servicios es mucho más alta que en el medio rural. Por ejemplo, desde siglos antes se ha desarrollado una artesanía en relación con el transporte y el uso del agua. Este arte ha permanecido vivo, produciendo formas puras con decoraciones simples y relacionadas con la cultura local llamada chorotega. Si la estructura de la producción era esencialmente de trabajadores independientes (en general, mujeres), durante las últimas décadas, se crearon cooperativas para enfrentar el surgimiento de un turismo significativo. Pero en contacto con este mercado “externo”, esta cerámica se altera y pierde su originalidad. La decoración utiliza símbolos o signos prestados de otras culturas y más coloridos para atraer la mirada de los turistas. Existe otro problema: los artesanos de la vecina Nicaragua producen objetos comparables, pero a un costo mucho menor, lo que crea una competencia a la cual los productores locales han respondido reduciendo el tiempo de producción (especialmente el pulido) y utilizando materiales menos costosos.

Por lo tanto, cualquier apoyo gubernamental comienza con la evaluación más precisa del ecosistema y los desafíos. Pero cualesquiera que sean las respuestas, deben organizarse el reconocimiento y la protección de una especificidad cultural.

Nuevas relaciones entre proyectos, instituciones culturales y empresas de negocios.

Muchas comunidades y áreas desean movilizar estos valores de las actividades culturales locales para renovar las artesanías

tradicionales, hacer que el entorno construido sea más atractivo o mejorar la calidad y el diseño de otros productos que no sean culturales. ¿Pero es este proceso fácil de implementar? En realidad, la implementación de tales resultados implica varias condiciones:

- La regularidad de la aportación artística.
- La coordinación y la comprensión mutua entre la creatividad cultural, de un lado, y las necesidades del mercado, del otro lado, en todos los niveles del sistema: desde el de gobierno hasta el de base.
- La existencia de un modelo de negocios que no favorece la contribución artística.
- La posibilidad, en los sistemas de formación de las habilidades, de entender el interés de esos tipos de vínculos.

Alejandra Hernández Sánchez
Viceministra de Cultura

Xavier Greffe
Profesor Emérito de la Universidad de París

La gestión de información cultural y la generación de conocimiento desde el sector público en Colombia

Diana Cifuentes Gómez ²

En los últimos 25 años, el Gobierno ha reconocido en el desarrollo de sus políticas de fomento a la cultura la necesidad de crear sistemas de información y conocimiento sectorial que permitan contribuir a la formulación de políticas, planes y programas, a partir de un análisis sobre el desempeño de políticas previas y con base en un conocimiento certero de las características, dinámicas y necesidades de los diferentes sectores que conforman el ecosistema cultural y creativo. También se reconoce el aporte de los procesos de información a la descentralización de la política y su papel como herramienta, a fin de ampliar el acceso de agentes y organizaciones a los instrumentos formulados para el fortalecimiento de sus iniciativas y para la toma de decisiones informadas, que les permitan mejorar el desempeño de la actividad cultural. Lo anterior ha llevado a que, en la actualidad existan múltiples sistemas de información gestionados desde el sector público en Colombia.

El país sudamericano asumió por primera vez el compromiso de desarrollar un Sistema Nacional de información Cultural (SINIC) en 1992, en el Foro de Ministros de Cultura y responsables de políticas culturales en articulación con el Sistema de Información Cultural Latinoamericano y del Caribe (SICLaC). Más adelante, con la creación del Ministerio de Cultura, en 1997, se inició el proceso de estructuración y desarrollo del SINIC, a cargo del Despacho del Viceministro. Como parte de este proceso, se desarrolló la base de datos, se diseñó el sistema y se adelantaron procesos de capacitación a diversas personas de las regiones, con el fin de recoger la información. También se vinculó el SINIC al desarrollo del sitio web del Ministerio de Cultura, lo cual permitió su consulta pública mediante internet a partir del 2000 (MinCultura, 2018).

Desde el 2004, se priorizó el desarrollo de sistemas de información especializados en las áreas de música, bibliotecas, museos y patrimonio, gracias a lo cual se desarrolló el Portal de bibliotecas públicas de Colombia, el Portal de la Red Nacional de

Museos y también el Sistema de Información de las Direcciones de Patrimonio y Artes (SIPA). Adicional a los sistemas de información antes mencionados, hoy hacen parte del SINIC una cartografía cultural donde se georreferencian bienes de interés cultural, bibliotecas, escuelas de música y espacios para la cultura, un sistema de información de teatro y circo, un sistema de información de la música y un sistema de información de danza.

En años posteriores, también fueron surgiendo otros sistemas de información creados con el objetivo de soportar la implementación y seguimiento de políticas públicas en determinados sectores culturales. Es así como se creó en el 2005 el Sistema de Información y Registro Cinematográfico (SIREC) y en el 2015 el Portal Único de Espectáculos Públicos de las Artes Escénicas.

De acuerdo con lo estipulado en la Ley 814 del 2003, el SIREC cumple como objeto “el adecuado seguimiento y control a la Cuota para el Desarrollo Cinematográfico y ejecución de los recursos del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico y para el cumplimiento de las políticas públicas a su cargo” (Artículo 4, párrafo 6). La Ley también estipula que el SIREC podrá recopilar información sobre agentes o sectores participantes de la actividad cinematográfica en Colombia, de comercialización de obras en los diferentes medios o soportes, y niveles de asistencia a las salas de exhibición. Estipula, asimismo, que para los agentes participantes de la actividad cinematográfica es de carácter obligatorio el suministro de la información que requiera el Ministerio de Cultura para efectos de la conformación y mantenimiento del SIREC.

De la información recopilada por medio del sistema se han podido realizar estudios y reportes estadísticos que buscan generar más conocimiento sobre la evolución del sector

² Economista, EMBA con experiencia en diseño de políticas públicas, consultoría, investigación y docencia en el sector cultural en temas asociados a la economía de la cultura y las industrias culturales y creativas.

cinematográfico en Colombia. La Dirección de Cinematografía, encargada de gestionar el SIREC, publica anualmente el Anuario Estadístico del Cine Colombiano, un documento que presenta información acerca de la infraestructura de salas de exhibición en el país, comparativos anuales de cifras de espectadores y taquilla generadas por la asistencia a salas del cine del país, análisis del desarrollo de la distribución de cine en Colombia y datos históricos de la producción de cine colombiano, los mecanismos de ley que la incentivan y los estímulos complementarios (Mincultura, 2017).

Por su parte, el PULEP se creó en el marco de la implementación de la Ley 1493 del 2011, conocida como la Ley de Espectáculos Públicos. El PULEP satisface como finalidad “centralizar y coordinar los trámites a cargo de las autoridades públicas del ámbito nacional y territorial, competentes en la autorización, control y seguimiento a los espectáculos públicos de las artes escénicas” (PULEP, s.f.). Como parte del proceso de gestión del PULEP, se acopia anualmente abundante información que permite dar cuenta de la evolución del sector de las artes escénicas en los diferentes municipios del país y la incidencia de la política.

Gracias a ello, se han llevado a cabo estudios que usan como fuente la información recopilada por el Portal. Entre los estudios realizados se encuentran “Caracterización y dinámica del mercado de espectáculos públicos de las artes escénicas en Colombia”, “Análisis de las oportunidades y el modelo de negocio de venta de boletería en Colombia” y “Análisis sobre los efectos de las modificaciones en materia tributaria a partir de la implementación de la Ley 1493 del 2011 en los municipios y distritos”, todos publicados en el 2014.

Cuando se hace un barrido de cómo han funcionado estos sistemas de información con el paso de los años, se evidencia que han logrado diferentes resultados en su gestión. Mientras que algunos han quedado desactualizados y evidencian un uso escaso, otros han logrado convertirse en espacios donde se han creado instancias de interlocución continua entre el sector público, los agentes y organizaciones del sector cultural. Algunos factores que influyen positivamente en tal desempeño son el hecho de que el sistema cumpla unos objetivos claros, que se establezca claramente quiénes van a ser sus usuarios y cómo se van a beneficiar con el uso del sistema, que su funcionamiento esté atado a la ejecución y el seguimiento de una política sectorial específica, y que exista un equipo mínimo de personas y un presupuesto anual destinado de manera exclusiva para su funcionamiento.

También es importante que sean sistemas vivos, que estén alimentándose continuamente con el ingreso de información que provenga tanto del sector público como de los agentes del sector, y que se utilicen los datos recopilados para la realización de reportes, investigaciones y documentos de análisis que se pongan a disposición del público general. En cuanto a la vista pública de los sistemas, debe estar actualizada en contenidos, con funcionalidades y diseño adecuados y atractivos al tipo de usuario, de manera que se propicie una fácil consulta de la información. Finalmente, es crucial establecer mecanismos que permitan dar a conocer los sistemas de información a públicos amplios mediante la creación de redes y la generación de espacios físicos y virtuales que permitan presentar y difundir la información contenida en los sistemas y retroalimentar su gestión.

Un siguiente paso que va más allá de los sistemas de información es crear instancias como observatorios y centros de pensamiento donde se utilice la información para generar análisis y redes de investigadores, de manera que la información se convierta en un insumo para la generación de conocimiento que permita fortalecer todo el ecosistema cultural.

En este sentido, Colombia creó en el 2011 el Observatorio de Cultura y Economía (OCE). Se trata de un espacio que identifica, propone y lidera el debate sobre las relaciones entre cultura y economía en Iberoamérica. Se creó en el marco de la Política para la Promoción de las Industrias Culturales en Colombia, gracias a que una de las principales necesidades detectadas para lograr un mayor desarrollo sectorial fue la de generar más información a nivel nacional y territorial sobre el sector cultural, herramientas para diagnosticar la situación de las industrias culturales y hacer seguimiento a la incidencia de las políticas implementadas. Hoy el Observatorio opera de la mano de instituciones académicas de educación superior, con el fin de crear sinergias que permitan dar más alcance a la gestión del OCE.

Igualmente, ha sido indispensable la labor desarrollada de manera conjunta entre el DANE y el Ministerio de Cultura para la medición de la Cuenta Satélite de Cultura, CSC. Este ejercicio se viene realizando desde el 2005 y asume el reto de ampliar la medición a otros sectores culturales y creativos en los próximos años. Adicional a la CSC, el DANE dispone de otros instrumentos de medición de la cultura: publica de manera periódica la Encuesta de Consumo Cultural y en el 2018 publicó

la Encuesta Nacional de Lectura, la cual incorporó por primera vez en Colombia mediciones sobre el comportamiento lector en el área rural.

Hoy, en el marco de la política de fomento a la Economía Naranja, se ha establecido como una de sus siete líneas una línea denominada *Información y conocimiento para tomar mejores decisiones*. Su objetivo es fortalecer las investigaciones y mediciones que ya se vienen realizando en Colombia, las cuales permiten conocer la estructura de la oferta y demanda cultural y creativa, así como los hábitos de consumo cultural de los colombianos, así como ayudar a reactivar el diálogo entre cultura, creatividad y desarrollo sostenible mediante el inicio de una construcción teórica y el desarrollo de investigaciones empíricas que permitan aportar al desarrollo de capacidades de sus ciudadanos mediante la cultura y, entonces, generar un conocimiento valioso para la toma de decisiones informadas por parte de las organizaciones. De ese modo, es factible fortalecer los procesos de producción, distribución, consumo e internacionalización de la diversidad de organizaciones que conforman el ecosistema sectorial (Cifuentes, 2019).

Una revisión de la evolución de la gestión de información cultural y la generación de conocimiento desde el sector público en Colombia permite concluir que se trata de un proceso que se ha venido fortaleciendo con el tiempo, en la medida en que se ha reconocido la importante de generar información confiable y conocimiento especializado para que sea posible tomar decisiones acertadas en materia de formulación de políticas públicas y que les permita a los agentes del sector gestionar mejor sus organizaciones, encontrar oportunidades para el desarrollo de nuevos productos y servicios, expandirse en el mercado nacional y los mercados internacionales, y acercarse a públicos más amplios.

Referencias bibliográficas

Cifuentes, D (2019). Herramientas para entender y aprovechar los beneficios de la política para la sostenibilidad de la cultura y la creatividad, mejor conocida como la Política de Economía Naranja. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Ministerio de Cultura.

Ministerio de Cultura (2017). Anuario estadístico del cine colombiano. Dirección de Cinematografía, Ministerio de Cultura.

Ministerio de Cultura (2018). Sistema Nacional de Información Cultural. Ministerio de Cultura.

Inventario Cultural de Monteverde: una estrategia para el fortalecimiento y la conservación de la cultura en la región Pacífico Central

Leticia Monge Zamora / Universidad Estatal a Distancia

Yeison Lizano Rojas / Universidad Estatal a Distancia

Resumen

Los autores se propusieron, como objetivo “contribuir al fortalecimiento del Patrimonio Cultural del distrito Monteverde, mediante la recopilación y promoción de información de interés cultural, entre los años 2017 y 2019”.

Para lograrlo, Monge Zamora y Lizano Rojas identificaron a los creadores/as de expresiones culturales y artísticas, a nivel nacional y regional “para que el público tenga acceso a la oferta cultural de las comunidades, incluidos dentro de una estrategia global, erigida a partir del Inventariado Cultural de Monteverde mediante una metodología de los siguientes actores comunales: las universidades (UNED Monteverde - UCR) una comisión integrada por instituciones locales: Concejo Municipal del Distrito, Cámara de Turismo Explore Monteverde, ARS Monteverde y la comunidad. Todos ellos participaron en la etapa exploratoria para la identificación de los recursos culturales y en la etapa de levantamiento de información de campo”.

La elaboración del Inventario Cultural de Monteverde parte de la necesidad de conocer la realidad cultural con la que cuenta el distrito, actualmente. Para el establecimiento de la estrategia de trabajo se tomó, como marco referencial, la metodología de los Inventarios Cantonales utilizada por el Sistema de Información Cultural de Costa Rica (SICULTURA).

El fin primordial de este proyecto busca la identificación y documentación de las personas trabajadoras del arte y la cultura, agrupaciones y organizaciones culturales del distrito 09 del cantón Central de Puntarenas. El objetivo es crear una base de información actualizada que genere insumos para el análisis, la promoción y la investigación del patrimonio cultural del distrito de Monteverde.

Durante este proceso de identificación y documentación, se abordó a 147 personas, 10 agrupaciones y 4 organizaciones; se evidenció que cerca de 2,6% de la población total del distrito realiza actividades relacionadas con el arte y la cultura y 46% de los inventariados considera estas actividades como su principal ingreso económico.

El proceso de levantamiento de la información comprendió el periodo de junio del 2017 hasta agosto del 2019 y se realizó mediante el establecimiento de alianzas público - privadas.

Durante este proceso se generaron los siguientes productos:

- Un diagnóstico cultural del distrito que identifica los requerimientos en infraestructura, capacitación y espacios comunales.
- Un directorio cultural digital y físico que permitirá consolidar la identidad de la región y ser reconocido como un factor económico en el desarrollo sostenible.
- Un plan de capacitación enfocado en necesidades detectadas.

Palabras clave

Universidades, inventario cultural, desarrollo sostenible

I. Introducción

La cultura, al igual que las sociedades, ha permanecido en constante cambio, orientado por distintos procesos de desarrollo y evolución que han caracterizado al ser humano a lo largo de su historia. Cada sociedad posee sus hitos o precedentes específicos de transformación. Por ejemplo, para el caso de Costa Rica, según Molina (1998, p. 151), “el proceso de construcción de la cultura en Costa Rica ha atravesado un

camino largo y complejo. Incluso, para este investigador (1998), existen varios momentos que constituyen mojones, puntos de referencia, hitos fundamentales en los cuales se han cristalizado tendencias, esfuerzos y procesos, convirtiéndose en nudos históricos en los cuales la cultura ha tomado nuevos rumbos.

El análisis de este tipo de procesos nos permite comprender cómo, cuándo y por qué ocurre la evolución o los cambios culturales en un país o región. No obstante, para llegar a tales conclusiones, primero es necesario conocer cuál es su patrimonio cultural. Actualmente, hay numerosas formas o razones por las cuales se desarrolla una serie de investigaciones alrededor de esta temática. Una de ellas, por ejemplo, se debe a lo expuesto por los Estados miembros de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003), que establece, en el artículo 11, la importancia de identificar y definir elementos del patrimonio cultural inmaterial presentes en el territorio, con participación de las comunidades, los grupos y las organizaciones no gubernamentales (ONG) pertinentes.

La convención brinda sustento teórico para que los inventarios culturales formen parte importante de las herramientas implementadas en la identificación del patrimonio cultural, al establecerlos dentro de las obligaciones específicas enunciadas y en las directrices operativas. Según la UNESCO, tal determinación se concreta por la importancia que cumplen este tipo de herramientas, al formar parte integrante de la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial; se recalca, además, que el proceso de inventariar el patrimonio cultural inmaterial y ponerlo a disposición del público promueve la creatividad y la autoestima de las comunidades y de los individuos en los que se originan las expresiones y los usos de ese patrimonio. Por otra parte, los inventarios pueden servir de base para formular planes concretos de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial inventariado.

Por tal importancia, y con el fin de conocer la realidad cultural con la que cuenta el distrito de Monteverde, se decidió realizar el proyecto “Inventario Cultural de Monteverde: una estrategia para el fortalecimiento y la conservación de la cultura en la región Pacífico Central”.

II. Objetivos

Objetivo general

Contribuir al fortalecimiento del Patrimonio Cultural del distrito Monteverde, mediante la recopilación y promoción de información de interés cultural, entre los años 2017 y 2019.

Objetivos específicos

- Crear alianzas público-privadas que compartan un objetivo común, la conservación y el desarrollo cultural en la región Pacífico Central de Costa Rica.
- Desarrollar un diagnóstico sobre las personas trabajadoras del arte y la cultura, que brinde los insumos para de planificación y gestión del patrimonio cultural de Monteverde.
- Elaborar un inventario sobre las diferentes manifestaciones culturales presentes en el distrito de Monteverde.
- Identificar las necesidades y los requerimientos de las personas trabajadores del arte y la cultura, en el distrito de Monteverde.
- Crear un directorio cultural, en formato físico y digital, como instrumento para la preservación y promoción del patrimonio cultural de la región.

III. Metodología

Para el Proyecto “Inventario Cultural de Monteverde”, se tomó como referencia la metodología de inventarios culturales cantonales del Sistema Cultural de Costa Rica (SICULTURA)³, el cual, como indica el mismo Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica (MCJCR), en un resumen ejecutivo realizado en abril del 2019 sobre dicha metodología: “SICULTURA es un componente de la Unidad de Cultura y Economía, el cual, desde su lanzamiento, en abril de [] 2010, ha crecido enormemente, respondiendo a la necesidad de promover el uso de la tecnología en la difusión y [el] análisis de la cultura costarricense (2019)”. Además, señala que es un medio que busca el fomento y conocimiento de las diversas expresiones culturales, por medio de diversas herramientas en la web.

Al decir que este proyecto aplicado en el distrito de Monteverde aplicó métodos similares a los utilizados por SICULTURA, hace referencia al ligamen que posee con los objetivos de este componente del MCJCR, puesto que busca ampliar el inventario nacional de iniciativas culturales e identificar a los creadores de expresiones culturales y artísticas, a nivel nacional y regional para que el público tenga acceso a la oferta cultural de las comunidades.

El Inventario Cultural de Monteverde implementa una metodología basada en la participación de los siguientes actores comunales: las universidades (UNED Monteverde-UCR) y una comisión de integrada por instituciones locales: Concejo Municipal del Distrito, Cámara de Turismo Explore Monteverde, ARS Monteverde y la comunidad. Todos ellos participaron en la etapa exploratoria para la identificación de los

³ <https://si.cultura.cr/directorio-cultural.html>

recursos culturales y en la etapa de levantamiento de información de campo.

Como herramienta de recolección de información se utilizaron los “formularios temáticos para la recolección de la información de los recursos culturales locales” del MCJCR, en las siguientes categorías: artistas o trabajadores del arte y la cultura, agrupaciones culturales, organizaciones y personas trabajadoras de la cultura. Por su parte, las categorías de infraestructura cultural y festividades no se documentaron, debido a la ausencia o poca disponibilidad de recursos en estas áreas, con el propósito de identificar, documentar, visibilizar y promocionar las prácticas culturales del distrito de Monteverde.

Como parte del proceso de ejecución del proyecto, desarrolló las siguientes seis fases:

Fases del proyecto

Fase 1. Formalización del proyecto de Inventario:

Esta fase da origen al proyecto, la cual está compuesta por dos momentos concretos: la formulación y presentación como una Iniciativa Interuniversitaria de Desarrollo Regional, ante el programa de regionalización UNED, el cual cumple como objetivo “**contribuir con el desarrollo de las regiones periféricas del país, estableciendo opciones de cooperación y articulación interinstitucional con el fin de coadyuvar en el desarrollo local y regional, considerando las necesidades y características socioeconómicas y socioculturales propias de cada región**”; por medio de este programa, los centros universitarios de la UNED tienen acceso a recursos para el desarrollo de proyectos comunales, que pasan por un proceso de aprobación, asignación de recursos financieros, apoyo logístico y recurso humano.

La organización local mediante una serie de reuniones favorece la conformación de una comisión que desempeñe la función de contraparte en el proceso de identificación de las manifestaciones culturales de la región.

Fase 2. Alianzas estratégicas para la ejecución del proyecto:

En esta segunda fase, se conforma un equipo de trabajo interinstitucional con la participación de seis instancias público-privadas, agrupadas bajo la figura de Comisión Cultural de Monteverde y con la colaboración de la UCR (sede del Pacífico). Una vez definido el equipo de trabajo, se establecen los recursos,

el cronograma y la ruta de trabajo para proceder con el levantamiento de la información: categorías por inventariar, el establecimiento de criterio para la incorporación de los actores, datos por recolectar, área geográfica y formas de acceso a las comunidades del distrito de Monteverde.

Fase 3. Levantamiento de la información:

Para la tercera fase, luego de conformar el equipo de trabajo y establecer las líneas de trabajo, se recopila la información respectiva. En esta etapa del proceso, se realizaron entrevistas presenciales con cada uno de los actores culturales identificados dentro del distrito; para tal efecto, se utilizaron formularios temáticos del MCJCR de cada una de las categorías identificadas.

Se realiza un registro fotográfico de los actores inventariados, el cual consiste en una fotografía de retrato y una fotografía del contexto que represente la identidad cultural y que a la vez permita capturar y preservar la riqueza de la región.

Esta fase se caracteriza por el trabajo de campo más arduo y prolongado, para lo cual fue fundamental el trabajo brindado por las contrapartes que aportaron en la identificación y el contacto de los actores culturales, la recolección de la información de campo, la cual fue efectuada con la colaboración de los estudiantes del Trabajo Comunal Universitario TC-632 “Gestión Local en las Comunidades del Pacífico” de la UCR (sede del Pacífico).

Fase 4: Procesamiento y análisis de la información:

Paralelamente a la fase anterior se desarrolla la fase 4. Se sistematiza la información, mediante un proceso de reconstrucción y digitalización del contenido de las fichas aplicadas a los sectores culturales inventariados. El proceso permite crear una base de datos digital del sector cultural del distrito, que alimenta la revista digital y brinda los insumos para el análisis de la información recopilada. Como bien menciona el MCJCR (2019), en su resumen sobre la metodología de inventarios cantonales, “es durante esta etapa que [sic] esa radiografía cultural que se ha venido consolidando en la base de datos empieza a hablar y se convierte en una herramienta de trabajo”. Es en ese momento cuando [sic] conocemos en dónde existen espacios de uso cultural en el distrito, a qué áreas culturales se dedican la mayoría de las personas, cuántas familias dependen económicamente de las actividades

culturales que desarrollan, cuántas agrupaciones culturales existen en la región, y qué necesidades y retos enfrenta el sector cultural en el distrito de Monteverde, entre otros.

Fase 5. Elaboración de un directorio cultural digital:

En la fase de elaboración del directorio se plantea una reflexión acerca de cómo realizar una socialización colectiva de los conocimientos culturales identificados y generar más acceso a la cultura rural. Así se define un formato de revista digital que albergue la información sistematizada del inventario, al cual se pueda entrar por medio de una dirección web, un formato para móviles y por medio de un código QR en documentos físicos. La revista digital contiene la información de las personas trabajadoras del arte y la cultura, las agrupaciones y organizaciones culturales.

La creación de esta herramienta se realiza con la intención de visibilizar y promocionar los elementos culturales mediante contenidos digitales dirigidos a la actual sociedad del conocimiento.

Fase 6: Presentación de resultados:

Considerando la importancia de los datos recopilados de primera mano sobre el contexto cultural del distrito de Monteverde, se contempla la fase de presentación de resultados, dirigido a tres grupos focales:

- Programa de regionalización UNED
- Contraparte local
- Comunidad

Con este fin se elabora una serie de documentos digitales infografías, afiches informativos y folletos con los resultados obtenidos durante el proceso de inventariado cultural y cómo acceder a ellos (la base de datos, diagnósticos, directorio cultural digital).

Ante el programa de regionalización UNED se rinden cuentas sobre los recursos invertidos, y el aprovechamiento y la importancia de los resultados generados. Se realiza en una actividad dirigida a toda la región Pacífico Central.

La presentación de resultados ante la comunidad es el evento de cierre en diciembre del 2019 en Santa Elena de Monteverde, en el cual se presentan los resultados obtenidos, la revista digital y los sitios en los cuales es alojada.

Procede destacar lo que menciona el MCJCR (2019), cuando

apunta que este tipo de base de datos, “más que un simple inventario de recursos se convierte en una herramienta de alto valor para la toma de decisiones y la planificación del trabajo en el ámbito cultural local”. Además, indica que contar con una radiografía cultural del cantón permite que cualquier iniciativa de trabajo pueda partir de información que refleja la realidad de su contexto y de las necesidades y aspiraciones de las personas que habitan en él.

IV. Resultados

Análisis de datos Inventario Cultural de Monteverde

Durante el proceso de inventariado cultural de Monteverde, se documentaron 10 agrupaciones culturales, 4 organizaciones culturales y 147 personas trabajadoras del arte y la cultura, lo cual equivale a un aproximado de 2,6% de la población total del distrito. Este porcentaje de actores registrados se clasificaron en 9 categorías culturales. Las categorías con más cantidad de artistas registrados fueron la Música y los oficios tradicionales con 33 cada uno; mientras que las actividades que presentan menor cantidad de personas practicantes fueron de la categoría “literatura e información” (Cuadro 1):

Cuadro 1. Categorías culturales inventariadas

Categoría	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Artes visuales	32	22
Artes escénicas	8	5
Artesanía	21	14
Gestor y promoción cultural	7	5
Literatura e información	3	2
Manualidades	6	4
Música	33	22
Oficios tradicionales	33	22
Historia oral	4	3
Total	147	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

Por su parte, las cinco categorías con más porcentaje de registros presentadas en el cuadro anterior se dividen o se conforman por cada una de las siguientes actividades. En primera instancia, en la categoría “Música” se identificaron y registraron 14 personas que utilizan instrumentos de cuerda, 6 en percusión, 4 en canto, 3 marimberos, 2 maestros musicales, 2 que practican coros, 1 en instrumentos de viento y 1 disc jockey, para un total general de 33 personas relacionadas con el arte musical (Cuadro 2):

Cuadro 2. Actividades musicales registradas

Actividad	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Instrumentos de cuerda	14	42.4
Percusión	6	18.2
Canto	4	12.1
Marimba	3	9.1
Maestro musical	2	6.1
Instrumentos de viento	1	3
Coros	2	6.1
DJ	1	3
Total	33	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

Por otra parte, entre las actividades que engloban las artes visuales de Monteverde destaca la identificación de 15 pintores, 5 escultores, 4 fotógrafos, 3 productores audiovisuales, 2 ilustradores, 2 dibujantes, y 1 artista gráfico. Todo ello equivale a un total de 32 personas practicantes de este arte dentro del distrito de Monteverde (Cuadro 3):

Cuadro 3. Artes visuales registradas

Actividad	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Artista gráfico	1	3.1
Dibujo	2	6.3
Escultura	5	15.6
Fotografía	4	12.5
Ilustración	2	6.3
Pintura	15	46.8
Producción audiovisual	3	9.4
Total	32	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

La categoría “Oficios tradicionales”, con un total general de 33 registros, comprende 9 personas agricultoras, 6 relacionadas con el arte culinario, 5 ebanistas, 3 con conocimientos en plantas medicinales, 2 en costura y sastrería, 2 en carpintería y con un registro cada una de las siguientes actividades: boyero, construcción natural, partera, arreglos florales, producción de

lácteos artesanal y producción de pan artesanal (Cuadro 4):

Cuadro 4. Oficios tradicionales registrados

Actividad	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Agricultura y ganadería	10	30.3
Arreglos florales	1	3
Boyero	1	3
Carpintería	2	6.1
Cocina	6	18.2
Construcción natural	1	3
Costura/sastrería	2	6.1
Ebanistería	5	15.2
Partera	1	3
Plantas medicinales	3	9.1
Producción de pan artesanal	1	3
Total	33	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

Por una parte, la información mostrada en el Cuadro 4 revela cuáles son los principales oficios tradicionales, como parte de la herencia cultural de los primeros pobladores que basaban su economía de subsistencia en actividades agropecuarias como la producción lechera y los cultivos de café, y que han perdurado hasta el presente. Ambos son parte del legado histórico, de las generaciones pasadas marcadas por estilos de vida que dieron origen a la agroindustria con la creación de la fábrica de quesos Monteverde (en la actualidad Quesos Monteverde), creada en 1953⁴, la cual años después se convirtió en una de las principales empresas de producción de lácteos a nivel nacional.

Por otro lado, tenemos la agricultura: resaltan el cultivo y producción de café, que ha sido un componente importante de la economía de Costa Rica desde “1808: bajo la égida del gobernador Tomás de Acosta empezó a arraigarse en nuestro suelo el cultivo del café, que ha calado muy hondo en el ser y quehacer costarricense (ICAFE, 2019)”. Hoy forman parte de los atractivos culturales con enfoque turístico, que muestran el proceso desde el cultivo, la recolección y el procesamiento, hasta la degustación de una buena taza de café.

En segunda instancia, se coloca el arte culinario con 18.2%. Y esto indica que, a pesar de la inminente incursión de distintos tipos de servicios gastronómicos debido al turismo, se siguen manteniendo “con vida” recetas y platillos autóctonos de la zona. Otro dato significativo que muestra esta categoría es el hecho que aún se mantiene vigente un boyero dentro del distrito, lo cual es un hallazgo sumamente importante; se le

⁴ http://proleche.com/recursos/documentos/congreso2008/Foro_industrial_Monteverde-Jose_Luis_Vargas.pdf

debe dar valoración y seguimiento, pues “la tradición del boyero y las carretas” fue declarado en el 2005 por la UNESCO como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad (ICOMOS, 2019).

A partir de la implementación de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural inmaterial 2003, debe de entenderse por patrimonio inmaterial:

“Todo aquel patrimonio que debe salvaguardarse y consiste en el reconocimiento de los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación y que infunden a las comunidades y a los grupos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana” (UNESCO, 2019).

A su vez, se logró identificar que la mayoría de los oficios tradicionales se están realizando en las comunidades más rurales. Por último, vale la pena aclarar que para el registro de los oficios tradicionales, se tomaron en cuenta aquellos que se practican con métodos más artesanales y que son una actividad importante de subsistencia para quienes lo realizan.

La cuarta categoría con más porcentaje de registros es la de “Artesanía”, la cual posee un total de 21 personas inventariadas. De ellas, 3 practican la alfarería, 2 realizan artesanías con madera, 2 con vidrio, 2 con materiales reciclados, 2 en textil, 2 en orfebrería y bisutería, un cesterero y 7 fabrican otros tipos de artesanías (Cuadro 5):

Cuadro 5. Tipo de artesanías registradas

Tipo	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Orfebrería (joyería)	1	4.8
Bisutería	1	4.8
Maderas	2	9.5
Alfarería (cerámica)	3	14.3
Textil	2	9.5
Cestería	1	4.8
Arte reciclado	2	9.5
Vidrio	2	9.5
Otros	7	33.3
Total	21	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

En esta categoría, la mayoría de las obras se caracteriza por representar la identidad del distrito. Incluso, se logró probar lo que indica Salas (2011), al hacer referencia a que los artesanos de Monteverde se han caracterizado por transmitir los valores ecológicos de la comunidad. El reciclaje y la reutilización de materiales han sido parte fundamental del arte en la zona. Asimismo, asegura esta autora, y de igual manera se pudo verificar por medio del diagnóstico realizado, que gracias a estas obras, los artesanos buscan transmitir mensajes de conservación, manteniéndose siempre fieles a la biodiversidad y especies reales de Monteverde, representadas de distintas maneras.

En cuanto a la concentración o distribución de las categorías culturales inventariadas, la comunidad de Monteverde ocupa el primer lugar con más registros (46), seguido de la cabecera del distrito de Santa Elena (31) y las comunidades de San Luis (29), Cerro Plano (16) y, por último, Valle Bonito (3), Los Llanos (3) y La Lindora (1). Vale acotar que se incluyó dentro del inventario a personas residentes de comunidades aledañas al distrito de Monteverde por su interacción directa con las actividades culturales que se efectúan dentro del área de estudio (Cuadro 6):

Cuadro 6. Registros culturales por comunidad

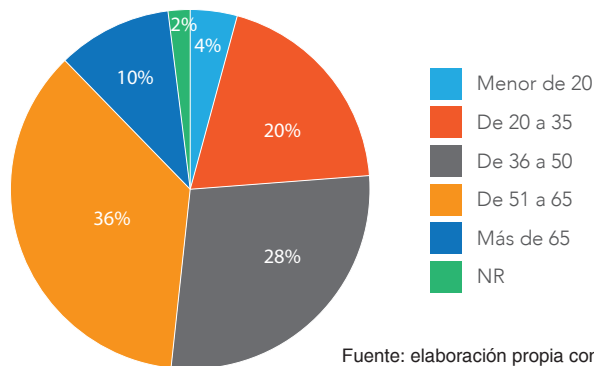
Comunidad	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Cañitas	9	6.1
Abangares	5	3.4
Monte Verde	46	31.3
San Luis	29	19.7
Santa Elena	31	21.1
Quebrada Grande, Tilarán	2	1.4
Cerro Plano	16	10.9
Lindora	1	0.7
Los Llanos	3	2
Valle Bonito	3	2
Cabeceras	1	0.7
Turín	1	0.7
Total	147	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

Con la información utilizada para la elaboración del cuadro 6, se pudo identificar no solamente la cantidad de registros de cada comunidad, sino también las actividades que practican en cada una de esas localidades. Lo que a su vez generó y documentó un precedente para poder evaluar en un futuro si se mantienen, se debilitan o evolucionan las categorías culturales registradas.

Otro dato significativo recopilado es la estimación por género de las personas practicantes de las actividades inventariadas: 59% son hombres y 41%, mujeres. A la vez, se logró tasar que 76% de trabajadores del arte y la cultura del distrito son personas que sobrepasan los 35 años (Gráfico 1):

Gráfico 1. Rango de edades de los artistas inventariados



El Gráfico 1 identifica a la población menor de 35 años, como los de menor participación cultural, ya que 71% de los artistas inventariados sobrepasan esa edad. Considerando el artículo segundo de la ley n.º 8261, Ley General de la Persona Joven y sus Reformas (2002), que delimita entre los 12 y 35 años la etapa de la juventud, se puede deducir que existe cierto grado de disminución en prácticas y actividades culturales por parte de la población joven del distrito de Monteverde.

Sin embargo, este no es un fenómeno nuevo en nuestra sociedad. Como bien lo menciona Nancy Castro, miembro del Museo de Cultura Popular de Heredia: “las costumbres y tradiciones costarricenses se han perdido; actualmente, no saben ni cómo se desenvolvían nuestros antepasados, cómo eran las comidas, cuáles eran los juegos tradicionales; ahora todo es más sedentario” (citado por Salazar, 2015). Esta afirmación la hace con respecto a cómo los jóvenes en Costa Rica han ido desentendiéndose de las costumbres costarricenses y adoptando nuevas tendencias.

Esto a su vez no deja de ser normal, puesto que la cultura, al igual que las sociedades, se mantiene en constante evolución. Sí se debe tener en cuenta la necesidad de mantener vivas, mediante la promoción cultural en jóvenes, todas aquellas costumbres que mejor representan la idiosincrasia costarricense para evitar que desaparezcan con las nuevas generaciones.

También se obtuvo información sobre la procedencia de los artistas: 41.5% son costarricenses y 13.6% extranjeros residentes, mientras 44.9% no indicaron su origen. Empero, con 66.2% que sí indicaron su nacionalidad, se alcanzó a conocer una estimación de los lugares de origen de dichas personas (Cuadro 7). Esta muestra expone el hecho de que desde los años 50 hasta la fecha, Monteverde ha sido una población mixta, no solo de cuáqueros y costarricenses, sino también que ha experimentado migraciones internas, así como de diferentes partes de América, Asia y Europa. Motivo por el cual, una característica propia de Monteverde es la confluencia de distintas culturas.

Con los datos proporcionados, se comprueba que la cultura nacional y cuáquera son las de mayor porcentaje. Y como bien menciona Salas (2011), esa interacción social ha hecho de sus pobladores personas de tolerancia y con un gran sentido de comunidad, ya que de las dos partes por separado y en conjunto han resultado en grandes aportes para que Monteverde sea lo que es hoy. También es debido a que la sociedad es muy diversa, rica en costumbres y tradiciones y con una identidad muy marcada.

Cuadro 7. Procedencia de los artistas inventariados

Procedencia	Valor absoluto	Valor relativo (%)
Asia	1	0.7
Europa	1	0.7
Comunidades aledañas al distrito	22	14.9
Originarios de Monteverde	39	26.5
Norteamérica	12	8.2
Sudamérica	6	4.1
NS/NR	66	44.9
Total	147	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

También, con el diagnóstico realizado se puede deducir que la población de artistas realiza sus expresiones culturales desde hace más de 16 años, lo que significa que la mayoría de esas personas tienen presentes sus prácticas culturales en su quehacer cotidiano. Se podría suponer que este alto porcentaje de años realizando sus actividades culturales obedece a su importante función como medio de ingresos para sus hogares: 46% de los artistas inventariados consideran su trabajo cultural como su principal fuente económica.

El 44 % realiza su práctica cultural en casa, mientras 54% en otros lugares ajenos a su casa de habitación. Además, 37.2%

de los artistas asegura formar parte algún grupo relacionado a su ámbito cultural.

A la vez, se podría ligar este alto porcentaje de personas que se dedican a trabajar y comercializar sus obras artísticas con la gran cantidad de visitación turística que presenta anualmente la Unidad de Planeamiento Turística de Puntarenas del Instituto Costarricense de Turismo (ICT, 2017), la cual para el 2017 recibió un aproximado de 531.304 turistas (Cuadro 8).

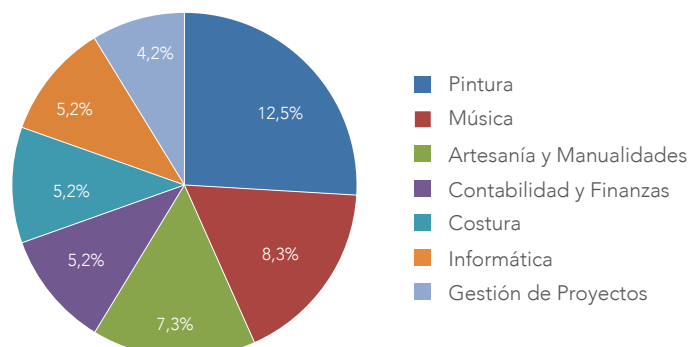
Cuadro 8. Cantidad de años realizando la actividad cultural principal

Años	Valor absoluto	Valor relativo (%)
1-5 años	22	14.9
6-10 años	17	11.6
11-15 años	16	10.9
Más de 16 años	73	49.7
NS/NR	19	12.9
Total	147	100.0

Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde.

En relación con algunas consultas de índole comunal, 69% de la población consultada está dispuesta a formar agrupaciones u organizaciones que atiendan temas culturales dentro del distrito; y 89% considera que hace falta infraestructura y organización cultural en sus comunidades. Por último, 67% siente la necesidad de capacitarse en temas culturales, de gestión y mercadeo. En esta materia, al hacer una consulta abierta se identificaron 36 temáticas diferentes. Las que más porcentaje de coincidencia obtuvieron fueron la solicitud de capacitaciones en pintura, música, artesanía y manualidades, contabilidad y finanzas y finanzas, costura, informática y gestión de proyectos (Gráfico2):

Gráfico 2. Principales temáticas de capacitación solicitadas



Fuente: elaboración propia con datos del Inventario Cultural de Monteverde

Este gráfico muestra información de gran relevancia, ya que indica cuáles son las principales demandas de capacitación

que requiere, actualmente, el sector cultural del distrito de Monteverde. Es información necesaria para gestionar futuros asesoramientos, cursos, talleres y capacitaciones, entre otras acciones para solucionar dichas solicitudes.

V. Conclusiones

Como reflexiones finales del proyecto “Inventario Cultural del Distrito de Monteverde”, podemos señalar:

La importancia de los inventarios culturales en las zonas periféricas del país radica en ser una fuente documental actualizada que tiene como propósito la conservación y protección de los bienes culturales de una región específica y que lamentablemente en una gran parte de las comunidades rurales de Costa Rica no existe. El desarrollo del inventario busca la implementación de una herramienta documental que brinde insumos para la planificación institucional e información certera con respecto a las necesidades de capacitación, infraestructura y financiamiento para este sector.

El sector cultural de muchas de las localidades de la región Pacífico Central se encuentra con un rezago importante en cuanto a políticas de inversión por parte del Estado costarricense; una situación clara en la investigación realizada en Monteverde. En ese sentido, es evidente la carencia de infraestructura dedicada a actividades culturales, entre las que destacamos la inexistencia de los siguientes espacios:

- Biblioteca pública
- Casa de la cultura
- Parque público
- Galerón cultural
- Anfiteatro
- Escuela de música
- Inexistencia de departamento cultural en el Concejo Municipal de Distrito
- Ausencia de programas de capacitación
- Otras carencias

En el distrito de Monteverde, las actividades culturales relacionadas principalmente con el turismo han dinamizado la economía familiar y local, a pesar de carecer de una estructura de apoyo que las impulse a ser competitivas ante la presión de los mercados nacionales e internacionales.

Al ser el distrito de Monteverde una región con una orientación altamente turística, influenciada por diferentes

modos de vida, diferentes culturas, ideales, valores y costumbres, es necesario que la comunidad se involucre activamente en la transmisión y conservación de los bienes culturales, los cuales deben de ser transmitidos de generación en generación para reforzar el sentido de comunidad con identidad propia.

VI. Referencia bibliográfica

Asamblea Legislativa de Costa Rica (30 de mayo de 2019). Ley n.º 8261. Ley General de la Persona Joven y sus Reformas. Recuperado de [https://cpj.go.cr/archivos/100Ley%20General%20de%20la%20Persona%20Joven%20y%20sus%20reformas%20\(2\).pdf](https://cpj.go.cr/archivos/100Ley%20General%20de%20la%20Persona%20Joven%20y%20sus%20reformas%20(2).pdf) [Link]

ICOMOS (29 de mayo de 2019). International Council on Monuments and Sites ICOMOS. Recuperado de <http://www.icomoscr.org/content/index.php/patrim-intangible/69-boyeo-carreta>. [Link]

Instituto Costarricense de Turismo (30 de mayo de 2019). Dirección de Planeamiento y Desarrollo Turístico, Administración de la Información. Instituto Costarricense de Turismo. Recuperado de <https://www.ict.go.cr/es/documentos-institucionales> [Link]

Instituto del Café de Costa Rica (30 de agosto de 2019). ICAFE. Recuperado de <http://www.icafe.cr/nuestro-cafe/historia/> [Link]

Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica (2019). METODOLOGÍA INVENTARIO CULTURAL CANTONAL PDF. María José Escalona G., encargada Inventarios Culturales.

Molina, Rafael «Revista Parlamentaria: Asamblea Legislativa.» LA CULTURA EN COSTA RICA: UNA PERMANENTE CONSTRUCCIÓN. 2 dediciembre de 1998. Recuperado de https://www.repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/2364/recurso_462.pdf? [Link] (Último acceso: 30 de agosto de 2019).

Quijano, C. R (2009). MANUAL PARA EL DIAGNÓSTICO TURÍSTICO LOCAL: Guía para planificadores. Recuperado de <http://unrn.edu.ar/blogs/pt/files/2013/03/6-Ricaurte09-GuiaPlanTuris-ver-fichas-al-final-post-2007.pdf> [Link]

Salas, M. J (2011). Proyecto de Graduación para optar por el grado académico de licenciatura de arquitectura:

NUEVO CENTRO TURISTICO Y DE ARTESANÍAS CASEM, EN EL SECTOR DE SANTA ELENA, MONTEVERDE.

Salazar, K. H (05 de enero de 2015). “Menores han olvidado las costumbres costarricenses”. La Prensa Libre. Recuperado de <http://www.laprensalibre.cr/Noticias/detalle/7958/134/menores-han-olvidado-las-costumbres-costarricenses>. [Link]

UNESCO (mayo de 2019). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/intangible-heritage/#topPage>. [Link]

UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, La Ciencia, y La Cultura. 17 de octubre de 2003. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URLID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html [Link] (Último acceso: 30 de agosto de 2019).

La industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica

Sergio Sánchez Camacho / Ministerio de Cultura y Juventud

Resumen

La ponencia “Industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica”, presentada por Sergio Sánchez Camacho, demuestra cómo la definición de lo audiovisual establecida por el Instituto de Estadística y Censos (INEC) de Costa Rica tiene su espacio en el concepto integral de cultura pues abarca “productos, medios y lenguajes que integran sonidos e imágenes en movimiento para transmitir información generadora de experiencias y percepciones en la audiencia. Estas percepciones pueden ser, simultáneamente, auditivas y visuales”.

Aunque la Vinculación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el Plan Nacional de Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario no es evidente, al ser descubierta nos ha permitido la búsqueda dentro del cúmulo de industrias creativas y culturales, que ya en sí mismas son dinamizadoras del desarrollo y cuyo potencial, si es incentivado desde los factores correctos, puede generar ese cambio de esquema dentro de su sector. Entre estas no es desconocido el caso de la industria de animación digital y videojuegos.

La presente ponencia pretende presentar un estado de situación de la industria desde indicadores macroeconómicos generados por procesos estadísticos del Ministerio de Cultura y Juventud como la Cuenta Satélite de Cultura, la Encuesta Nacional de Cultura en su componente de gasto en consumo cultural y otra información complementaria de la industria costarricense, con el fin de generar una comparación con la situación de la industria global y regional. Así, se buscando dejar en evidencia, la posibilidad que se le presenta al país por medio de este sector cultural.

Palabras clave

Industrias creativas, animación digital y videojuegos, consumo cultural, producción, situación de la industria

I. Introducción

La agenda mundial para el desarrollo sostenible ha dado un

giro importante desde septiembre del 2015, según las Naciones Unidas en su libro Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que acota:

Esta nueva hoja de ruta presenta una oportunidad histórica para América Latina y el Caribe, ya que incluye temas altamente prioritarios para la región, como la reducción de la desigualdad en todas sus dimensiones, un crecimiento económico inclusivo con trabajo decente para todos, ciudades sostenibles y cambio climático, entre otros (2018, p. 5).

Estos temas, hacen referencia a los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que son la base de esta nueva concepción de desarrollo sostenible, como lo delimita las Naciones Unidas en su libro Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo:

El conocimiento de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) asociados a esta Agenda ayuda a evaluar el punto de partida de los países de la región y a analizar y formular los medios para alcanzar esta nueva visión del desarrollo sostenible, que se expresó de manera colectiva y quedó plasmada en la Agenda 2030 (2018, p. 5).

Se define una nueva visión de desarrollo sostenible “que pone la igualdad y dignidad de las personas en el centro y llama a cambiar nuestro estilo de desarrollo, respetando el medio ambiente” (Naciones Unidas, 201, p. 7). Este concepto de desarrollo sostenible innovador es acogido en nuestro país en muchos contextos. Un ejemplo de esto es en el Plan Nacional de Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario (PNDIP 2019-2022). La relación con los ODS se visualiza en la siguiente tabla:

Tabla 1
Vinculación de los indicadores de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el Plan Nacional de Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario 2019-2022

Área estratégica	Vinculación			Total	Total
	Sin vinculación	Indirecta	Directa	Vinculado	
Total general	37,3%	53,6%	9,1%	62,7%	100,0%
Desarrollo territorial	12,0%	88,0%	0,0%	88,0%	100,0%
Economía para la estabilidad y crecimiento	50,0%	50,0%	0,0%	50,0%	100,0%
Educación para el desarrollo sostenible y la convivencia	53,1%	43,8%	3,1%	46,9%	100,0%
Infraestructura movilidad y ordenamiento territorial	66,0%	31,0%	3,0%	34,0%	100,0%
Innovación, competitividad y productividad	32,7%	65,3%	2,0%	67,3%	100,0%
Salud y seguridad social	25,0%	66,7%	8,3%	75,0%	100,0%
Seguridad humana	9,3%	55,8%	34,9%	90,7%	100,0%

Fuente: adaptación de Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica (2018). *Plan Nacional de Desarrollo y de Inversión Pública del Bicentenario 2019-2022*. Recuperado de <https://observatorionplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Costa%20Rica%20PNDIP%20%202019-2022.pdf>

En la tabla anterior podemos observar el porcentaje de vinculación de las diferentes áreas estratégicas donde áreas temáticas de gran nexo son el desarrollo territorial (88 %), economía para la estabilidad y crecimiento (50%) e innovación, competitividad y productividad (67,3 %), que a su vez se enlazan con la economía naranja (o creativa). Esta es considerada en la actualidad como un motor de desarrollo y de crecimiento económico de los países en los cuales es impulsada, gracias principalmente a los aportes que la economía creativa ha generado las exportaciones, el valor agregado, el empleo, las inversiones y en la productividad. Costa Rica tiene clara esa realidad y la oportunidad de desarrollo que las industrias culturales y creativas representan. Por eso, en la última década se ha abocado por medio de diferentes frentes al análisis y la generación de estadística de este tipo de industrias.

Uno de estos frentes es la generación de información referente al campo cultural la cual desde los sistemas de información del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) busca generar estadísticas que describan los campos culturales, por lo cual es importante destacar que no todo a lo que refiere la cultura se puede medir. En el Manual de Cuentas Satélite de Cultura (CSC) del Convenio Andrés Bello, se conceptualiza operativamente la cultura como “aquellas actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados a las artes y el patrimonio” (Convenio Andrés Bello, 2015, p. 40).

Esta definición es utilizada por componentes del sistema de información del MCJ como la Cuenta Satélite de Cultura y la Encuesta Nacional de Cultura para realizar sus mediciones de producción cultural y consumo cultural a nivel macroeconómico, describiendo diversos sectores culturales que conforman el campo cultural con indicadores tanto monetarios como no monetarios.

Nos ocupa de manera particular para esta ponencia la industria de animación digital y videojuegos la cual se encuentra contenida en el sector audiovisual. El MCJ en conjunto con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), en su libro Encuesta Nacional de Cultura 2016: principales resultados, define audiovisuales como:

productos, medios y lenguajes que integran sonidos e imágenes en movimiento para transmitir información que genera experiencias y percepciones en la audiencia. Estas percepciones pueden ser, simultáneamente, auditivas y visuales. Se incluyen los resultados generales de radio, televisión, videos, cine, videojuegos y juegos en dispositivos (MCJ, 2017, p. 26).

El Manual del Convenio Andrés Bello para la implementación de Cuentas Satélite de Cultura en Latinoamérica es la base metodológica de las mediciones de CSC en Costa Rica. Según este, el sector audiovisual está conformado por los subsectores de cine, videos, animación digital, videojuegos, multimedia, radio, televisión y agencias de noticias (MCJ, 2017), Este concepto es catalogado por medio de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme, CIIU Rev. 4., de la siguiente manera:

Tabla 2
Costa Rica: actividades características para el sector Audiovisual

Clase CIIU 4	Actividades características
5911	Producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
5912	Postproducción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
5913	Distribución de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
5914	Exhibición de películas cinematográficas y cintas de video
6010	Transmisiones de radio
6020	Programación y transmisiones de televisión
6110	Telecomunicaciones alámbricas
6120	Telecomunicaciones inalámbricas
6130	Telecomunicaciones por satélite
6391	Actividades de agencias de noticias

Fuente: MCJ (2013). *Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica, primeras mediciones*. San José, Costa Rica.

En el caso del subsector de animación digital y videojuegos, se encuentra dentro de las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 5911 y 5912, que se ocupan de la producción y postproducción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión.

II. Objetivos

Objetivo general

Caracterizar la industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica desde los sistemas de información culturales del Ministerio de Cultura y Juventud, contextualizando su realidad con la industria global.

Objetivos específicos

- Caracterizar la industria de animación digital y videojuegos dentro del sector audiovisual costarricense.
- Caracterizar la industria de animación digital y videojuegos a nivel global rescatando las oportunidades presentes para la industria costarricense.

III. Metodología

La ponencia presenta un enfoque cuantitativo, esta se basa en los datos disponibles de la actividad económica del sector cultural audiovisual y datos específicos del subsector de animación digital y videojuegos, de datos de consumo de las mismas áreas del campo cultural, además de los datos disponibles de la industria a nivel global y regional como los de NPD Group, Games Market Dynamics y Newzoo Global Games Market Report.

Además, la Cuenta Satélite de Cultura, la cual se constituye como “un sistema de información que permite conocer las características económicas de la cultura costarricense de manera confiable, consistente y continua. Dicho marco contable de periodicidad anual está diseñado como satélite del Sistema de Cuentas” (MCJ, 2017, p. 21) y es la fuente principal de los datos de actividad económica específicamente de producción, con los siguientes datos publicados:

- Cuenta de producción en términos corrientes (colones)
- Empleo
- Otros indicadores no monetarios

Estos resultados son generados para el sector audiovisual y existe un estudio específico para el subsector de animación digital y videojuegos.

La Encuesta Nacional de Cultura (ENC) “tiene como objetivo general proveer a la sociedad de información estadística sobre diversos aspectos del sector cultural costarricense, que facilite

la formulación, seguimiento y evaluación de políticas públicas, así como de acciones privadas y civiles orientadas hacia su desarrollo” (INEC, 2017, p. 3). Esta es la fuente principal de los datos de consumo, con los siguientes datos publicados:

- Base de datos Encuesta Nacional de Cultura 2016, que contiene datos de asistencia y consumo, así como datos económicos.
- Cuadros y tablas de la ENC publicados por el INEC y el MCJ.

Igualmente, estos resultados son generados para el sector audiovisual y existe un estudio específico para el subsector animación digital y videojuegos.

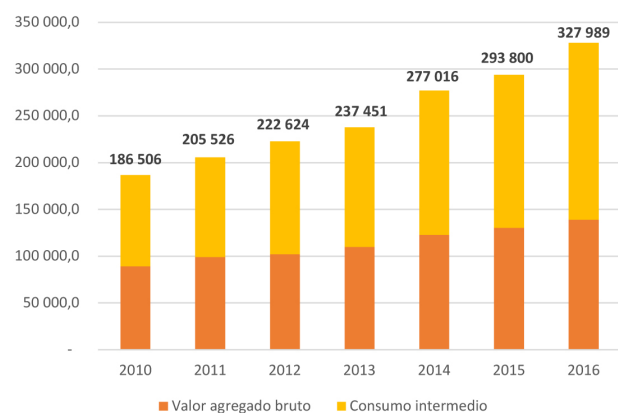
Basado en estos datos se generará la caracterización de la industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica, ubicándola primero en el sector audiovisual y luego en un contexto regional y global, principalmente de la industria de videojuegos.

VI. Resultados

Según datos de la Cuenta Satélite de Cultura del Sector Audiovisual, para el 2016 generó una producción de 327 898 millones de colones, de los cuales 42,4% representa el valor agregado de dicho sector, porcentaje que se mantuvo cercano a este dato del 2010 al 2016. Presenta una tendencia a la baja, al pasar de 47,8% en el 2010 a 42,4% en el 2016. En esta serie de años, el valor agregado promedio del sector fue de 45,56%.

Gráfico 1

Costa Rica: cuenta de producción del sector audiovisual, en millones de colones

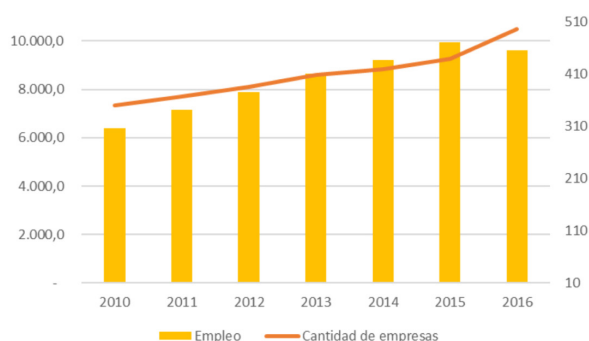


Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica. Elaboración propia.

En la serie de años en estudio se presenta una tendencia de crecimiento si nos basamos en la facturación del sector con un promedio cercano a 10 % por año. Sin embargo, es primordial resaltar que el empleo del sector ha crecido a un ritmo similar, al pasar de ser alrededor de 6400 a 9600 personas empleadas en el sector.

Al incrementar el número de empresas en un sector productivo y del número de personas empleadas, es una de las razones de aumento en el nivel de empleo planteado.

Gráfico 2
Costa Rica: cantidad de empresas y establecimientos y empleo del sector audiovisual, 2016

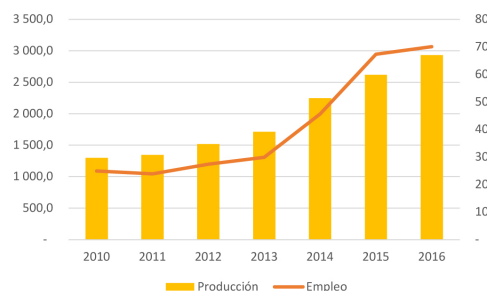


Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica. Elaboración propia.

Anteriormente en el sector audiovisual: pasó de 350 empresas realizando actividades audiovisuales en el 2010 a incrementarse en 42%. En el 2016, había 497 empresas cuya actividad principal era la audiovisual. Para este último año, el mayor número de empresas lo aporta la actividad de cine y video⁵ con 40,8 % de las empresas, seguido por 26% originado por radio, televisión y agencias de noticias⁶. Además, están los servicios de televisión por suscripción⁷ que aportan 9,3%, la distribución y exhibición de películas⁸ con 7% de las empresas del sector y, por último, la actividad que nos atañe: animación digital y videojuegos⁹ con 16,9% de empresas del sector audiovisual.

5 Agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 5911 y 5912.
6 Agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 6010, 6020 y 6391.
7 Agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 6110, 6120 y 6130; sin embargo únicamente lo relacionado con el servicio de televisión por suscripción.
8 Agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 5913 y 5914.
9 Agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 5911 y 5912.

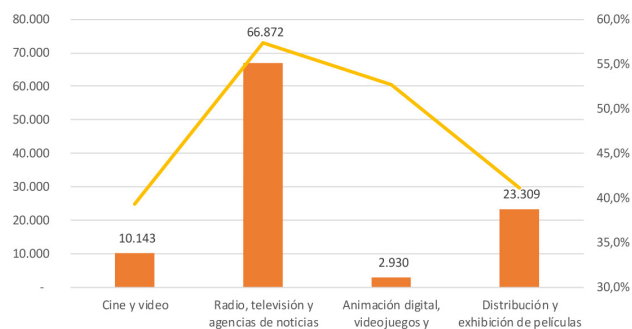
Gráfico 3
Costa Rica: producción y empleo de la industria de animación y videojuegos, 2016



Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica. Elaboración propia.

Este último llamado subsector en las mediciones de la Cuenta Satélite será el centro de atención en lo que prosigue de esta ponencia: la industria de animación digital y videojuegos, que ha experimentado un crecimiento promedio en su producción de 14,8%

Gráfico 4
Costa Rica: producción en millones de colones y valor agregado de actividades del sector audiovisual, 2016



Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica. Elaboración propia.

Entre el 2010 y el 2016: pasó de producir 1298 millones de colones en 2010 a 2930 millones de colones en el 2016, generando casi el triple de empleos en el 2016 respecto del 2010. Estos datos son de importancia cuando más adelante se analice la productividad.

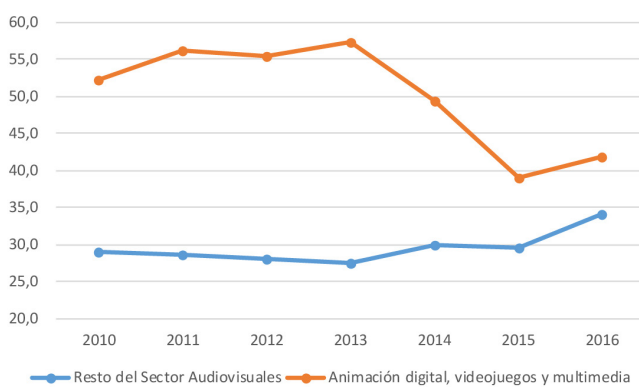
La industria de animación digital y videojuegos cuenta con números a nivel de empleo, cantidad de empresas y establecimientos e incluso producción relativamente pequeños en comparación con el resto del sector. Por ejemplo, la cantidad de empresas en promedio en la serie de años de estudio del

2010 al 2016 ha sido de 14,73% con respecto al total de empresas del sector. Y esto no es ni comparable cuando de producción hablamos: la animación digital y videojuegos no llega a representar ni 1 % del total producido por el sector.

Sin embargo, al ser analizados más a fondo, se puede llegar a conclusiones que ponen en evidencia la fortaleza de la industria a niveles relativos: en el 2016, comparada con otras actividades del sector audiovisual, esta presenta una desventaja sustancial en cuanto al nivel de producción, como ya vimos: fue solamente de 2930 millones de colones en comparación con los 66 872 millones producidos por la actividad económica de radio, televisión y agencia de noticias.

Pero cuando se toma en cuenta el porcentaje de valor agregado de animación digital y videojuegos, este es el segundo más alto con 52,7% para 2016, superando a la distribución y exhibición de películas con 41,2%, y al cine y al video con 39,4%. Esto es solo uno de los indicativos del potencial que posee la industria, la cual para ese mismo año dentro de su consumo intermedio tuvo como rubro más alto el gasto en servicios de radio, de televisión, películas, videos y otros afines con 12,38%, lo cual sugiere su posibilidad de potenciar también el mismo sector audiovisual.

Gráfico 5
Costa Rica: productividad per cápita en millones de colones del sector audiovisual y la industria de animación digital y videojuegos, 2016



Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica.

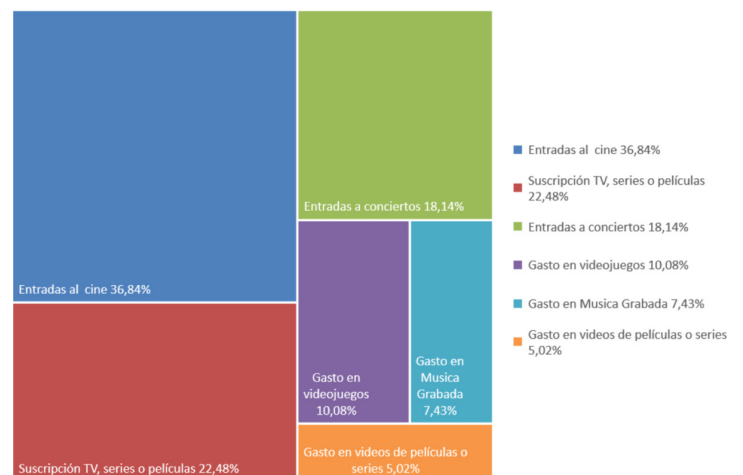
En cuanto a su nivel de productividad, la industria de animación digital y videojuegos presentó una diferencia sustancial con respecto al resto del sector durante el periodo del 2010 al 2013 de casi el doble. En promedio, cada empleado de la industria

producía 55,29 millones de colones en comparación con los 28,3 millones per cápita del resto del sector. Aun así, a pesar de la baja que tuvo la industria de animación digital y videojuegos debida en gran parte al aumento en el empleo entre el 2014 y el 2016 (53%), en 2016 sigue siendo mayor la productividad respecto del resto del sector, al superarlo en 7,7 millones de colones por persona empleada.

Teniendo en cuenta las características descritas anteriormente del sector audiovisual y su industria de animación digital y videojuegos, es necesario poder identificar la demanda que acompaña esta industria. El consumo de audiovisuales, según la última Encuesta Nacional de Cultura, luego de la compra que realizan los hogares en dispositivos tecnológicos e internet, representa 30,85% de los gastos.

Una de las principales actividades que realizan los costarricenses es la asistencia al cine: 35,8% de la población de 5 años y más asiste a este lugar, realizando un gasto aproximado de 8954 colones per cápita anuales; además, casi 15% de la población costarricense ha asistido al menos una vez a un concierto o una presentación de música en vivo durante el último año. Y, en promedio, asisten 3.4 veces, lo cual se traduce en un gasto per cápita de 4408 colones en entradas para estas actividades. En lo que se refiere a suscripciones de televisión, series o películas, la población costarricense realiza un gasto per cápita de 5463 colones.

Gráfico 6
Costa Rica: sector audiovisual, gasto de los hogares según tipo, 2016

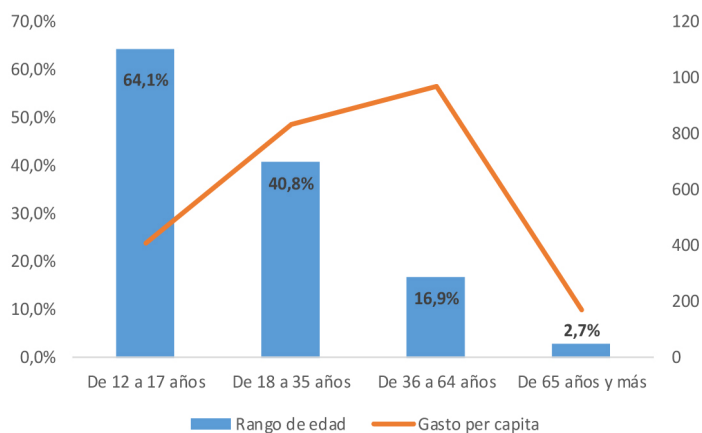


Fuente: MCJ/INEC. Encuesta Nacional de Cultura de Costa Rica, 2016.

El perfil del jugador y jugadora de videojuegos en Costa Rica nos muestra que 35,3% de la población de 5 años y más ha jugado videojuegos en los últimos 30 días. Tomando en cuenta cualquier dispositivo o consola, al mes juega 7 días en promedio.

Los costarricenses que juegan realizan un gasto per cápita de aproximadamente 6200 colones entre compras de videojuegos, suscripciones y alquileres de videojuegos al año. En cuanto a la brecha por género, sigue existiendo: 40,9% de los hombres juegan, mientras que 29,7% de las mujeres indican haberlo hecho. El gasto per cápita de los hombres es más del doble que el gasto per cápita de las mujeres: 8300 colones y 3200 colones, respectivamente.

Las personas que más juegan videojuegos son las del rango de edad entre 5 y 11 años con 74,4% de la población. Hay una tendencia decreciente de la cantidad de jugadores según aumenta la edad, que llega solamente a 2,7% de jugadores en el rango de edad de 65 años y más. Sin embargo, la población de 36 a 64 años realiza el mayor gasto per cápita en videojuegos: 9700 colones, seguida de cerca por la población de 18 a 35 años con un gasto per cápita de 8300 colones. Se hace la salvedad de que ambas poblaciones financian el juego de las poblaciones más jóvenes.



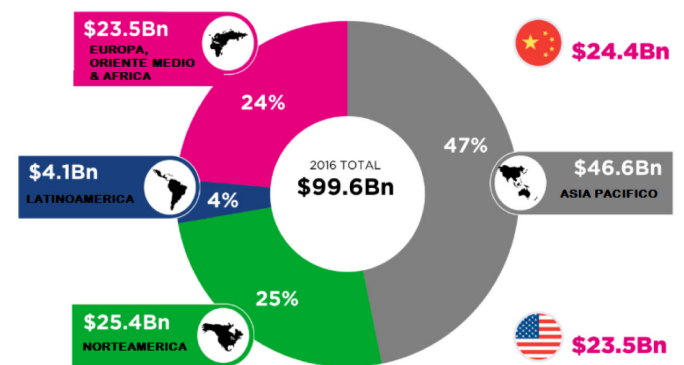
Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica

Aparte de tener una cara juvenil, el perfil del jugador costarricense también presenta la característica de un particular interés por los juegos en el celular o móvil: 62,6% de la población prefiere jugar en este dispositivo, seguida por lo que algunos llamarían verdaderos gamers, que son los que utilizan consolas y PC: 22% de la población para la primera y 8% para la segunda. El resto de la población se distribuye en el uso de tablet y otro tipo de dispositivos, por lo que Costa Rica es uno de los países donde los jugadores prefieren el celular junto a Colombia (67%), China

(69%) y Kenia (67%), superando incluso a E.E.U.U (56%) .

Aparte de lo ya destacado, lo que más llama la atención del jugador de videojuegos costarricense y es su gasto per cápita particularmente bajo si lo comparamos con el gasto per cápita del estadounidense en videojuegos, el cual para el mismo año en que se realizó la ENC (2016) fue de \$91.62 , lo cual es casi 8 veces más el gasto del gamer costarricense. Ese letargo en el gasto es una condición que termina afectando a las industrias: al no tener un mercado local que brinde una oferta base para la industria, estas deben competir contra el mercado global. Es el caso claro de Latinoamérica porque nuestra región es la que menos ingresos genera a nivel mundial: aporta solamente 4% con \$4.1 billones. Sus industrias deben competir en mercados donde la mayoría de la demanda es suplida por industrias locales, lo que provoca que las industrias de animación digital y videojuegos terminen insertándose dentro de las cadenas productivas como la estadounidense. Solo este país genera 23.5% del ingreso mundial de videojuegos; o el mercado chino, cuyas industrias generan 24.4% del total mundial.

Gráfico 7
Composición porcentual de los ingresos de la industria de videojuegos a nivel global, por región con montos totales en billones de dólares estadounidenses, 2016



Fuente: Newzoo, Global Games Market Report 2016

V. Conclusiones

El sector audiovisual ha tenido una tendencia creciente en cuanto a producción en los últimos años. Esta producción está determinada por un creciente consumo intermedio y un valor agregado que no crece al mismo ritmo, lo que dinamiza otras actividades productivas. También llama la atención en el nivel de valor agregado bruto del sector que se mantiene en el tiempo.

De ello, se puede deducir la solidez del sector audiovisual en el país, no solo por este tipo de producción, sino por la capacidad que ha tenido el sector de mantener una tendencia creciente en la generación de empleo.

La industria de animación digital y videojuegos se presenta como una oportunidad fresca para ser incentivada. A pesar de su pequeño tamaño, presenta características que ponen en evidencia su potencial; en primer lugar, tenemos una productividad con un crecimiento importante, lo cual la vuelve una industria generadora de empleo, que ha aumentado al doble en los años de estudio.

En segundo lugar, y más importante que el primero, la característica particularmente exportadora del sector y su competencia en mercados mundiales competitivos han hecho que, aunque en términos proporcionales su nivel de producción sea bajo con respecto al sector audiovisual, su productividad es considerablemente alta. Además, a pesar de ser una industria que demanda recurso humano con escolaridad superior, su productividad per cápita mayor a la del resto del sector termina de darnos las características de una industria que debe ser aún más incentivada en todos los eslabones de su cadena productiva.

Como queda claro, el consumidor costarricense y el mercado de videojuegos en sí mismo del país no presentan las características para acompañar esta dinamización. Esto solo llega a consolidar esta particularidad en el que el mercado interno se vuelve insuficiente no solo para dicha actividad cultural económica, sino para la mayoría de las industrias culturales. Por lo tanto, la respuesta a la dinamización está en volverse global; sin duda, las industrias de animación digital y videojuegos del país van un paso adelante en cuanto a exportación, aprovechando que sus productos, en su mayoría, son intangibles. Lo anterior brinda la facilidad de ser transados de manera digital.

La industria de animación digital y videojuegos ve en las industrias globales su verdadero mercado de acción, Pero para esto se debe competir con infraestructura instalada, recurso humano de alto nivel e innovación casi inmediata, por lo que el recurso económico es trascendental para esta industria, ya aquí no hablamos de incubadoras; solo quizás para las empresas nacientes. Empero, las empresas tractoras del sector están en búsqueda de socios comerciales: hacia ahí los incentivos deben apuntar.

En cuanto a estadística del sector, el mercado global nos

marca la pauta, por lo que en el país debemos apuntar a generar estadísticas que se vuelvan más dinámicas con el sector y sus necesidades porque sin información no se pueden tomar decisiones precisas.

VI. Referencia bibliográfica

Bravo, R (1994). Metodología de la investigación económica. México: Editorial Alhambra Mexicana. Recuperado de <https://docplayer.es/21147337-Etodologia-de-la-investigacion-economica.html>

Comisión de las Comunidades Europeas; Fondo Monetario Internacional; Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos; Naciones Unidas y Banco Mundial (2009). Sistema de Cuentas Nacionales 2008. Recuperado de <https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/docs/SNA2008Spanish.pdf>

Convenio Andrés Bello (2015). Guía metodológica para la implementación de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello. Recuperado de http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/documentos/guia_metodologica-digital.pdf

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2017). Encuesta Nacional de Cultura 2016:principales resultados.Recuperado de <http://www.inec.go.cr/sites/default/files/documentos-biblioteca-virtual/reenc2016-27092017.pdf>

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2019). Encuesta Continua de Empleo al cuarto trimestre de 2018 (Vol.4). Recuperado de <http://www.inec.go.cr/sites/default/files/documentos-biblioteca-virtual/receivt2018.pdf>

Mankiw, N (2014). Macroeconomía, 8a Edición. Recuperado de <https://fhucmacro.files.wordpress.com/2017/08/mankiw-2014-macroeconomc3ada.pdf>

Ministerio de Cultura y Juventud (2013). Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: primeras mediciones. San José, Costa Rica.

Ministerio de Cultura y Juventud (2014). Política Nacional de Derechos Culturales 2014-2023. San José, Costa Rica. Recuperado de <http://www.mcj.go.cr/archivos/pndc/index.aspx>

Ministerio de Cultura y Juventud (2017). Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados. 1ra ed. San José: Editorial MCJ. Recuperado de http://mcj.go.cr/Cuenta_Satelitearchivos/Metodologia_de_medicion.pdf

Naciones Unidas (2018). Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Santiago. Recuperado de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Naciones Unidas (2016). Informe del Grupo Interinstitucional de Expertos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado de <https://unstats.un.org/unsd/statcom/47th-session/documents/2016-2-IAEG-SDGs-S.pdf>

Newzoo, Global Games Market Report 2016. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

La biblioteca pública y el profesional en bibliotecología como gestores de proyectos que promueven la extensión cultural y el desarrollo socioeconómico de las comunidades

Anne Alice Villalobos Laurent / Universidad Estatal a Distancia

Eyleen Vanesa Angulo Camacho / Universidad Estatal a Distancia

Resumen

“El quehacer de las bibliotecas públicas costarricenses, así como los beneficios que ofrecen los proyectos y actividades que desarrollan para las comunidades, no se visibilizan en los informes estadísticos nacionales. Para paliar esta debilidad, es necesario promover el mejor uso de los recursos de las bibliotecas públicas y su incidencia en las propuestas de desarrollo humano sostenible. Esto porque los indicadores económicos tradicionalmente utilizados para medir el desarrollo no contabilizan los bienes, productos o servicios intangibles, no cuantificables. Por lo tanto, al no sumar, restan o simplemente no se consideran”.

Para el fortalecimiento de la incidencia cultural en el bienestar y crecimiento económico, que promueve la Unidad de Cultura y Economía del Ministerio de Cultura y Juventud, (MCJ) se ofrece una reflexión sobre el aporte de la biblioteca pública y los profesionales en bibliotecología como gestores de proyectos que promueven la extensión cultural y del desarrollo socioeconómico de las comunidades, en relación con la biblioteca como espacio cultural según las estadísticas generadas por dicha institución.

Los profesionales en bibliotecología que dirigen las bibliotecas públicas costarricenses reconocen que la participación ciudadana es esencial para el fomento de un desarrollo local integrado, con equidad, y que aporte insumos al desarrollo socioeconómico de las comunidades. Lo anterior es reflejo del desarrollo de proyectos y actividades que se ejecutan desde el espacio de las bibliotecas públicas. La planificación que efectúan las bibliotecas públicas presenta un enfoque hacia las líneas de acción institucional, las características, necesidades y bienestar de las comunidades, y en general al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas.

El quehacer de las bibliotecas públicas costarricenses y los beneficios que ofrecen los proyectos y actividades que desarrollan

para las comunidades no se visibilizan en los informes estadísticos nacionales, lo que resulta necesario para promover el mejor uso de los recursos de las bibliotecas públicas y su incidencia en las propuestas de desarrollo humano sostenible.

Aunado a las estadísticas presentadas en la Encuesta Nacional de Cultura (ENC) 2016, el presente artículo también aporta los principales resultados de la investigación: “Rol del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos comunitarios”, los proyectos y actividades que ejecutaron desde las bibliotecas públicas costarricenses con las comunidades, durante el periodo 2014-2017.

Los beneficios para las comunidades en temas de extensión cultural, salud, educación, información y economía demostraron el potencial del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos locales; y el valor intangible de las bibliotecas públicas como espacios de participación, innovación e intercambio cultural para el desarrollo del país.

Palabras clave

Bibliotecas públicas, Encuesta Nacional de Cultura, extensión cultural, Costa Rica

I. Introducción

Para el fortalecimiento de la incidencia cultural en el bienestar y crecimiento económico que promueve la Unidad de Cultura y Economía del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) de Costa Rica, es fundamental identificar los diferentes actores y recursos que convergen en las diferentes regiones. Generar información pertinente y oportuna que refleje y promueva la participación de las personas y de las organizaciones es una forma de empoderar a los diferentes sectores culturales para

que logren no solo la promoción de su quehacer, sino para que se visibilice y se sume a la inversión social integral, en términos de desarrollo humano.

Desde la biblioteca pública, específicamente, se gestan proyectos y actividades que promueven la lectura, la alfabetización informacional, apoyan la educación formal y no formal, y facilitan el acceso a la información, al conocimiento y al desarrollo cultural. Por lo tanto, no están distanciadas de las características de sus comunidades, ni de sus necesidades de desarrollo y bienestar.

Por esta razón, se propone una reflexión a partir de la información presentada en la ENC 2016: Principales resultados (Instituto Nacional de Estadística y Censos, INEC, 2017), en atención al tema de la biblioteca como espacio cultural, así como los resultados obtenidos en la investigación: “Rol del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos comunitarios: informe de investigación” (Angulo, Villalobos y Paz, 2018).

Según la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA):

A nivel mundial, 320.000 bibliotecas públicas y más de un millón de bibliotecas parlamentarias, nacionales, universitarias, científicas y de investigación, escolares y especiales garantizan que la información y los conocimientos para utilizar esta información estén disponibles para todos, convirtiéndolas en instituciones fundamentales en la era digital (IFLA, 2016, p. 3).

Es importante señalar que la función de la biblioteca, desde sus diferentes tipologías, se fundamenta en ser recurso y garante para el acceso a la información, la educación y la cultura de las personas, en igualdad de acceso y participación accesible, en sus diferentes entornos sociales. Desde la promulgación del Manifiesto de las Bibliotecas Públicas de la UNESCO y la Federación Internacional de Asociaciones Bibliotecarias y Bibliotecas (por sus siglas en inglés IFLA, 1994), se insta a las autoridades nacionales y locales a dar apoyo, a comprometerse activamente en el desarrollo de las bibliotecas públicas y a observar sus principios para el fomento de la paz y el bienestar común.

La cultura no es un gasto; es una inversión. Esta es una denuncia que también se ha referido a la educación, el arte o las bibliotecas, principalmente porque los indicadores económicos con los que tradicionalmente se ha tendido a medir el desarrollo

no contabilizan los bienes, productos o servicios intangibles, no cuantificables. Por consiguiente, al no sumar, restan o simplemente no se consideran.

Proponer alternativas para la medición económica de la cultura ha sido uno de los retos de la Organización del Convenio Andrés Bello (CAB), instancia intergubernamental de integración educativa, científica, tecnológica y cultural de la región iberoamericana. A partir del siglo XXI se ha desarrollado el Sistema de Cuentas Nacionales (SCN) para recolectar y organizar información que refleje la diversidad de actividades económicas. Entre estas, la cultura y el rol activo que ejercen tanto en lo público como en lo privado en el desarrollo de la región, desde una visión integral de desarrollo humano (CAB, 2015, pp. 14-248).

Antecedentes

En el caso de Costa Rica, el MCJ, desde el 2011, ha emprendido acciones para conformar un equipo de trabajo interinstitucional, integrado por el Banco Central de Costa Rica (BCCR), el INEC, el Programa Estado de la Nación (PEN) y el Consejo Nacional de Rectores (CONARE), a fin de concretar el proyecto Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (CSCCR); y de ese modo visibilizar el aporte de la cultura en los planes de desarrollo nacional. En los años siguientes, se han integrado colaboraciones con otros Gobiernos de la región como: España, Colombia y México; y se han firmado convenios con organismos internacionales, tales como la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), la Comisión Costarricense de Cooperación con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO en inglés) y el Sistema de la Integración Centroamericana (SICA) (MCJ, 2014d, pp. 1-2).

En el marco de este proyecto, en el 2013, se elaboró un documento que dio pie a la creación de la Política Nacional de Derechos Culturales (PNDC), aprobado mediante el Decreto 38120-C. En el 2014, el MCJ creó la Unidad de Cultura y Economía (UCE), un sistema de información diseñado como “Satélite del Sistema de Cuentas Nacionales”, con los objetivos de potencializar la actividad cultural del país y visibilizar la contribución de la cultura a la economía costarricense (MCJ, 2014d, p. 1).

Una de las principales actividades de la UCE es de investigación para la acción y sus productos se hallan disponibles

en la plataforma digital en la web: Sistema de Información de Cultura Costa Rica, SICULTURA. Sus componentes son: la Cuenta Satélite de Cultura, la ENC que refieren al 2013 y al 2016, registros administrativos y publicaciones. Cuenta, además, con: un directorio, una agenda, un mapa cultural y un directorio de capacitación financiamiento y apoyo (MCJ, 2014).

Los datos y herramientas que se presentan en la plataforma de SICULTURA evidencian un gran esfuerzo interinstitucional por reunir información del sector cultural y generar estadísticas, como, por ejemplo: la Encuesta Nacional de Cultura 2016, que, entre otros datos, devela a las bibliotecas, quizás en forma general, como espacios culturales:

“construcciones físicas o espacios naturales que sirven para desarrollar actividades y prácticas culturales, o se han acondicionado temporalmente para ese fin. Estos espacios facilitan a la población el acceso a diversos productos y servicios culturales. Se considera solo la asistencia a espacios dentro de Costa Rica” (INEC, 2017, p. 27).

Es importante señalar la observación de que en tales espacios se consideran solo datos de asistencia de personas y las razones por las cuales no asisten. Por ejemplo, a lugares que son patrimonio natural, museos, monumentos históricos, sitios arqueológicos, casas o centros de cultura, galerías de arte, salas de exposición o bibliotecas. Para efectos de la ENC 2016, se define la biblioteca como:

“entidades cuyo objetivo es adquirir y mantener colecciones de libros y revistas impresos o digitales, documentos, material gráfico y audiovisual, además de facilitar su uso y sus instalaciones para responder a las necesidades de la población en cuanto a información, investigación y educación. Como parte de sus funciones, también pueden realizar actividades de extensión cultural y fomento de la lectura, entre otras. La asistencia a bibliotecas implica la visita al espacio físico donde está ubicada. Por lo tanto, se excluyen las bibliotecas virtuales, a las cuales se accede mediante internet” (INEC, 2017, p. 28).

Biblioteca y desarrollo

Como ya se mencionó, existen diferentes tipos de bibliotecas, principalmente definidas por las características de la comunidad de usuarios que atienden y de las colecciones bibliográficas que conforman, de acuerdo a las necesidades de información

de sus respectivos usuarios. El Manifiesto de las Bibliotecas Públicas, decretado por la IFLA y la UNESCO, hace referencia, asimismo, al principio que atienden todas las bibliotecas en cuanto al acceso a la información, a la participación de todas las personas sin distinción, a la calidad de los servicios que se deben ofrecer y al cumplimiento de las diversas funciones tanto como los recursos de información, como agente activo en las diferentes comunidades, y así cumplir con la misión de “ser un espacio para el aprendizaje a lo largo de los años, para la toma independiente de decisiones y el progreso cultural del individuo y los grupos sociales, en favor de “la paz y del bienestar espiritual a través del pensamiento de hombres y mujeres” (1994, p. 1).

Otro aspecto importante que se debe considerar en esta reflexión es la declaración de la IFLA sobre bibliotecas y desarrollo, en el marco de la formulación de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas sobre Desarrollo Humano:

“El acceso a la información es un derecho humano básico que puede acabar con el ciclo de pobreza y apoyar el desarrollo sostenible. La biblioteca es el único lugar en muchas comunidades en el que las personas pueden acceder a información que les ayudará a mejorar su formación, desarrollar nuevas habilidades, encontrar trabajos, poner en marcha empresas, tomar decisiones informadas en materia de agricultura y salud o entender qué está ocurriendo en cuestiones medioambientales. Su papel único hace de las bibliotecas un importante socio en el desarrollo, tanto para proporcionar acceso a la información en distintos formatos como para ofrecer servicios y programas que satisfacen las necesidades de información de una sociedad cambiante y cada vez más compleja” (IFLA, 2014, p. 1).

Por ende, es primordial que se proyecte, desde el punto de vista cultural e integral, la amplitud del ámbito de acción de los diferentes tipos de bibliotecas, contemplando también otros datos y aportes, como los proyectos y actividades que se realizan con las diferentes poblaciones, regiones, al igual que los beneficios que generan dichas acciones para el desarrollo de las comunidades.

Actividades y proyectos de las bibliotecas públicas

La concepción de la biblioteca pública como un acervo de libros se ha transformado en las últimas décadas debido a las exigencias de una sociedad cada vez más demandante

de información para la toma de decisiones. Sobre este tema, la autora Ford (2002) indica:

Estos servicios bibliotecarios ampliados aumentan el capital social, el cemento que mantiene unida a la población. En estrecha colaboración con todos los sectores de la ciudadanía, la biblioteca puede ayudar a su comunidad a reavivar la sociedad civil y aumentar la participación pública (p.192).

Conforme a la cita anterior, la biblioteca pública es considerada un espacio de innovación e integración comunitaria, necesaria y apreciada por los miembros de la comunidad; un espacio que permite el estudio, trabajo y el encuentro comunitario; crea capital social, así como el compromiso cívico que beneficiará a la sociedad.

Los proyectos y actividades que se gestionan mediante las bibliotecas públicas en distintos países pretenden transformar la vida de los ciudadanos gracias a la autonomía en la selección, la evaluación y el uso de la información para la toma de decisiones, características que favorecen las competencias de las personas para relacionarse e interactuar en el mundo de la información (Bruce, citado por Masís Rojas, 2009, p. 5).

Cada uno de estos proyectos participa del desarrollo socioeconómico de un país y Costa Rica no es la excepción. Se pueden encontrar proyectos en las bibliotecas públicas oficiales y semioficiales adscritas al MCJ como: Soy bebé y me gusta leer, Arco iris de lectura para niños y niñas, Pura Vida jóvenes a leer, La biblioteca pública de la mano de la persona adulta, Huellas de oro, Bibliotecas de puertas abiertas y Bibliobús viajando con la lectura (SINABI, 2014, sección Proyectos SINABI, párr. 4).

Sin embargo, en Costa Rica aún no se han publicado estadísticas integrales que muestren el valor intangible de las experiencias exitosas de los proyectos y actividades generadas desde las bibliotecas públicas. Así lo manifestó María Ester Cascante Castro (entrevista telefónica, 23 de septiembre, 2014), quien indicó que el Departamento de Bibliotecas Públicas del Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas y Biblioteca Nacional (SINABI) recopila la información estadística como: cantidad de usuarios atendidos, cantidad de actividades realizadas y tipo de actividades por grupo etario; y que cada biblioteca pública sistematiza las experiencias. Empero, no se cuenta con un registro de estas sistematizaciones.

Por parte de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) y desde las carreras de bibliotecología, la cátedra de Gestión y Servicios

en Bibliotecas y Unidades de Información, con la colaboración del Programa de Gestión Local, se implementó la investigación mencionada para determinar la importancia tanto del rol activo del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos locales que contribuyen al desarrollo cultural y socioeconómico, desde las bibliotecas públicas pertenecientes al SINABI del MCJ; las bibliotecas municipales y las bibliotecas creadas por las asociaciones de desarrollo en Costa Rica.

Los resultados de esta investigación realizada durante el periodo 2014-2017 evidencian el potencial del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos locales y el valor intangible de las bibliotecas públicas, municipales y comunales que aportan al desarrollo del país.

Los profesionales en bibliotecología reconocen que la participación ciudadana es una estrategia fundamental para el fomento de un desarrollo local integrado y con equidad. Por lo anterior, los proyectos y actividades que se ejecutan desde el espacio de las bibliotecas públicas benefician y fortalecen a las comunidades en temas de extensión cultural, salud, educación, información y economía. Al punto que los gobiernos locales y asociaciones de desarrollo planifican líneas de acción estratégicas en los planes de desarrollo local, en conjunto con las bibliotecas públicas, municipales y comunales, como espacios de innovación e intercambio cultural.

Los datos recopilados provienen de entrevistas realizadas a profesionales encargados de 13 bibliotecas públicas en diferentes zonas del país; de los informes mensuales y anuales de cada biblioteca presentados al SINABI y al MCJ. Se incluyen entrevistas a personas de la comunidad, quienes son usuarias de las bibliotecas.

Contexto normativo de las bibliotecas públicas costarricenses

En Costa Rica, el SINABI pertenece al MCJ de Costa Rica y está conformado por una red de 61 bibliotecas públicas distribuidas en todo el país (incluida la Biblioteca Nacional Miguel Obregón Lizano). Son supervisadas por la Dirección de Bibliotecas Públicas que responde a su vez a la Dirección General del SINABI. El SINABI define las bibliotecas públicas como:

centros de información bibliográfica y extensión cultural, que ponen a disposición de los ciudadanos las obras más representativas del conocimiento universal, desarrollan una labor de fomento al hábito

de la lectura y difusión de la información de carácter recreativo, informativo y educativo (2012, sección Bibliotecas Públicas SINABI, párr. 2).

La definición expuesta identifica los distintos roles de la biblioteca pública dentro de la comunidad, como entidades de extensión cultural, política, económica y social. De acuerdo con la información suministrada en la página web del SINABI, existen actualmente 60 bibliotecas públicas (no se incluye la Biblioteca Nacional), aunque en el 2014, cuando se planteó la investigación, eran 57. De estas, 36 son oficiales (administración y mantenimiento recaen en SINABI-MCJ) y 24 son semioficiales (administradas mediante la firma de convenio entre SINABI-MCJ, las municipalidades, las asociaciones de desarrollo comunal, las fundaciones o cualquier otra organización interesada) (2019, sección Bibliotecas Públicas SINABI, párr. 3).

Se debe hacer la distinción entre bibliotecas públicas oficiales y semioficiales. En su artículo 3, la Ley del Sistema Nacional de Bibliotecas (2008), las define de la siguiente forma:

- **Bibliotecas públicas oficiales:** aquellas dirigidas, mantenidas y administradas en su totalidad por el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes.
- **Bibliotecas públicas semioficiales:** aquellas coadministradas por el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes, y las municipalidades, asociaciones, los comités u otros grupos organizados en cada cantón.

El Decreto Ejecutivo 11987-C (2000), artículo 3, indica que, en el caso de las bibliotecas públicas semioficiales, “las municipalidades gestionarán la obtención de recursos para la compra de, libros, suscripciones y equipo a utilizar en la biblioteca pública oficial o semioficial de la comunidad”. Este Decreto Ejecutivo ha impulsado que se logren establecer convenios, acuerdos y alianzas entre el SINABI, o bien las bibliotecas directamente con las municipalidades.

Proyección de las bibliotecas públicas dentro de la comunidad

La proyección de las bibliotecas públicas puede visualizarse desde distintas aristas, de acuerdo con Angulo et al.:

- La definición clara del servicio que brinda la biblioteca pública dentro de la comunidad, y que responde a necesidades de esta última.

- La participación activa de la biblioteca pública en los procesos del desarrollo local.

- Los beneficios para la comunidad de contar con una biblioteca pública, como espacio para la innovación y la creatividad.

- La ventaja de contar con personas profesionales en bibliotecología que pueden convertir en gestores locales del desarrollo y hasta en asesores de confianza para brindar servicios a la comunidad (2018).

Las bibliotecas públicas costarricenses atraen a la comunidad y abren espacios que permiten no solo la obtención de información, sino el intercambio, el análisis y la reflexión, que beneficien tanto a personas como a organizaciones y colectivos. Además, se involucran en más actividades de extensión, llegando a diferentes espacios extra-biblioteca para desarrollar proyectos en temas de interés de la comunidad.

Por lo anterior, resulta importante que la biblioteca pública se proyecte dentro de la comunidad y que a nivel país se visibilice su labor completa en los informes de desarrollo y estadísticos.

II. Objetivos

Objetivo general

Reflexionar sobre el tema de la biblioteca como espacio cultural, según los resultados de la Encuesta Nacional de Cultural, generada por el Ministerio de Cultura y Juventud en el 2016, en relación con el aporte de la biblioteca pública y los profesionales en bibliotecología, como gestores de proyectos que promueven la extensión cultural y del desarrollo socioeconómico de las comunidades.

Objetivos específicos

- Exponer los principales resultados de la investigación académica sobre el rol del profesional en bibliotecología como gestor local de proyectos comunitarios desde las bibliotecas públicas oficiales, semioficiales y municipales de Costa Rica (2014-2017).
- Determinar los proyectos y actividades exitosas de acuerdo con los profesionales a cargo de las bibliotecas públicas, y las personas participantes en la investigación.

- Conocer el rol de la biblioteca pública dentro de la comunidad, a partir de la percepción de los profesionales en bibliotecología y las personas participantes en los proyectos y actividades de la investigación.
- Identificar los elementos característicos del profesional en bibliotecología como gestor de proyectos comunitarios, a partir de la información recopilada en la investigación.
- Analizar la información de la biblioteca como espacio cultural, según las estadísticas generadas por el Ministerio de Cultura y Juventud en el 2016.

III. Metodología

Para efectos del artículo, el método utilizado fue el análisis de datos de diferentes investigaciones sobre las bibliotecas públicas, desde su enfoque a la comunidad contemplando la proyección social, económica y cultural.

Las investigadoras llevaron a cabo una investigación documental sobre la iniciativa intergubernamental de la región Iberoamericana sobre el SCN y la experiencia que adaptó y desarrolló el MCJ, mediante la guía metodológica del Convenio Andrés Bello (CAB, 2015) para este fin.

Conjuntamente, efectuaron una revisión de la plataforma de SICULTURA para conocer y analizar los productos de información ofrecidos por la Unidad de Cultura y Economía (UCE), del MCJ. Específicamente se revisó la ENC 2016, el apartado de la biblioteca como parte de los espacios culturales, la definición y los datos presentados, ya que es la línea de investigación que se ha planteado.

Como parte del procedimiento, las investigadoras realizaron una entrevista al señor Sergio Sánchez (18 de julio, 2019), encargado de la ENC, con el fin de consultarle acerca del proceso, objetivos, el rol del profesional en bibliotecología, y la concepción de la biblioteca como un espacio cultural.

A la luz de la ENC 2016, las investigadoras valoraron los resultados por medio de un análisis reflexivo, de acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación sobre el rol de la biblioteca en el contexto del estudio académico "Rol del profesional en bibliotecología como un gestor de proyectos comunitarios" efectuado durante el periodo 2014 al 2017.

Si bien cada estudio tiene un objetivo y metodología particular, el análisis reflexivo de los resultados evidencia que la biblioteca es un espacio cultural, lo mismo que un elemento relevante para el desarrollo social, económico y cultural de las diferentes comunidades o territorios.

IV. Resultados

Los principales resultados de la investigación académica sobre el rol del profesional en bibliotecología como gestor local de proyectos comunitarios desde las bibliotecas públicas oficiales, semioficiales y municipales de Costa Rica (2014-2017) identifican los proyectos y actividades, las valoraciones de las personas participantes y los elementos característicos del profesional en bibliotecología como un gestor de proyectos comunitarios.

Para efectos de esta investigación, como población se seleccionó a profesionales en bibliotecología que laboran en las bibliotecas públicas. La muestra para bibliotecas públicas oficiales y semioficiales, según las denominaciones del SINABI, se identificó con base en la información proporcionada por María Ester Cascante (entrevista telefónica, 23 de setiembre de 2014). Para la selección de la muestra, se definieron los siguientes criterios:

- a. Bibliotecas activas en cuanto a la formulación y ejecución de proyectos con la comunidad a la cual brindan servicios.
- b. Bibliotecas que tengan al menos una persona profesional en bibliotecología.
- c. Se determinaron las siguientes bibliotecas del SINABI: bibliotecas oficiales de Hatillo, Goicoechea (Guadalupe), Heredia, Turrialba, Limón, Puntarenas, en las semioficiales de Palmares, Nicoya, Bagaces (Guanacaste), Curridabat y Paraíso.

En el caso de las bibliotecas municipales, se realizaron llamadas telefónicas a diferentes municipalidades del país; como principales criterios se determinaron:

- a. Bibliotecas activas con la comunidad a la cual brindan servicios.
- b. Bibliotecas que tengan al menos una persona profesional en Bibliotecología.
- c. Se determinó la siguiente biblioteca municipal: la Biblioteca

Municipal de Pérez Zeledón.

En cuanto a biblioteca comunal, se analizó la Biblioteca Comunal de Guayabo de Turrialba.

De acuerdo con la información anterior, la muestra se conformó con 13 bibliotecas. A continuación, una tabla que resume la información de las bibliotecas seleccionadas (Tabla 1):

Tabla 1. Bibliotecas visitadas por provincia y cantón para recopilar las experiencias de actividades y proyectos que contribuyen al desarrollo local

Provincia	Cantón	Biblioteca	Ente superior
San José	Hatillo	Pública Oficial de Hatillo	SINABI
San José	Curridabat	Pública Semioficial de Curridabat	SINABI/ Municipalidad de Curridabat
San José	Goicoechea (Guadalupe)	Pública Oficial de Guadalupe	SINABI
San José	Pérez Zeledón	Pública Semioficial de Pérez Zeledón (se clasifican como Biblioteca Municipal)	Municipalidad de Pérez Zeledón
Cartago	Paraíso	Pública Semioficial de Paraíso	SINABI/Municipalidad de Paraíso
Cartago	Turrialba	Pública Oficial de Turrialba	SINABI
Cartago	Turrialba	Biblioteca Comunal de Guayabo (Curt Thomas Sheck)	The Curt Thomas Sheck Foundation/ Asociación de Desarrollo Comunal de Guayabo
Alajuela	Palmares	Pública Oficial de Palmares (se clasifican como Biblioteca Municipal)	SINABI/Municipalidad de Palmares
Heredia	Heredia	Pública Oficial de Heredia	SINABI
Puntarenas	Puntarenas	Pública Oficial de Puntarenas	SINABI
Limón	Limón	Pública Oficial de Limón	SINABI
Guanacaste	Bagaces	Pública Semioficial de Bagaces	SINABI/Municipalidad de Bagaces
Guanacaste	Nicoya	Pública Semioficial de Nicoya	SINABI/Municipalidad de Nicoya

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

Para la recopilación y documentación de las experiencias de gestión y desarrollo de actividades y proyectos con la comunidad, las investigadoras realizaron entrevistas presenciales a las personas que ocupan puestos de dirección o encargados de las bibliotecas: 9 profesionales en bibliotecología y 4 profesionales en otras áreas, por lo que en los resultados se hará referencia a profesionales a cargo de las bibliotecas.

Para determinar el rol del profesional a cargo de las bibliotecas, así como la imagen de la biblioteca en la comunidad, las investigadoras entrevistaron a 26 personas usuarias de las 13 bibliotecas visitadas. Con anticipación a la visita, las investigadoras solicitaron a los profesionales a cargo de las bibliotecas que seleccionaran a los usuarios, partiendo del criterio de participación activa en alguno de los proyectos o actividades que realizó la respectiva biblioteca durante el periodo 2014-2016.

Información sobre los usuarios de las bibliotecas visitadas

Con la finalidad de conocer el tipo de usuario que atiende mayoritariamente las bibliotecas visitadas, se presenta a continuación una tabla que resume la información (Tabla 2):

Tabla 2. Tipo de usuario que atienden mayoritariamente las bibliotecas visitadas

Tipo de usuario ¹⁰	Cantidad de bibliotecas por tipo de usuario
Primera infancia -niñez (1 ⁴ 0-12 años)	13
Jóvenes (13-26 años)	11
Personas adultas (27-59 años)	10
Personas adultas mayores (60 años y más)	13

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

Las bibliotecas visitadas atienden a una población de usuarios que va desde de la primera infancia hasta las personas adultas mayores. Mayoritariamente, sus usuarios son los grupos etarios entre la primera infancia-niñez, seguido de las personas adultas mayores y las personas jóvenes. En menor asistencia y participación en las actividades y proyectos se encuentran los usuarios del grupo personas adultas.

Actividades y proyectos que realizan las bibliotecas con la comunidad

Las bibliotecas visitadas ofrecen a las comunidades distintas actividades y proyectos, principalmente dirigidos a los grupos etarios de primera infancia-niñez, jóvenes y personas adultas mayores.

En cuanto al grupo etario personas adultas mayores, 9 de las 13 bibliotecas ofrecen actividades que emanan de los programas del SINABI como Huellas de Oro o Biblioteca pública de la mano con la persona adulta.

En el caso del grupo etario de primera infancia-niñez, las actividades responden a programas como Soy Bebé y me gusta leer y Arcoiris de lectura. Específicamente, las actividades corresponden a la hora del cuento, los clubes de lecturas y las técnicas de estimulación temprana a la lectura.

Para el grupo etario de los jóvenes, 9 de las 13 Bibliotecas ofrecen actividades que emanan de programas del SINABI como Jóvenes Pura Vida a Leer y otras actividades como cursos de idiomas, capacitaciones para trabajar en la zona

¹⁰ Los rangos de edades se establecieron con datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS).

¹¹ Para efectos de la investigación los rangos de edades se adaptan a los grupos etarios que atienden las bibliotecas, según lo manifestado por los entrevistados.

franca y repasos para realizar las pruebas de bachillerato.

En cuanto a las actividades exclusivas para la población de usuarios con discapacidad, 2 de las 13 bibliotecas reportaron brindar capacitaciones en el uso de herramientas de oficina como Excel o bien actividades para el desarrollo de habilidades en manualidades.

En la realización de actividades fuera de las instalaciones de la biblioteca, 8 de las 13 bibliotecas llevan a cabo actividades como visitas con el bibliobús a los centros educativos, y también talleres de lectura en los centros educativos, centros penitenciarios, hogares de ancianos y parques.

En el caso de las solicitudes que emanan de las municipalidades o asociaciones de desarrollo, en su mayoría se realizan como proyectos vinculados con otras instancias de la comunidad. Entre ellos destacan el fomento de habilidades en el uso de la tecnología e idiomas; tal es el caso de los cursos intensivos de computación e inglés, y la promoción de negocios por medio de las redes sociales, tertulias, manualidades, y talleres sobre temas de depresión, inseguridad y autoestima.

Para la ejecución de las actividades anteriores, los profesionales a cargo de las bibliotecas establecieron una vinculación con distintos actores de la comunidad, entre ellos universidades públicas como la Universidad de Costa Rica (UCR) y la Universidad Nacional (UNA), universidades privadas, asociaciones de desarrollo, redes locales, grupos culturales, Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS), Instituto Mixto de Ayuda Social (IMAS), juntas de desarrollo, comités cívicos, Ministerio de Educación Pública (MEP), sector privado y personas de la comunidad que se ofrecieron como voluntarias. También han recibido colaboración de entidades internacionales como UNESCO, la Embajada de los Estados Unidos, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Finalmente, al consultarles sobre la entidad que aprueba la propuesta de las actividades y proyectos, 7 de los 13 profesionales a cargo de las bibliotecas indicaron que el SINABI, 2 señalaron la municipalidad, 1 profesional a la directora de la Biblioteca Comunal de Guayabo (FeProGuayabo, Fundación para la Educación y Progreso de Guayabo) y 3 indicaron que aprueban las actividades en conjunto con la municipalidad.

A continuación, se presenta un cuadro resumen con los proyectos y actividades que los profesionales a cargo de las bibliotecas mencionaron como exitosos (Tabla 3):

Tabla 3. Proyectos y actividades exitosas ejecutadas con las comunidades por biblioteca visitada

<i>Biblioteca</i>	Proyectos exitosos realizados entre el 2014-2015
<i>Pública Oficial de Hatillo</i>	Soy bebé y me gusta leer Arco iris de lectura Talleres de guitarra CECIS Huellas de oro Clases para bachillerato Emprendedurismo Baile popular Amigos de la biblioteca Talleres de teatro
<i>Pública Oficial de Heredia</i>	Tertulias Cursos de computación Soy bebé y me gusta leer Club de lectura Mujeres artesanas por media calle Liga de la leche materna
<i>Pública Semioficial de Paraíso</i>	Tallercito de lectura Encuentros culturales paraisienses Taller de alfabetización informacional
<i>Pública Oficial de Puntarenas</i>	Fomento a la lectura Huellas de oro Creciendo entre libros Hora del cuento Diversidad marina del Golfo de Nicoya
<i>Pública Oficial de Palmares</i>	Soy bebé y me gusta leer Pequeños lectores palmareños Cursos inglés adulto mayor Biblioteca a puertas abiertas Cine foro con la comunidad, recomendadas por un experto en cine de la UCR Cursos de alfabetización informacional Trabajos en el parque de Palmares Niñez y juventud Comité de cuidados paliativos: espacio para realizar conversatorios y talleres con médicos de la región para trabajar el tema de salud comunitaria Teatro en la biblioteca
<i>Pública Semioficial de Pérez Zeledón</i>	Talleres educativos Talleres de manualidades
<i>Pública Semioficial de Curridabat</i>	Cursos de Excel intermedio y avanzado con personas que presentan discapacidad y amas de casa Curso de trabajo y gestión empresarial
<i>Pública Oficial de Guadalupe</i>	Soy bebé y me gusta leer Cursos de computo Arcoiris de lectura
<i>Biblioteca Comunal de Guayabo (Curt Thomas Sheck)</i>	Amigos de la naturaleza Clase de tejido Clases de microempresas, cómputo, inglés, lectura y matemática
<i>Pública Oficial de Limón</i>	Actividades de invención y creatividad Lectura a la cárcel de Limón Pura vida jóvenes a leer Biblioteca de la mano con la comunidad Huellas de oro Soy bebé y me gusta leer Jóvenes construyendo Limón Biblioteca móvil
<i>Pública Oficial de Turrialba</i>	Vacaciones en mi biblioteca Yoga Estimulación temprana a la lectura para niños y niñas de 0 a 5 años Huellas de oro
<i>Pública Oficial de Bagaces</i>	Festival ser natural Biblioteca de puertas abiertas a la comunidad
<i>Pública Oficial de Nicoya</i>	Soy bebé y me gusta leer Programas con adultos mayores. Exposiciones para el Mes de la Guanacastequidad Arcoiris de lectura Cuentos interactivos Talleres Jóvenes a leer Tertulias Talleres de manualidades Cursos de computación Puente de desarrollo elaborado por el IMAS Charlas sobre como envejecer activamente Ferias de la salud

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

La diversidad de proyectos y actividades que llevan a cabo las bibliotecas con la comunidad responden principalmente al fomento a la lectura (todas las bibliotecas), Se dirigen principalmente a la primera infancia, niñez y juventud, seguidos de proyectos para personas adultas mayores y para población joven adulta, en cuanto a la promoción de habilidades en el manejo de programas de Office, gestión empresarial, y talleres de manualidades, tertulias, charlas, talleres de elaboración de tarjetas y festivales.

De los 13 profesionales a cargo de las bibliotecas, 12 presentan a las entidades superiores informes o evaluaciones de las actividades y proyectos realizados; 1 profesional indicó no reportar informes o evaluaciones.

De acuerdo con los profesionales a cargo de las bibliotecas, las razones del éxito de estas actividades y proyectos son las siguientes:

- Por la cantidad de participantes, la cual superó la expectativa inicial.
- Por solicitudes de los usuarios para realizar cada año el proyecto o actividad.
- Por la manifestación verbal de los participantes sobre los beneficios que obtuvieron después de la ejecución de la actividad o el proyecto.
- Porque lograron gestionar fondos y recursos con gobiernos locales, actores y la misma comunidad para la ejecución de la actividad.
- En algunos casos, los usuarios participaron en la planificación de las actividades o la formulación del proyecto.

Acercas de los instrumentos que utilizan los profesionales a cargo de las bibliotecas para medir o valorar los resultados de las actividades y proyectos, 2 utilizaron encuestas de satisfacción; 3 realizaron una autoevaluación, de forma que verifican con el personal de la biblioteca el alcance de los objetivos propuestos; y 3 indicaron que utilizan los informes que presentan a las entidades superiores como base para valorar o medir los resultados; y 5 no miden o valoran los resultados.

Profesionales a cargo de las bibliotecas públicas como gestores locales del desarrollo

Los 26 usuarios entrevistados que han participado en proyectos y actividades en las bibliotecas visitadas identificaron los rasgos del profesional en bibliotecología como gestores locales del desarrollo: reconocen la necesidad de la participación ciudadana como una estrategia fundamental para el fomento de un desarrollo local integrado y colaboran en la resolución de problemas de la comunidad. En cuanto a las actividades y proyectos, indicaron que promueven el intercambio cultural, fomentan el hábito de la lectura y la importancia de la sostenibilidad ambiental.

Los 13 profesionales a cargo de las bibliotecas consideran que asumen el rol de gestores locales del desarrollo por las actividades y proyectos que han ejecutado desde la biblioteca para la comunidad; todos los profesionales entrevistados indicaron que sí se identifican con este rol. A continuación, un extracto de las respuestas (Tabla 4):

Tabla 4. Extracto de las respuestas brindadas por los profesionales a cargo de las bibliotecas sobre su identificación con el rol de un gestor local del desarrollo

- Visión social de las necesidades de la comunidad.
- Los proyectos que realizan pretenden mejorar las condiciones de vida de la comunidad.
- Generan el cambio en la comunidad.
- Trabajan para la comunidad y con la comunidad.
- Permiten que la población tenga no solo la participación, sino que sea un actor de todos los proyectos que se ejecutan.
- Facilitador, busca las mejores opciones para que la gente pueda lograr sus metas a corto plazo.
- Muestra una gestión innovadora.
- Profesional que conoce y administra los recursos con eficacia y eficiencia para que los servicios lleguen a la mayor cantidad de personas y cubran algunas de sus necesidades.
- Profesionales activos, coordinan los proyectos y actividades con muchos actores locales, participa activamente en los comités municipales y asociaciones de desarrollo.

Fuente: elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas.

Los 13 profesionales entrevistados coinciden con los rasgos del perfil de un gestor local del desarrollo. Seguidamente, un resumen de las respuestas que brindaron (Tabla 5):

Tabla 5. Rasgos que identifican el perfil del gestor local del desarrollo.

Rasgos del perfil	¿Por qué se identifican?
1. Establece relaciones entre su entorno local y el contexto nacional y mundial.	Se relacionan con profesionales internacionales para conocer las tendencias a nivel internacional y aplicarlas en los proyectos. Se relacionan con actores locales para el desarrollo de los proyectos y actividades. Están atentos a las necesidades de la comunidad. Investigan sobre la realidad nacional y sus problemas, de tal forma que ofrecen proyectos que apoyen la toma de decisiones.
2. Reconoce la necesidad de la participación ciudadana como una estrategia fundamental para el fomento de un desarrollo local integrado y con equidad.	Trabajar en conjunto con la comunidad y ayudar a las personas en la inserción en el sector empresarial y participativo, mediante los proyectos de la biblioteca. Los equipos de gestión local promueven la participación ciudadana; de ahí la necesidad de visitar las comunidades para crear el plan de desarrollo humano local en la cual participa la biblioteca. La razón de ser de la biblioteca son los usuarios, es necesario que participen activamente en la formulación de los proyectos de la biblioteca.
3. Comprende la gestión local como una herramienta para el mejoramiento de las condiciones de vida de los habitantes.	Mediante la identificación de las necesidades de la comunidad, y la ejecución de los proyectos que mejoren las condiciones de vida de los miembros de la comunidad.
4. Reconoce los fundamentos y los principios relacionados con la sostenibilidad ambiental como un medio para garantizar condiciones de vida óptimas a las futuras generaciones.	Muchos de los proyectos que se planifican en la biblioteca son aportes a la sostenibilidad ambiental, mediante talleres, charlas; además, con el ejemplo desde la biblioteca en cuanto al reciclaje. Participan en el desarrollo de planes de gestión ambiental con los comités locales.
5. Elabora proyectos participativos para el mejoramiento de las condiciones de vida de los habitantes de la comunidad.	Los proyectos son posibles por la colaboración y participación de la comunidad. Los objetivos de los proyectos responden a las necesidades de mejorar las

Como parte de la gestión local del desarrollo, al consultarles a los profesionales en cuál/es aspecto/s se consideraban activos, 12 de ellos a cargo de las bibliotecas señalaron que son activos de forma integral; es decir, dentro de los aspectos productivo, económico, social, cultural e informativo. Mientras que un profesional señaló que es activo en dos aspectos: el cultural y el social.

Rol de la biblioteca dentro de la comunidad

Los 13 profesionales a cargo de las bibliotecas indicaron que en la actualidad las bibliotecas se han convertido en centros que promueven la cultura, el desarrollo económico, social y educativo de las comunidades.

Discusión

Indudablemente, la ENC 2016 corresponde a una metodología específica y va dirigida a una población de estudio mayor; por lo tanto, las observaciones se centrarán en el abordaje que se hace al tema de la biblioteca, como espacio de cultural y los aspectos que se mencionaron.

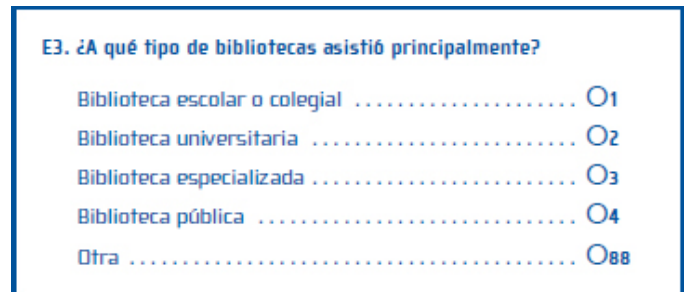
La definición de los grupos etarios, establece la contabilidad de la población que asiste a las bibliotecas, a partir de los 5 años y más. Sin embargo, en el apartado "Información sobre los usuarios" de la investigación, se determinó utilizar una escala etaria a partir de la primera infancia (de 0 a 12 años y más), ya que las bibliotecas públicas realizan actividades de promoción de

lectura y estimulación temprana desde los primeros meses de vida.

Se menciona que las personas de 12 años y más recurren a las bibliotecas en la siguiente proporción: "39.6% bibliotecas escolares o colegiales, seguidas por las universitarias con 30.6%, las públicas con 27.2%, las especializadas con 2.2% y las de otro tipo con 0.4%" (INEC, 2017, p. 76). Nuevamente, se hace la observación sobre el rango etario que se registra a partir de los 12 años, ya avanzada la edad de escolarización.

Un aspecto importante en estos datos es que se hace referencia a los tipos de biblioteca. Pero no se grafica ni se explica que la consulta fue planteada a partir de la asistencia a las bibliotecas, por tipo de biblioteca. Como se puede ver en el cuestionario de la encuesta, en la sección: "IX. Asistencia a espacios culturales- Bibliotecas, ítem E3" (INEC, 2017, Anexo n.º 2, p. 13). Ver imagen 1:

Imagen 1. Consulta sobre tipo de biblioteca a la que asiste según cuestionario de la Encuesta Nacional de Cultura 2016



Fuente: MCJ/INEC. Encuesta Nacional de Cultura de Costa Rica, 2016.

En vista de que en la plataforma de SICULTURA se encuentra disponible también la ENC 2013, se consulta la misma información sobre la biblioteca como espacio cultural y se observa que dicha pregunta en ese documento se presenta de forma más amplia y se hacen notas de pie de página para ofrecer orientación sobre los tipos de biblioteca: Las bibliotecas públicas son los espacios nacionales o municipales que preservan el patrimonio bibliográfico y permiten la consulta de libros y documentos en diversos formatos. Asimismo, pueden realizar diversas actividades culturales y educativas.

Las bibliotecas escolares o colegiales pertenecen a escuelas y colegios, públicos o privados. Su propósito es fortalecer el desarrollo de actividades académicas realizadas por estudiantes y profesores. Las

bibliotecas universitarias pertenecen a instituciones de educación superior, públicas o privadas, ya sean de departamentos, facultades o de toda la universidad. Las bibliotecas especializadas usualmente dependen de entidades públicas o privadas y están dedicadas a la atención de temas concretos, por lo general del ámbito de la investigación (INEC, 2013, p. 59).

Llama la atención que entre las primeras preguntas del cuestionario se consulte por la razón de no asistencia a la biblioteca, cuando quizá también es de interés conocer el lado positivo de la consulta. Ver imagen 2:

Imagen 2: Consulta sobre la no asistencia a la biblioteca según cuestionario de la Encuesta Nacional de Cultura 2016

IX. ASISTENCIA A ESPACIOS CULTURALES

Seguidamente le preguntaré sobre su asistencia a espacios culturales del país, como bibliotecas, museos, parques nacionales, entre otros.

BIBLIOTECAS

E1. En los últimos 12 meses, ¿fue a alguna biblioteca? ¿Cuántas veces?

Pase a E3
No

E2. ¿Cuál fue el principal motivo por el que no visitó bibliotecas?

- Falta de dinero 01
- Desinterés o no le gusta 02
- Falta de tiempo 03
- Problemas de salud o discapacidad 04
- Sitio para ir queda lejos 06
- Desconoce dónde están ubicados esos lugares 07
- Lo hace por Internet 011
- No sabe leer ni escribir 016
- Tiene otras preferencias 017
- Otro 088

Pase a E4

Fuente: MCJ/INEC. Encuesta Nacional de Cultura de Costa Rica, 2016.

Entre las opciones que se exponen, podría considerarse además del factor distancia, el hecho de que en la localidad no existan bibliotecas, ya que este es un factor relevante para revisar. Por ejemplo:

a. En el Directorio Cultural de la plataforma SICULTURA bajo tema de biblioteca, se logran recuperar:

- 393 registros de bibliotecas públicas, universitarias,

especializadas como centros de información por áreas u organizaciones específicas (MCJ, 2014b).

- Para cada registro se encuentran datos generales (categoría, descripción general, dependencia administrativa), ubicación, eventos, características del inmueble y fotografías.

No todos los campos están actualizados.

- En el Atlas Cultural de la plataforma SICULTURA, bajo el apartado de Infraestructura y bibliotecas, se presenta la distribución de 440 bibliotecas por provincia (MCJ, 2014a).

- En la Tabla 6, se pueden observar los datos de distribución.

- El total de bibliotecas difiere del Directorio Cultural, pero sigue siendo desproporcional, ya que 54.32% de las bibliotecas se ubican en la provincia de San José.

Tabla 6. Bibliotecas por provincia según el Atlas Cultural del SICULTURA

Bibliotecas por provincia

Provincia id	Provincia	Bibliotecas	% Bibliotecas	Población	% Población	Habitantes por biblioteca
1	San José	239	54.32	1,658,075	35.92	6,938
2	Alajuela	54	12.27	885,571	19.19	16,399
4	Heredia	41	9.32	456,329	9.89	11,130
5	Guanacaste	31	7.05	280,232	6.07	9,040
3	Cartago	27	6.14	515,385	11.17	19,088
6	Puntarenas	27	6.14	368,423	7.98	13,645
7	Limón	21	4.77	451,631	9.78	21,506
0	Costa Rica	440	100.00	4,615,646	100.00	10,490

Fuente: Sistema de Información Cultural de Costa Rica

Entre los resultados que se generaron en la investigación sobre el rol del profesional en bibliotecología y las bibliotecas públicas en gestión de proyectos de desarrollo local (Angulo et al., 2018), se evidenció que la visita de los usuarios a la biblioteca puede relacionarse con lectura, uso de tecnologías, capacitaciones en el uso de tecnologías, emprendedurismo, participar como espectador o actor de alguna actividad artística, deportiva. También para practicar algún idioma, estudiar, hacer la tarea, desarrollar una investigación o para integrarse a algún comité de ciudadanos de la comunidad que propone proyectos de desarrollo local, al igual que simplemente para sentirse parte de su comunidad y disfrutar su identidad.

Esto se puede observar a partir de la Tabla 3 de este documento, que enlista algunos de los proyectos exitosos que se registraron y en las tablas siguientes se refleja el interés y potencial de los profesionales en bibliotecología, las bibliotecas públicas y la percepción de las personas cuando se les consulta sobre todo lo que ocurre en estos espacios, además de la importante labor de promocionar la lectura.

Precisamente sobre el tema de la lectura, llama la atención que dicha actividad se asocie únicamente con el apartado de publicaciones en la ENC 2016, a partir de los formatos o periodicidad de los documentos, cuando en su definición, alude a: “medios de información y comunicación para circular ideas, historias o experiencias que se estructuran y expresan a través de palabras e imágenes.” (INEC, 2016, p. 27).

La lectura es una actividad que involucra a una serie de actores sociales y que genera valor agregado tanto dentro de la economía de mercado como en la creación de conocimiento, innovación, para el desarrollo individual y social.

Es importante revisar cada uno de los recursos que se enlistan como espacios culturales, delimitar el campo de acción de cada uno, así como la vinculación o la colaboración con que se desarrollan. Por ejemplo, existen bibliotecas públicas que se ubican dentro de casas o centros de cultura, Centros Comunitarios Inteligentes (CECI), del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICITT), que se ubican en bibliotecas públicas o centros universitarios. Dentro del mismo MCJ, se deben revisar los recursos disponibles para evitar la duplicidad de actividades, funciones, perfiles laborales y la asignación de presupuestos.

De igual manera, la vinculación con otros ministerios y dependencia en la función pública y privada, porque la cultura involucra educación, ciencia, tecnología, salud, arte, economía, participación, accesibilidad, recursos materiales y recursos humanos.

V. Conclusiones

Los resultados denotan un alto grado de iniciativa y compromiso de cada profesional a cargo de biblioteca, ya que constantemente gestionan convenios, alianzas y apoyos con gobiernos locales, empresas, instituciones y diversos actores de la comunidad para obtener apoyo presupuestario y otros recursos que les permitan ejecutar con éxito los proyectos y actividades.

El desarrollo productivo de los territorios requiere que las instituciones asuman compromisos para trabajar participativamente con las comunidades, de modo que las actividades y proyectos generados respondan a las necesidades, intereses de los actores involucrados, que promuevan su bienestar y toma de decisiones.

Los siete Programas del SINABI bajo los cuales se rigen

las bibliotecas públicas oficiales y semioficiales responden a objetivos del Plan de Desarrollo Nacional; en ese sentido, se garantiza el alineamiento de esos programas con la planificación macro a nivel nacional, y a nivel local algunas de las bibliotecas planifican con el gobierno local o una asociación de desarrollo.

Los profesionales en bibliotecología a cargo de las bibliotecas públicas, municipales y comunales se vuelven gestores locales del desarrollo, al contar con un perfil que les identifica como tales, principalmente por los proyectos y actividades innovadoras que ejecutan con la comunidad; asimismo, los 26 usuarios entrevistados reconocieron que la persona profesional en bibliotecología asume tal función.

La supervivencia de la biblioteca pública depende de la participación de la comunidad. Por esta razón, deben abrir espacios que permitan el encuentro para debatir problemas comunitarios, enseñar cualidades cívicas, facilitar el diálogo social, crear asociaciones de desarrollo comunal, clubes de lectura, espacios de aprendizaje, ferias de empleo o bien de inducción a nuevos trabajos, servicios de difusión audiovisual, gestión de la información y el conocimiento para toma de decisiones y la promoción del bienestar social y la salud pública.

La sistematización de experiencias de proyectos y actividades innovadoras permite la proyección hacia la comunidad con sus diferentes actores y hacia el gobierno nacional y local, principalmente si estos son publicados en encuestas o informes nacionales.

El quehacer de las bibliotecas públicas debe formar parte de los estudios estadísticos y visibilizarse en los informes nacionales para promover el mejor uso de los recursos y su incidencia en las propuestas de desarrollo humano sostenible.

VI. Referencia bibliográfica

Angulo, E; Villalobos, L. y Paz, L (2018). *Rol del profesional en Bibliotecología como gestor de proyectos comunitarios: informe de investigación*. Costa Rica: UNED.

Asamblea Legislativa de Costa Rica (1998). *Código Municipal no. 7794*. Recuperado de http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_articulo.aspx?param1=NRA&nValor1=1&nValor2=40197&nValor3=98846&nValor5=176769

Asamblea Legislativa de Costa Rica (2000). *Decreto Ejecutivo n.º 23382-c. Sistema Nacional de Bibliotecas*. Recuperado de <http://www.mcj.go.cr/ministerio/legislacion/DECRETO%20EJECUTIVO%20N%C2%BA.%2023382-C%20-SISTEMA%20NACIONAL%20DE%20BIBLIOTECAS.doc>

Convenio Andrés Bello (2015). *Guía metodológica para la implementación de las cuentas satelitales de cultura en Iberoamérica*. Recuperado de https://oibc.oei.es/uploads/attachments/379/guia_metodologica_digital-final.pdf#page=259&zoom=auto,-99,91

International Federation of Library and Information Associations and Institutions (IFLA) (2014). *Declaración de la IFLA sobre Bibliotecas y Desarrollo*. Recuperado de <https://www.ifla.org/node/8495>

International Federation of Library and Information Associations and Institutions (IFLA) (2016). *Acceso y oportunidades para todos: Cómo contribuyen las bibliotecas a la Agenda 2030 de las Naciones Unidas*. Recuperado de <https://www.ifla.org/publications/node/10546>

International Federation of Library and Information Associations and Institutions (IFLA) y UNESCO (1994). *El Manifiesto de la biblioteca pública*. Recuperado de <https://www.ifla.org/node/7271>

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) (2017). *Encuesta Nacional de Cultura 2016: Principales Resultados*. San José, Costa Rica: INEC. 133 p.

Masís Rojas, R (2009). Bibliotecas públicas, alfabetización informacional y desarrollo. En (Consejo Nacional de Rectores). *Tercer Informe Estado de la Educación. Informe final*. Recuperado de http://www.estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/educacion/003/Masis_2009_bibliotecas_publicas.pdf

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014). *SICULTURA: Sistema de Información Cultura Costa Rica*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014a). *SICULTURA: Sistema de Información Cultura Costa Rica: Atlas Cultural*. Recuperado de <http://sicla.org/indexb.php?tabla=biblioteca&p=cr&lang=es>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014b). *SICULTURA Sistema de Información Cultura Costa Rica: Directorio Cultural*. Recuperado de https://si.cultura.cr/directorio-cultural.html?search_api_views_fulltext=Biblioteca&=Buscar

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014c). *SICULTURA: Sistema de Información Cultura Costa Rica: Encuesta Nacional de Cultura 2016: Principales resultados*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/encuesta-nacional-cultura.html>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014d). *SICULTURA: Sistema de Información Cultura Costa Rica: Ficha metodológica CSCCR*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014e). *SICULTURA: Sistema de Información Cultura Costa Rica: Resumen ejecutivo CSCCR*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Ministerio de Planificación Nacional y Política Económica (MIDEPLAN) (2014). *Plan Nacional de Desarrollo 2015-2018 "Alberto Cañas Escalante"*. Costa Rica. Recuperado de www.mideplan.go.cr

Sistema Nacional de Bibliotecas, Costa Rica (SINABI) (2014). *Bibliotecas públicas*. Recuperado de http://www.sinabi.go.cr/bibliotecas/biblioteca_publica.aspx#.VGOYs8INdss

Universidad Estatal a Distancia (UNED) (2010). *Rediseño del plan de estudios para el Técnico en Gestión Local*. Costa Rica: Programa de Gestión Local, Instituto de Formación y Capacitación Municipal y Desarrollo Local.

Centro histórico de Limón y primer ensanche... Explorando su potencial generador de desarrollo del patrimonio cultural

María del Carmen Valverde-Solano / Tecnológico de Costa Rica

José Pablo Bulgarelli Bolaños / Tecnológico de Costa Rica

Marco Martínez Mora / Tecnológico de Costa Rica

Resumen

En este documento, sus actores proponen mejorar la gestión que permita la articulación de los recursos patrimoniales para el aprovechamiento de oportunidades en la generación de desarrollo endógeno, a partir de iniciativas, estrategias, proyectos y sinergias entre actores clave de la comunidad. Sugieren, además, basarse en cuatro enunciados fundamentales: a) la cultura pertenece al género humano; b) la cultura es un fenómeno social c) la cultura es un fenómeno universal; y d) la cultura es una caracterización única de una región y es construida por la sociedad. Cuando estas características se unen y logran formar diferencias, se transforma en un patrimonio.

Conocer el patrimonio de un territorio en su sentido más amplio, al contemplar aspectos naturales y culturales (tangibles e intangibles), puede ser considerado como un motor capaz de generar desarrollo en beneficio a la población.

La ciudad de Limón y su primer ensanche constituyen un territorio que posee elementos patrimoniales ligados a su desarrollo histórico, su multiculturalidad, pluriétnicidad y al entorno natural. Sin embargo, se trata de un patrimonio poco valorizado ya que, a pesar de su excepcionalidad, memoria y significación para Costa Rica, no se ha gestionado satisfactoriamente.

El proyecto "Aprovechamiento de oportunidades para la generación de desarrollo endógeno mediante la puesta en valor de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer

ensanche de la ciudad de Limón", inscrito en la Vicerrectoría de Investigación y Extensión del Tecnológico de Costa Rica (TEC) y coordinado por el Dr. Arq. David Porras Alfaro, responde a un proceso sistemático, organizado y objetivo con base en el empleo del marco lógico, con el fin de atender la reducida gestión de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón.

El proyecto busca una mejor gestión que permita la articulación de los recursos patrimoniales para el aprovechamiento de oportunidades para la generación de desarrollo endógeno a partir de iniciativas, estrategias, proyectos y sinergias entre actores clave de la comunidad.

Palabras clave

Patrimonio, Puerto Limón, planificación estratégica, identidad territorial, red de trabajo colaborativo

I. Introducción

Previo a conocer los resultados de los primeros ocho meses de ejecución del proyecto de extensión universitaria, titulado: "Aprovechamiento de oportunidades para la generación de desarrollo endógeno mediante la puesta en valor de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón", desarrollado por el Tecnológico de Costa Rica

(TEC) en conjunto con la Municipalidad de Limón, es necesario tener claridad respecto de conceptos claves para el desarrollo del proyecto y su comprensión.

A continuación, se describe qué entiende el grupo de extensionistas por cultura, patrimonio cultural, segmentación del campo cultural, desarrollo endógeno y redes de cooperación. Por último, se explica el caso de estudio.

Cultura

González-Varas (2015) hace tres aseveraciones sobre la cultura: a) la cultura pertenece al género humano; b) la cultura es un fenómeno social y c) la cultura es un fenómeno universal (González-Varas, 2015, p. 23). En esta misma línea el autor indica que:

no existe ningún grupo humano que no posea un sistema económico de producción o distribución, una organización política y religiosa, unos códigos morales y jurídicos, un sistema de regulación del parentesco y una institución familiar, unos mecanismos de regulación de la vida cotidiana, un lenguaje y una elaboración mítica o filosófica y una producción artística (González-Varas, 2015, p. 23).

Por lo tanto, González-Varas (2015) entiende el concepto de cultura como ese conjunto de tradiciones que conforman un determinado modo de pensar, sentir y actuar; las cuales son socialmente configuradas y adquiridas.

La cultura es una caracterización única de una región y es construida por la sociedad, cuando estas características se unen y logran formar diferencias, se transforma en un patrimonio.

Patrimonio cultural

Arévalo (citado por Alfaro y Badilla, 2013) define el patrimonio como:

una construcción social, que tiene como punto de partida la diferencia. Por lo tanto, se puede plantear que la identidad consiste, en la interiorización por un grupo dado de que posee formas de vida específicas. La identidad, entonces se construye a partir de la alteridad, en el contraste cultural (Alfaro y Badilla, 2013, p. 61).

En este sentido, Alfaro y Badilla (2013) indican que el patrimonio constituye una clara expresión de la identidad y señalan que el patrimonio cultural está compuesto tanto por bienes tangibles como intangibles, los cuales se transfieren y difunden entre las distintas generaciones. Eso permite la construcción de la identidad y la conformación del sentido de pertenencia entre los individuos que conforman una colectividad, al ser comparadas con otras.

Como lo indica González-Varas (2015), no toda la cultura es patrimonio cultural, solo aquella parte, en la que, mediante un proceso de selección crítica, algunos objetos o prácticas culturales se reconocen como bienes culturales pues se le reconocen los valores propios del patrimonio. Niglio (2013) expresa que el valor de un objeto o práctica cultural está asociado a la memoria y a la identidad de un territorio; por lo tanto, debido a que el concepto de valor de un bien cultural es el producto de experiencias y de elecciones elaboradas en contextos socio-culturales y económicos siempre diferentes (Niglio, 2013, p. 24), este no se debe generalizar.

Consecuentemente, para esta comunicación y para el proyecto de extensión, se entiende el concepto de patrimonio cultural como:

los testimonios significativos, materiales o inmateriales, legado por las comunidades humanas a lo largo de su existencia y que permiten el conocimiento tanto de las diversas culturas sucedidas en el tiempo como de las culturas actuales, tanto de la cultura propia como de las ajenas (González-Varas, 2015, p. 25).

Segmentación del Patrimonio Cultural en Costa Rica

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) clasifica el Patrimonio Mundial en tres grandes grupos: a) Patrimonio Cultural, a su vez en Material e Inmaterial, b) Patrimonio Natural y c) Bienes Mixtos (López, 2002). Ahora bien, el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) en el documento "Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados" (MCJ, 2018), siguiendo el marco metodológico del Convenio Andrés Bello (CAB, 2009), segmenta el campo cultural en Costa Rica en 13 sectores. Estos son:

1. Artes escénicas
2. Artes visuales
3. Audiovisual
4. Diseño
5. Editorial
6. Educación cultural y artística
7. Música
8. Publicidad
9. Creación literaria, musical, etc.
10. Juegos y juguetería
11. Patrimonio material
12. Patrimonio inmaterial
13. Patrimonio natural

Como se nota, la segmentación cuenta con un sector más, si se compara con la propuesta del CAB, según lo indica el MCJ (2018), en razón de la solicitud de los productores audiovisuales del país, en el tanto que es una importante actividad creadora de contenidos simbólicos y generadora de ingresos y posibilita la producción de otras actividades culturales (MCJ, 2018).

En el proyecto de extensión se trabajó la clasificación de ocho dominios culturales; estos a su vez con distintas categorías, con el fin de identificar los recursos patrimoniales de la ciudad de Limón y primer ensanche. A continuación, se encuentran las Tablas 1 y 2 con dicha segmentación:

Tabla 1. Primeros cuatro dominios culturales, para identificar recursos patrimoniales de la ciudad de Limón y primer ensanche

Dominio	Patrimonio cultural natural y	Presentaciones artísticas y celebraciones	Artes visuales y artesanías	Libros y prensa
Categorías	Museos (también virtuales)	Artes escénicas	Bellas artes	Libros
	Sitios arqueológicos e históricos	Música	Fotografía	Periódicos y revistas
	Paisajes culturales	Festivales, festividades y ferias	Artesanía	Otros materiales impresos
	Paisajes naturales			Bibliotecas (también virtuales)
	Arquitectura			Ferias del libro
	Elemento urbano			
	Gastronomía			

Fuente: UNESCO; elaboración propia.

Tabla 2. Últimos cuatro dominios culturales, para identificar recursos patrimoniales de la ciudad de Limón y primer ensanche

Dominio	Medios audiovisuales e interactivos	Diseño y servicios creativos	Turismo	Deportes y recreación
Categorías	Filmes y videos	Moda	Viajes contratados y servicios turísticos	Deportes
	Radio y televisión (también transmisión en tiempo real / streaming)	Diseño gráfico	Hospitalidad y hospedaje	Acondicionamiento físico y bienestar
	Creación de archivos sonoros en internet (podcasting)	Diseño interior		Parques de entretenimiento temático
	Juegos de video (también en línea)	Paisajismo		Juegos de azar
		Servicios de arquitectura Servicios de publicidad Diseño de producto		

Fuente: UNESCO; elaboración propia.

Según el Resumen de Indicadores 2010-2017 del MCJ (2018), el aporte porcentual del valor agregado en el Producto Interno Bruto (PIB), del sector cultural en el periodo del 2010-2016 es en promedio de 2,21% (MCJ, 2018).

Analizando los datos del 2015, según el equipo técnico de la Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (CSCCR) del MCJ y del Banco Central de Costa Rica (BCCR), el valor agregado a nivel nacional a partir del aporte de ocho sectores culturales, para ese año, fue de 2.2%, el cual fue igual al valor agregado de la salud privada (2.2%) y superior al generado por la fabricación de instrumentos médicos (1,3%).

Esto indica que el sector cultural incide económicamente al desarrollo del país y que, según el grupo de extensionistas, este sector podría crecer a partir de la valorización de los recursos patrimoniales.

El único indicador por segmento cultural que se puede aislar por territorio es la cantidad de proyectos inscritos al Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos (CFIA) por profesionales en arquitectura, según provincia, para el lapso 2010-2017 (MCJ, 2018). Y en Limón se generó, en ese periodo, únicamente 7,83% de los proyectos tramitados ante el CFIA.

Este único dato nos permite hacer una comparación territorial del aporte de un segmento cultural; en este caso, la arquitectura. Así se evidencia el poco desarrollo de ese territorio, si se compara con otros como San José (25.7%) o

Alajuela (24,4). Es importante aislar más datos territorialmente para conocer el aporte de los segmentos culturales por territorio y así poder actuar con mayor precisión, tanto en el lugar como por sector cultural o recurso que se desee aprovechar.

La valorización de los recursos patrimoniales puede generar desarrollo; es decir, que la activación de los recursos denominados como patrimonio cultural, de cualquier dominio, conllevan a la dinamización de una economía local y, por ende, el desarrollo de adentro hacia fuera. El desarrollo endógeno es vital para que las economías locales puedan vencer obstáculos por sí mismas, puesto que evolucionan y aprenden desde la práctica y se convierten en economías más independientes.

A continuación, se describen dos conceptos necesarios para esta valorización: desarrollo endógeno y redes de cooperación empresarial.

Desarrollo endógeno

Quiñones, Castrejón, Martínez y Barquín (2019) definen al desarrollo endógeno como aquel que busca que una comunidad, mediante la identificación y aprovechamientos de los recursos naturales y culturales, a partir de sus potencialidades endógenas, mejora de su calidad de vida, considerando la incorporación de la habilidad de innovación en gestión, en tecnología y en sus instituciones. El proyecto pretende poner en valor los recursos patrimoniales de la ciudad de Limón y su primer ensanche, con el fin de generar desarrollo endógeno; esto implica trabajar con el sector cultural de la zona de estudio y, por lo tanto, es indispensable comprender el aporte de este sector al desarrollo.

El valor agregado del sector cultural en Costa Rica ha venido creciendo desde el 2010 hasta el 2016. Es así como pasó de 425.166,7 millones a 657.266,0 millones de colones, respectivamente, según los datos de la CSCCR (2018), periodo 2010-2017.

Estos datos junto con los expuestos en el apartado anterior revelan la importancia de este tipo de industria en Costa Rica; en el caso de la ciudad de Limón, los recursos patrimoniales por su diversidad y características particulares los diferencian del resto de los otros recursos nacionales y ofrecen el potencial de convertirse en la base del desarrollo endógeno de esta zona.

Redes de cooperación empresarial

Quiñones, Castrejón, Martínez y Barquín (2019) conceptualizan

a las redes de cooperación empresarial como aquellas que están enfocadas al desarrollo de la comunidad, a las posibles relaciones que surgen entre las empresas de esa comunidad o con aquellas que llegan a establecerse en esta. También indican que estas redes tienen como objetivo buscar efectos de crecimiento o de poder de mercado, así como sinergias complementarias entre las empresas pertenecientes a la red.

Según Quiñones, Castrejón, Martínez y Barquín (2019), citando a Coraggio (2010), estas redes son una forma de Emprendimiento Económico Solidario (EES), que busca una autonomía que permita definir el rumbo de la comunidad a partir de potenciar sus recursos, mediante la producción de bienes, comercio, gestión del medio ambiente, gestión política y de territorio de la comunidad, a partir de los criterios de solidaridad, igualdad y reciprocidad.

Un caso de estudio: centro histórico de limón y primer ensanche

El cantón Central de Limón y su primer ensanche poseen recursos patrimoniales que lo hacen único; al hablar de patrimonio, se relaciona generalmente con edificios; y en el centro histórico de Limón se puede contrastar la arquitectura caribeña que destaca por la utilización de la madera como principal material constructivo, edificaciones en pilotes, corredores exteriores y entramados (rejillas o petatillos) de madera en sus ventanas ubicadas en la parte superior de las paredes para generar ventilación cruzada. Sin embargo, actualmente una mayoría de las edificaciones con este estilo de arquitectura, son amenazadas por la falta de mantenimiento y por el desuso.

Lo anterior se contrasta con edificios cuyos elementos constructivos son mecanizados y estandarizados, de principios del siglo XX, como el caso del edificio Pasaje Cristal que guarda el diseño de una arquitectura más industrializada.

Actualmente, se han vuelto centros de difusión de la cultura y el arte que permite, tanto a locales como a visitantes de la ciudad, conocer a los artistas y a su obra; hasta en algunos casos deviene en un centro de encuentro para práctica de expresiones, como la danza.

Otro ejemplo de puesta en valor es el edificio de la Standard Fruit Company, que se recuperó y actualmente alberga diversos negocios, entre ellos el emprendimiento de G&E Chocolate

Adventure Company, lugar donde se pueden comprar productos hechos con base de cacao; y a la vez, un centro de encuentro para manifestaciones artísticas como sala de exhibición de obras pictóricas, esculturas y musicales de calypso, por citar algunas.

Según datos de la Encuesta Nacional de Cultura (ECN) 2016, 73,9% de personas de 5 y más años de nuestro país realizan alguna práctica cultural. Y si vemos concretamente la región Huetar Caribe, 66,8% de las personas realiza una práctica cultural como, por ejemplo, tomar fotos, grabar videos, cantar, bailar, entre otras. O sea que los dos casos anteriormente expuestos son ejemplos de emprendimientos de actores locales que, por su iniciativa, han abierto un espacio cultural al centro histórico de Limón, y que al mismo tiempo responden a una necesidad de la población y sus visitantes.

Empero, la región Huetar Caribe costarricense es cuna de riquezas naturales, de memorias históricas, artísticas, culturales y arquitectónicas invaluableles; las cuales pueden perderse con el tiempo ya que es una “diversidad frágil” (UNESCO 2018). Es decir, requiere políticas y modelos de desarrollo que preserven y respeten su diversidad y su singularidad, pues una vez perdidos no son recuperables.

Ante esta situación, este proyecto, como parte del interés del TEC y los actores externos participantes (Municipalidad de Limón, emprendedores locales, entre otros, espera contribuir al desarrollo sostenible de la zona; y desde un trabajo multidisciplinar, colaborativo e innovador, contribuir con la conservación y al aprovechamiento eficiente de los recursos patrimoniales limonenses con la participación de las Escuelas de Arquitectura y Urbanismo, Diseño Industrial y Administración de Empresas del TEC.

II. Objetivos

Objetivo de la ponencia

Exponer los resultados de los primeros ocho meses de ejecución del proyecto de extensión titulado: “Aprovechamiento de oportunidades para la generación de desarrollo endógeno mediante la puesta en valor de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón”.

III. Metodología

El objetivo general que se planteó para del proyecto es:

Mejorar la gestión de los recursos patrimoniales tangibles e intangibles en el casco histórico y en el primer ensanche de la ciudad de Limón por parte de la red de actores.

Y como objetivos específicos del proyecto se plantearon:

- Evaluar recursos patrimoniales tangibles e intangibles del casco histórico y primer ensanche de la provincia de Limón.
- Capacitar a los actores en gestión de recursos patrimoniales.
- Crear una red de trabajo colaborativo.
- Elaborar un plan estratégico de gestión de los recursos patrimoniales

Para desarrollar el primer objetivo específico se plantea la necesidad de identificar, organizar, sistematizar y evaluar los principales recursos patrimoniales tangibles e intangibles del centro histórico y su primer ensanche de la ciudad de Limón. Este se planteó, en primera instancia, con un trabajo en campo, entrevistas y levantamientos en sitio, la sistematización y geolocalización de los recursos, además de la consulta de fuentes secundarias de documentación bibliográfica y documental de trabajos previos en la temática. El insumo del Mapa Cultural de Costa Rica del Sistema de Información Cultural de Costa Rica (SICULTURA) es una fuente obligada de consulta. Así como la información primaria que realimenten a los actores de la red. por medio de actividades participativas.

Con respecto al segundo objetivo específico del proyecto, se plantea un programa de capacitación para la red de actores, sobre temáticas relacionadas con la gestión de recursos patrimoniales.

Para el tercer objetivo específico, se trata de un proceso totalmente participativo cuyo principal actor será la red de actores, quienes con el acompañamiento de los extensionistas valorarán y priorizarán las acciones por implementar.

Y, finalmente, con el cuarto objetivo específico del proyecto, se elaborará un plan estratégico para aquellos recursos que fueron identificados por la red como elementos importantes para el inicio de la gestión de los recursos patrimoniales. Este proceso será totalmente participativo.

IV. Resultados

Resultados preliminares del proyecto.

Durante el transcurso del 2019, se han ejecutado las primeras actividades planificadas del proyecto. Por ello, de seguido se presentan los principales resultados y el estado de estos, de acuerdo a los dos objetivos planteados:

1. Evaluar los recursos patrimoniales tangibles e intangibles del casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón.
2. Crear una red de trabajo colaborativo que guíe procesos de cambio mediante la coordinación de acciones, con al menos cinco integrantes para su oficialización y vinculación con otros actores locales y nacionales.

Es preciso aclarar que, aunque los objetivos del proyecto se presentan por separado, se han trabajado en algunos casos simultáneamente; de acuerdo a la planificación establecida en el plan de trabajo, según el marco lógico del proyecto. A continuación, se presentan los resultados de acuerdo a cada objetivo:

Su gastronomía, su historia, su gente, su música, su arte; todos estos componentes y muchos más hacen que Limón, desde hace muchos años y hasta hoy, resalte a nivel nacional e internacional, posicionándose en la población como un hito importante en un país con tan solo 52 000 km², pequeño en extensión territorial, pero rico en patrimonio.

El proyecto “Aprovechamiento de oportunidades para la generación de desarrollo endógeno mediante la puesta en valor de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón” ha logrado definir un plan de trabajo como el primer esfuerzo por cumplir el objetivo general de este proyecto. Este plan de trabajo contempla tanto el cronograma de trabajo para cada una de las actividades que se necesitan para cumplir con los cuatro objetivos específicos, como el presupuesto requerido para ejecutar toda esta planificación. Es así como en conjunto con la Municipalidad del cantón Central de Limón y el equipo de extensionistas del TEC, se han obtenido algunos resultados significativos con respecto a la primera etapa del proyecto, que serán detallados seguidamente.

Al realizar la búsqueda por medio del mapa cultural Costa Rica (SICULTURA), notamos que, de los sectores culturales, concretamente ubicados en Limón, centro histórico y primer el

ensanche, tenemos los siguientes resultados:

- Música_2 fichas
- Audiovisual_ 1 ficha
- Artesanía_ 1 ficha
- Artes visuales_ 3 fichas
- Artes escénicas_ 1 ficha

Y, concretamente, de la infraestructura cultural:

- Biblioteca_ 1 ficha
- Casa cultural_ 1 ficha

Resultado 1. Inventario de recursos patrimoniales en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón

La generación de un inventario de recursos patrimoniales es uno de los productos principales para el desarrollo del proyecto, ya que tal sistematización incluye todos los recursos patrimoniales con los que cuenta el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón. Consiste en una serie de recursos sistematizados y mapeados, que además se encuentran clasificados según la UNESCO.

Para crear este inventario, fue necesario realizar un barrido en las principales fuentes de información locales: biblioteca pública de Limón, la biblioteca de la UCR, bases de datos y visitas de campo, entre otras. Luego de recopilar la información bibliográfica en fichas, se procedió a agruparlas y clasificarlas. Se obtuvo como resultado un inventario actualizado y clasificado con aproximadamente 248 recursos identificados, que complementan los datos encontrados en el Mapa Cultural de Costa Rica.

Resultado 2. Fichas de inventario de recursos patrimoniales presentes en el casco histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón

Posteriormente a la realización del inventario de recursos patrimoniales, se realizó una sistematización y caracterización de cada uno de los 248 recursos patrimoniales identificados en el inventario.

Con las fichas de cada uno de los recursos, se tendrá una visión más detallada sobre características, estado actual y potencial de cada uno de los recursos identificados para las futuras etapas del proyecto, especialmente en las etapas de puesta en valor y generación de desarrollo endógeno en el largo plazo.

Actualmente, el proceso de creación de fichas se encuentra en 50% de ejecución. Se han encontrado obstáculos para la obtención de la información para los recursos, principalmente por la carencia de registros históricos, o bien por la falta de colaboración por parte de los administradores actuales de algunos de los recursos identificados.

El objetivo número tres de este proyecto busca la sostenibilidad a lo largo del tiempo, mediante la creación de una red con actores claves para la puesta en valor y administración de los recursos patrimoniales identificados.

Entre las actividades que se planifican para el cumplimiento de este objetivo, además de la identificación de actores y creación de la red como tal, está la capacitación de los integrantes de la red en temáticas que atañe directamente con el desarrollo, la sostenibilidad, la puesta en valor y los recursos patrimoniales; todo esto con el fin de que se pueda estandarizar el conocimiento y se genere un desarrollo por medio del trabajo colaborativo de la red con la comunidad limonense.

Resultado 3. Lista de actores clave

Para la identificación de los actores clave de la red de trabajo colaborativo, se realizaron actividades desde las primeras giras en febrero del 2019. Aprovechando el conocimiento de los extensionistas y los colaboradores implicados por parte de la Municipalidad de Limón, se realizó una lluvia de ideas para identificar a los actores clave que formarían parte de la red.

Luego, se elaboró un mapeo tomando en cuenta una clasificación de actores, de acuerdo con diversos sectores de participación en el territorio:

- sector público
- sector privado
- emprendimientos
- apoyo a la red
- grupos sociales
- comunicación

Cada una de las instituciones, organizaciones u otras dependencias fueron seleccionadas de acuerdo a su potencial de aporte a la red y al proyecto, en adición a otros actores vitales para el desarrollo y documentación del patrimonio cultural e histórico de Limón.

Resultado 2. Reunión inicial con la RED

Como parte de las actividades del proyecto planificadas, se

efectuó la convocatoria oficial por parte del TEC y la Municipalidad de Limón a los actores identificados. Esta actividad cumplió como objetivo principal la presentación del proyecto y, al mismo tiempo, el involucramiento y el compromiso de los actores con la red de trabajo colaborativo.

Por ello, en esta actividad se obtuvieron los siguientes insumos:

- a- Retroalimentación sobre las formas de poner el valor los recursos patrimoniales desde la perspectiva de los actores.
- b- Realidad sobre las redes existentes en el territorio y la percepción por parte de los miembros potenciales de la red.
- c- Aspectos positivos y negativos de la experiencia de los asistentes sobre sus participaciones en redes y proyectos en el territorio.
- d- Principales aspectos metodológicos para poner en marcha la red.

V. Conclusiones

El centro histórico de Limón y su primer ensanche posee gran riqueza en recursos patrimoniales. Los dominios culturales más destacados por la cantidad encontrada son:

- Patrimonio cultural y natural (arquitectura y gastronomía)
- Presentaciones artísticas y celebraciones
- Artes visuales y artesanías
- Libros y prensa
- Servicios turísticos

El actual Mapa Cultural de Costa Rica debe de ser actualizado porque al contrastar la primera versión del inventario realizado por el equipo extensionista con lo encontrado con el Mapa Cultural, se puede evidenciar que hay muchos recursos que todavía no están reportados en el Mapa para poder hacer un estudio en el área, concretamente de Limón. El Mapa es una ayuda de visualización muy adecuada; pero se requiere plasmar una estrategia para que la información sea actualizada.

Algunos emprendimientos en el centro histórico están buscando reactivar los espacios de encuentro con la cultura y la identidad local, que vienen a dinamizar el entorno cultural y la práctica de actividades.

Se ha iniciado el proceso de conformación de la red de actores locales. Al valorar los aspectos positivos y negativos de

la gestión de los recursos, se puede citar:

- Existe la noción de la gran cantidad de recursos y diversidad de los recursos patrimoniales, aunque a la vez indican que hace falta un inventario para tener esa certeza de con cuáles recursos se cuenta.
- Hay poco interés en la inversión de capital en aspectos culturales.
- Son conscientes del aporte cultural debido a la gran confluencia multicultural.
- Existe una falta de coordinación de actores, no obstante.

Los actores que asistieron a la primera reunión se identifican con la convocatoria por sus labores en el apoyo de la acción social en la zona y trabajan con la temática de patrimonio, por citar algunas de las áreas identificadas.

Tomando en cuenta todo lo anterior, los siguientes pasos del proyecto de extensión son: consolidar una agenda de trabajo participativo, realizar una valoración de los recursos hasta el momento identificados con los miembros de la red; y como grupo extensionista, constituirnos en un medio para facilitar el establecimiento de diálogos y crear ideas de posibles acciones y planificación de las acciones para los próximos dos años del proyecto de extensión.

VI. Referencia bibliográfica

Alfaro, A. y Badilla, M (2013). La educación como medio para promover la conservación del patrimonio en Costa Rica, el caso de los Seminario de Realidad Nacional con énfasis en Patrimonio. La conservación del patrimonio cultural en Costa Rica, 53 - 86. doi: 4399/97888548588004.

Encuesta Nacional de Cultura 2016: Principales Resultados [recurso electrónico] / Instituto Nacional de Estadística y Censos, Ministerio de Cultura y Juventud. San José: INEC. 2017. 133 p.: il. 1 recurso en línea; 3 MB

García, K (2016). El patrimonio cultural como base para un modelo de desarrollo endógeno. La herencia cultural del Periodo Liberal en Costa Rica (1870-1940) como capital cultural. Un estudio de caso. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Autónoma

de Madrid.

González-Varas, I (2015). Patrimonio cultural: conceptos, debates y problemas. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.). Instituto Costarricense de Turismo (2005). Plan General de usos de la Tierra y Desarrollo Turístico para las Unidades de Planeamiento Turístico del Caribe de Costa Rica Caribe Norte y Caribe Sur. San José: ICT.

Niglio, O (2013, marzo). Reflexiones sobre el valor del patrimonio cultural. La conservación del patrimonio cultural en Costa Rica, pp. 23-38. doi: 10.4399/97888548588002.

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2018). Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados. Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica, Unidad de Cultura y Economía. San José: Grupo Gráfico R.L.

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2019). Mapa Cultural de Costa Rica. Recuperado de <http://mapa.cultura.cr/> López, J., Navarrete, W. [traductor] (2002). Hablemos del Patrimonio Mundial. París: Ediciones UNESCO.

Quiñones, Y. G., Castrejón, Y. D. P., Martínez, E. E. V., y Barquín, R. S (2019). Una red de cooperación empresarial para el desarrollo local: Corredor turístico "Las Truchas"-Malinalco, México. Estudios y Perspectivas en Turismo, 28(1), 207-225.

El sistema de producto como elemento clave de los emprendimientos costarricenses en diseño industria

Xinia Varela Sojo / Tecnológico de Costa Rica.

Resumen

El valor de la economía creativa se encuentra en el poder de las ideas y las actividades intelectuales para generar productos creativos caracterizados por su diferenciación y que generan un aporte económico, social y cultural significativo en el entorno.

Para darle fundamento a sus argumentos, Xinia Varela Sojo cita a Gasca y Lizardo (2018) para quienes “la mayoría de los emprendimientos creativos de América Latina y el Caribe se caracterizan por ser microempresas, el enfoque de su negocio está en el diseño y tienen un talento diferenciado que les permite competir a una escala global, lo cual no es ajeno a la realidad costarricense”.

La presente ponencia forma parte de la tesis doctoral en proceso de la investigadora, del Doctorado en Diseño por la Universidad de Palermo. Dicho trabajo se enfoca en conocer la interpretación por parte de los diseñadores industriales costarricenses sobre el proceso proyectual y las funciones que el profesional en diseño ejecuta en las empresas dirigidas por diseñadores industriales.

La investigación doctoral es cualitativa y abordada mediante el estudio de casos, lo que implica consultar distintas fuentes de información que garanticen la validez de los constructos (Yin, 2014). Ejemplos de estas fuentes son los estudios del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) y las entrevistas realizadas por la investigadora a diseñadores industriales empresarios.

Si bien la tesis está en proceso, uno de los puntos abordados es la exploración de la dinámica del “sistema de producto” que se ejecuta en los emprendimientos creativos y que se compone por el producto, el mercado y la empresa (Leiro, 2006). Las primeras aproximaciones en esa línea se abordan en la ponencia. Esta es un punto de partida en la generación de una línea de investigación en torno a los elementos mencionados, a su interacción con el proceso proyectual y con las cadenas de valor para la generación

de la oferta en las organizaciones creativas.

La investigación doctoral cumple como finalidad dar una contribución a los estudios cuantitativos nacionales del sector diseño hechos por el MCJ y así profundizar en la comprensión de la práctica empresarial creativa costarricense por la cual transcurre un proyecto de diseño industrial.

Palabras clave

Proceso proyectual, sistema de producto, diseño industrial

I. Introducción

Como parte de los esfuerzos para comprender un poco más sobre la particularidad de la economía creativa, han existido algunas iniciativas para tratar de definir qué es esta actividad económica. Este proceso ha sido complejo, tanto así que Howkins (2002) —quien fue pionero en escribir sobre el tema— al tratar de brindar una definición de la economía creativa, señaló que este término es objeto de discusión entre las regiones, ya que la interpretación del concepto se halla estrechamente ligada a la experiencia práctica de las actividades creativas de cada entorno.

Aun así, es necesario recalcar que la economía creativa es considerada un área importante de la economía mundial actual, cuyo valor se encuentra en el poder de las ideas y las actividades intelectuales para generar productos creativos caracterizados por su diferenciación y que generan un aporte económico, social y cultural significativo en el entorno.

Según Gasca y Lizardo (2018), la mayoría de los emprendimientos creativos de América Latina y el Caribe se caracterizan por ser microempresas. El enfoque de su negocio

está en el diseño y tienen un talento diferenciado que les permite competir a una escala global, lo cual no es ajeno a la realidad costarricense.

Figura 1. Características principales de los emprendimientos creativos de América Latina y el Caribe



Fuente: Gasca, L. y Lizardo, A (2018). *Emprender un futuro naranja: Quince preguntas para entender mejor a los emprendedores creativos en América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo. doi: <http://dx.doi.org/10.18235/0001301>

En Costa Rica, se han desarrollado una serie de iniciativas gubernamentales que buscan no solo aumentar la exposición del sector diseño en el país, sino que ayuden a entender cada vez mejor cómo es la dinámica a lo interno de las empresas creativas nacionales. Con el fin de generar un aporte adicional a estos esfuerzos citados, se presenta este trabajo, el cual forma parte de la investigación doctoral en diseño en proceso de la investigadora.

Para efectos de contextualización histórica, se detalla una breve descripción de los antecedentes nacionales en relación con el sector diseño. El propósito del apartado es el de entender el entorno costarricense bajo el cual se desarrolla la presente investigación.

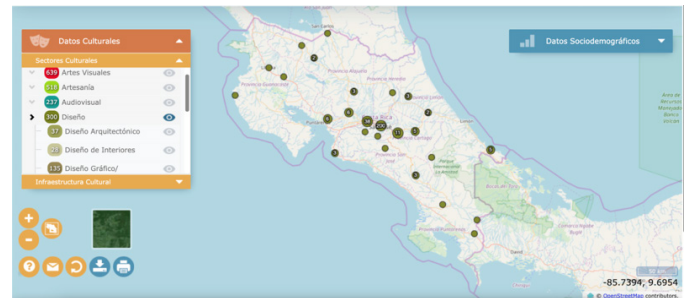
Antecedentes en relación con el sector diseño en Costa Rica

Como punto de partida, es justo aclarar que en este escrito se toma como referencia el término de economía creativa acuñado por la Unidad de Cultura y Economía del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ), el cual se refiere a esta como aquella que incluye a las industrias culturales y creativas y que “genera conocimiento económico al mismo tiempo que promueve la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo integral” de un país (MCJ, 2017, p. 155).

Ante esta realidad, en el país han predominado en los últimos diez años no únicamente iniciativas de apoyo financiero y político hacia las empresas y demás actividades productivas que pertenecen al sector de la economía creativa; también se ha desarrollado una serie de estudios en el tema gracias a los aportes generados y formalizados por el MCJ.

En relación con el sector diseño, existen datos referentes en la Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (CSCCR) y en el Mapa de Información Cultural, el cual “surgió de la necesidad de brindar una nueva forma de visualizar los recursos culturales del país a partir de su ubicación geográficas [sic].” (Sistema de Información Cultural, SIC, 2019). En la Figura 2, se pueden visualizar las actividades productivas relacionadas al sector diseño que se han identificado en Costa Rica por medio del Mapa Cultural.

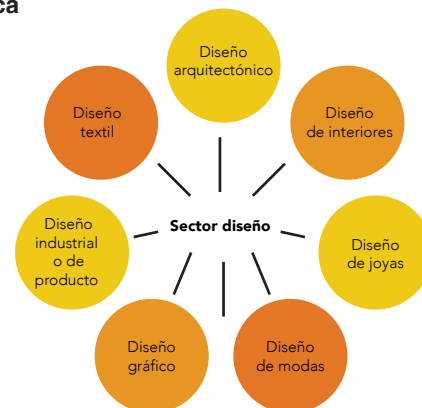
Figura 2. Actividades productivas del sector diseño en Costa Rica según el Mapa Cultural



Fuente: Sistema de Información Cultural de Costa Rica

Ya que precisaba lograr conocer mejor los datos relativos al sector diseño, el MCJ consideró dividirlo en siete subsectores, como se visualizan en la Figura 3:

Figura 3. Subsectores que componen el Sector diseño en Costa Rica



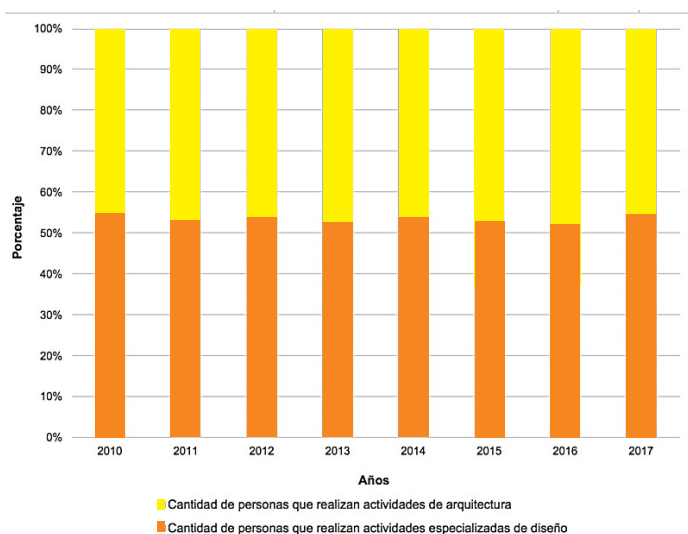
Fuente: MCJ. Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica.

En cuanto a la definición del término diseño como tal, el MCJ (2017) considera este como “un elemento creativo y multidisciplinario (...) El diseño (...) parte de la creatividad para responder de manera simple a necesidades específicas,

haciendo un uso óptimo de los recursos.” (p. 89). Es importante recalcar que, más allá de dar una definición teórica del término diseño en el marco de la economía creativa, la CSCCR ha logrado generar también datos relacionados a las actividades especializadas de diseño, las cuales incluyen diseño de modas, decoración y diseño del espacio interno, las actividades hechas por diseñadores gráficos y las que tienen que ver con el diseño industrial o de producto.

Por ejemplo, en relación con el sector diseño –según los datos generados por el MCJ– en el 2017, la cantidad de personas ocupadas en actividades especializadas de diseño constituyeron 54,7% frente a 45,3% de personas ocupadas en actividades relacionadas a la arquitectura. Cabe resaltar que la cantidad de personas dedicadas a áreas de diseño, como las mencionadas al inicio de este párrafo, ha aumentado en 2,2% del 2016 al 2017 (SIC, 2019). El comportamiento de ambas categorías de actividades productivas se puede visualizar en la Gráfico 1:

Gráfico 1. Cantidad de personas ocupadas en el sector diseño, según actividad económica, periodo 2010-2017

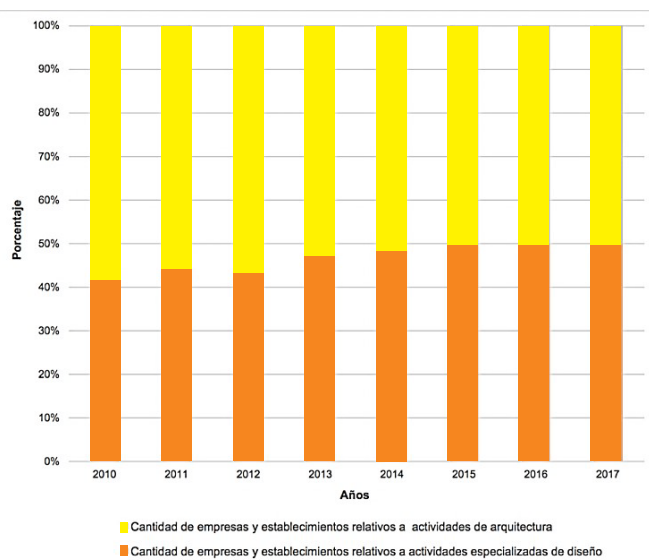


Fuente: Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (2019). Sector diseño. San José, Costa Rica: Ministerio de Cultura y Juventud. Recuperado el 28 de agosto del 2019 de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Asimismo, otro dato interesante que se puede observar en dicho gráfico es el hecho de que la cantidad de personas dedicadas a actividades especializadas de diseño ha significado desde el 2010 más de 50% del total de las personas que componen el sector y que realizan actividades productivas en el tema. En el caso del número de empresas y establecimientos que tienen que ver con las actividades especializadas en diseño y las actividades de arquitectura, más de 50% son de este último tipo.

Sin embargo, como podemos observar en la Gráfico 2, las empresas y los establecimientos relacionados con actividades especializadas en diseño, han ido en aumento desde el 2010 hasta el 2017 hasta casi equiparar a las empresas vinculadas con actividades de arquitectura, según datos del SIC (2019).

Gráfico 2. Cantidad de empresas y establecimientos físicos y jurídicos del Sector diseño, según actividad económica, periodo 2010-2017



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (2019). Sector diseño. San José, Costa Rica: Ministerio de Cultura y Juventud. Recuperado el 28 de agosto del 2019 de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Considerando el hecho de que las actividades productivas relacionadas con el sector diseño —tanto las personas ocupadas en actividades especializadas como empresas y establecimientos que de una u otra forma se vinculan con el área— se han mantenido estables en el periodo antes expuesto, es necesario fortalecer la investigación de este entorno de manera no solamente para entender sus acciones; también para ofrecer apoyo mucho mejor direccionado ante las necesidades que tal entendimiento de acciones por parte del resto de actores del ecosistema se puedan identificar.

En ocasión de esta oportunidad para generar investigación cada vez más específica del sector diseño, es fundamental aclarar que la tesis doctoral está enfocada en el subsector conocido por el MCJ como diseño industrial o de producto. La selección de este subsector se realiza por razones varias; entre ellas, estudiar el comportamiento en torno al proyecto de diseño en una disciplina reconocida por su ejecución y metodología proyectual.

A manera de aclaración, nos referiremos a la definición sobre el diseño industrial o de producto que brinda el MCJ (2017, p. 89). Es aquel que contempla los servicios enfocados en el diseño de productos que, por medio de un proceso de integración planificada de elementos como el uso, función, impacto en el ambiente, estética, tecnología, entre otros, conciben nuevos y mejores productos para la sociedad.

Es decir, el diseño industrial o de producto amerita la existencia de un proceso que integre y organice diversos elementos intervinientes para poder cumplir con el objetivo de proponer productos que garanticen una mejor calidad de vida. No obstante, surgen dos interrogantes fundamentales que rigen la presente investigación en general: ¿cómo es ese proceso en la práctica creativa empresarial costarricense? y ¿qué elementos son los que se integran en dicho proceso?

En ese sentido, el MCJ (2017) hace una aproximación por la cual se muestra un diagrama del funcionamiento de las actividades especializadas de diseño en Costa Rica, que se expone, a continuación, en la Figura 4:

Figura 4. Funcionamiento básico de las actividades especializadas de diseño.



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados, de Ministerio de Cultura y Juventud, 2017, p. 91, San José, Costa Rica: MCJ.

Si bien el diagrama citado es de carácter general para todo el sector diseño, muestra el ciclo del funcionamiento básico según las investigaciones realizadas en el campo por el MCJ. Se considera, pues, como un buen punto de partida para poder indagar cómo está compuesto y cuáles son las interacciones existentes en el sistema de producto ejecutado por las empresas creativas costarricenses. Por lo tanto, uno de los propósitos de la investigación doctoral que rige este escrito es el de aportar insumos para enriquecer el diagrama básico propuesto por el MCJ y comprender así las particularidades de un sistema complejo de

la práctica profesional del diseño en el entorno nacional.

Marco conceptual en torno al sistema de producto

En razón de los cuestionamientos acotados por la investigadora en el apartado anterior en cuanto a cómo es el proceso creativo (llamado también proceso proyectual) en las empresas nacionales dirigidas por diseñadores industriales, hay que añadir cierta terminología complementaria que existe en la literatura en relación con la gestión del diseño y la práctica de la disciplina en entornos empresariales. Respecto del tema específico de la gestión del diseño, existen algunas definiciones necesarias de presentar al lector para conocer las aplicaciones e intervenciones del diseño en las organizaciones y su rentabilidad empresarial.

En este sentido, Leiro (2006) hace énfasis en la importancia de definir el tipo de diseño del que se trata en este entorno. No estamos hablando de un diseño que culmina en un “prototipo exhibido” (p. 33); más bien a un proceso proyectual que lleva al desarrollo y comercialización de un producto (o servicio); en otras palabras, un prototipo que se introduce al mercado; o, como lo llama Leiro, “un producto instalado en la sociedad” (2006, p. 33).

Al ser este el tipo de diseño que se usa en las empresas creativas, es pertinente aclarar que los procesos proyectuales respectivos son sometidos a una serie de interacciones con distintas disciplinas y variables consideradas como críticas para que el proceso mismo se desarrolle con éxito. Esto es lo que se puede considerar como una adecuada gestión del diseño.

Por otro lado, De Pietro y Hamra (2010) afirman que el concepto de gestión del diseño no tiene una definición única. ya que la dinámica de esta depende de “los contextos, las tareas, los objetivos, el campo de aplicación, la tecnología, el presupuesto, el tiempo y las personas” que se manejen en las distintas organizaciones (p. 87). De manera semejante, Viládas (2008) se enfoca en el diseño aplicado a la empresa por lo que afirma que el diseño en las organizaciones debe cumplir tres funciones elementales: identificar, conferir y comunicar el valor.

Esto significa que el diseño en estos términos y en el entorno empresarial no se enfoca únicamente en elementos constructivos del objeto, sino que aborda lo que llama el “sistema producto” en el cual se estudia el conjunto de condiciones relativas a la estética, la responsabilidad ambiental,

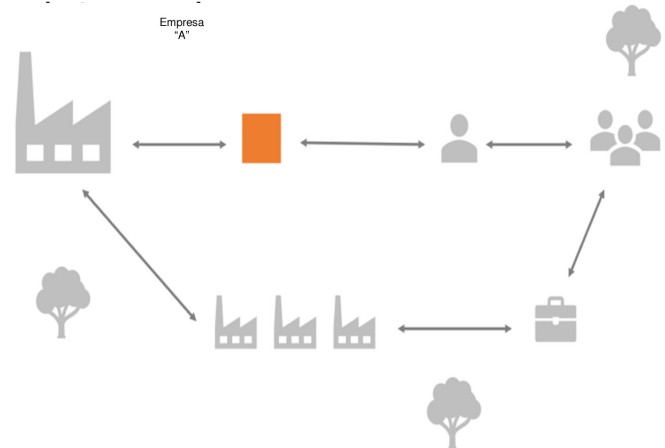
la usabilidad, la economía y la funcionalidad de los productos y servicios por ofrecer (pp. 24-25).

Con respecto a lo anterior, Leiro (2006) afirma que el contexto debe ser considerado como un sistema que interactúa, ya sea de manera directa o indirecta, con el diseño de un producto o servicio. Esto se debe a que puede afectar el desarrollo de un proyecto a lo interno de una organización para su posterior lanzamiento. O sea, el producto (entendiendo este como la oferta de bienes o servicios de una organización) no está aislado de otros elementos que vienen a formar parte de su estructura sistémica: inevitablemente existen factores internos o externos al proyecto que afectan su desarrollo. A esto Leiro le llama el "sistema de producto" (2006, p.114) y afirma que está compuesto por el producto, la empresa en cuestión y el mercado, el cual es un subsistema de la sociedad y, por ende, forma parte del contexto mismo.

Entre los componentes del sistema de producto, Leiro (2006) propone la actuación de diversos elementos que tienen que ver con la empresa, el producto y el mercado y, aunque el autor no hace referencia a todos los elementos que intervienen en el sistema de producto, dicha propuesta es base suficiente para poder entender la infinidad de variables que intervienen o podrían intervenir en un proyecto de diseño.

Veamos, por ejemplo, la Figura 5. Un producto o servicio diseñado (representado como un cuadro naranja) es desarrollado y producido por una empresa (la llamaremos "A") y este es ofrecido a un usuario que pertenece a un grupo poblacional mayor, es decir, a una sección del mercado. Dicha población, a su vez, labora en otras organizaciones que tendrán alguna relación con la empresa "A", ya sea como proveedores, fiscalizadores, compradores, distribuidores, comercializadores o, incluso, competencia. Estos involucrados también están inmersos en un entorno social, económico y ambiental que presenta sus propios cambios y que afectan no solamente a "A", sino también al resto de involucrados mencionados. La empresa "A", por lo tanto, tendrá que ajustar elementos de su estrategia y objetivos empresariales según como ese entorno y el mercado muestren cambios en sus acciones.

Figura 5. Breve esquema de interacciones externas al



Fuente: elaboración propia.

Asimismo, cada producto tiene una cantidad de variables que actúan directamente sobre él y que afectan el diseño de producto desde el momento mismo que es concebido (Figura 8). Este, a su vez se inserta en el esquema de interacciones por lo que podemos entender que el sistema de producto es una estructura dinámica en la cual está inmerso el proyecto de diseño (Figura 9).

Figura 6. Gestión de diseño

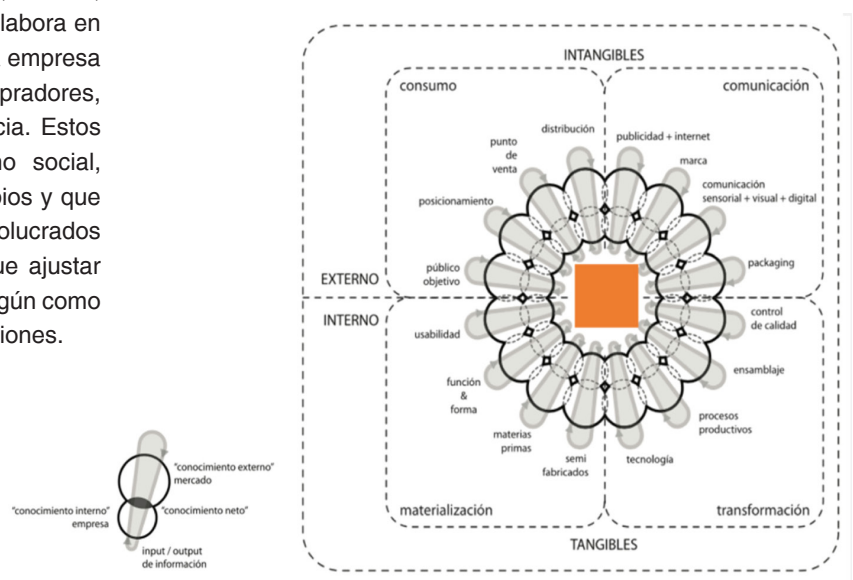
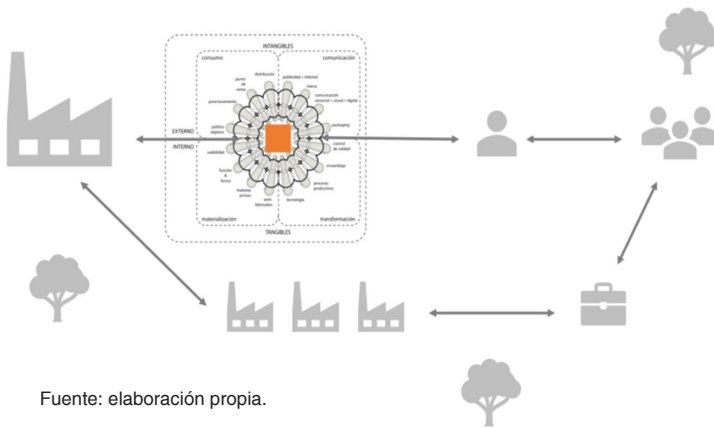


Figura 7. Breve esquema de interacciones integrando el sistema de producto



Fuente: elaboración propia.

Aunque este aporte teórico mencionado es lo más cercano que existe en la literatura para tratar de entender la dinámica del diseño en los negocios, este se encuentra hecho sobre organizaciones en las cuales el diseño está ya integrado a las labores productivas. O sea que no necesariamente refleja la dinámica existente a lo interno de las empresas creativas costarricenses porque, como se expuso anteriormente, no existe, hasta la fecha, un estudio específico en este tema y, por ello, surge esta investigación.

II. Objetivos

Teniendo en cuenta lo ya expuesto, en este artículo en particular se plantean algunas proposiciones o conjeturas que se circunscriben a la tesis doctoral en proceso de la investigadora y que tienen que ver con el tema específico del sistema de producto, en el marco de las empresas creativas nacionales dirigidas por diseñadores industriales.

Por el carácter exploratorio-descriptivo de la tesis antes mencionada, el propósito de este escrito es identificar y mostrar las variables que podrían considerarse como fundamentales para entender la interacción entre la empresa, el mercado y el producto dentro de las empresas de diseño industrial. El estudio de los tres elementos clave del pensamiento estratégico de diseño permite la posterior comprensión y construcción del escenario de la práctica empresarial costarricense en la cual transcurre un proyecto de diseño industrial.

Podría, entonces, afirmarse que estos tres elementos actúan de manera directa sobre las variables que conforman la

cadena de valor en torno al producto o servicio ofrecido en las organizaciones creativas. Esto es así porque son claves para entender no únicamente las acciones generadas en relación con la materialidad, el uso de tecnologías, distribución, la comunicación o el consumo de la oferta por parte del público meta, sino también para identificar los principales involucrados que intervienen en dicha cadena de valor y que “aportan conocimiento al proceso” (Lebendiker, 2007, p. 38).

Llegados a este punto y dado el carácter cualitativo de la tesis, se plantean las siguientes proposiciones para este trabajo:

Proposición 1. Los factores relativos al mercado son los que presentan mayor influencia crítica sobre el proceso creativo ejecutado dentro de las empresas costarricenses de diseño industrial, lo que repercute en su variabilidad y en el desarrollo en sí del producto o servicio ofertado.

Proposición 2. A su vez, la variabilidad del proceso de desarrollo de productos repercute en el funcionamiento básico de la empresa, por lo cual su esquema de actividades está sujeto a continuas adaptaciones conforme se enfrenta a cada uno de los proyectos ejecutados en las empresas creativas de diseño industrial costarricense.

Por eso, la finalidad de este escrito es el de mostrar los resultados preliminares al respecto que permitan fortalecer las conjeturas antes expuestas para así ir estableciendo una línea de investigación relacionada con el tema específico del proceso proyectual y su correspondencia con el sistema de producto.

III. Metodología

Como se mencionó en un apartado anterior, la investigación doctoral tiene un enfoque cualitativo, en el cual predomina la investigación del tipo exploratorio-descriptivo. La decisión de abordar la tesis desde tal perspectiva radica en que el objeto de estudio es sumamente complejo, puesto que implica el acercamiento hacia la concepción por parte de los diseñadores industriales empresarios costarricenses sobre el proceso proyectual, su estructura y las funciones del diseñador en dichas organizaciones.

A causa la complejidad de la temática y lo inviable que sería obtener el detalle completo de todos y cada uno de los procesos proyectuales ejecutados en cada una de las empresas de

diseño industrial en el país, se elige este enfoque cualitativo antes mencionado.

Como método para abordar la investigación, se hace referencia al estudio de casos tomando como fuente metodológica principal el aporte que hace Yin (2014) en referencia al procedimiento por seguir para garantizar la credibilidad del método en los procesos investigativos de esta índole. En este trabajo, en particular, se aplica el estudio de casos múltiples para lo cual se delimitó este a un número pequeño de casos empresariales seleccionados, todos pertenecientes a la Gran Área Metropolitana de Costa Rica (GAM).

La fundamentación de este límite corresponde a que la GAM concentra más de 80% de las micro, pequeñas y medianas empresas (MiPyME) existentes en el país y esto facilita la obtención de los datos de parte de los informantes claves (Observatorio del Desarrollo, 2018).

Los casos que se seleccionaron como unidades de análisis para realizar el estudio son empresas costarricenses que hayan sido fundadas y gestionadas por diseñadores industriales, que tengan más de un año de funcionamiento legal y que se dediquen al desarrollo y venta de productos (tangibles o digitales) o servicios de diseño industrial. A partir de dicho criterio, se seleccionaron ocho distintas empresas que cumplen con el perfil indicado, mas, para el momento de esta ponencia, se habían analizado los datos de tres de ellas.

En el estudio de casos múltiples no se puede realizar una generalización estadística debido a que en este método no se determina una muestra o un universo concreto. Sin embargo, sí es posible aplicar lo que se llama una lógica replicante para obtener entonces una generalización analítica después de emplear los instrumentos respectivos para el estudio de casos múltiples.

Con el fin de garantizar los aspectos relativos a la credibilidad del método y a la validez de los constructos, se realizaron varias actividades antes, durante y después de la recopilación de los datos empíricos. Por ejemplo, hubo una identificación en la literatura de los elementos observables en el trabajo de campo en relación con los temas a abordar en la investigación. Asimismo, se hizo uso de múltiples fuentes de evidencia para asegurar la triangulación, como lo es el caso de la aplicación de entrevistas semi-estructuradas a diseñadores industriales costarricenses empresarios, dirigentes de su propia empresa.

Como actividad complementaria, también se estudiaron documentos, materiales impresos y digitales brindados por los mismos informantes clave en relación con sus actividades proyectuales, así como redes sociales y páginas web relacionadas con los casos en cuestión. También existe un acercamiento constante con los entrevistados con el fin de verificar la información brindada y así poder generar los reportes respectivos a los análisis de datos y la debida obtención de la teoría.

En aras de generar un ambiente de confianza y confidencialidad entre los informantes y la investigadora, se utilizaron recursos como una carta de presentación ante los informantes, redactada por la Universidad de Palermo para esta investigación, en la cual se indica que la información suministrada por ellos es con fines académicos doctorales. Además, se usan libros de códigos y bases de datos por medio de siglas para analizar los datos con más facilidad y para salvaguardar la identidad de los entrevistados, los respectivos documentos suministrados por ellos y demás detalles sensibles que pudieran surgir durante las entrevistas realizadas.

IV. Resultados

Por lo que se refiere a los resultados de la investigación, lo expuesto en este escrito deberá considerarse como aproximaciones preliminares que derivarán en una futura generalización analítica, una vez que se haya finalizado la totalidad de la tesis. Al ser esta la situación, los resultados acá presentados se basan en los análisis realizados a tres casos de estudio únicamente, por lo que deben considerarse como resultados en construcción que pueden llegar a cambiar conforme se avance en el resto de los casos que componen la investigación doctoral.

Asimismo, los resultados de este texto no reflejan la totalidad de los aspectos analizados en la tesis doctoral debido a que esta aún se halla en ejecución, por lo que se hace una interpretación parcial de los primeros hallazgos en relación con el tema específico del sistema de producto solamente.

Hecha la aclaración, se describe brevemente las características de los casos consultados a la fecha — llamados de ahora en adelante como CE1, CE2 y CE3; siglas correspondientes al término Caso de Estudio— con el fin de dar

un panorama general del entorno en el cual se desenvuelven sus procesos proyectuales y, por ende, sus sistemas de productos.

El CE1 inició sus labores en el 2011 y, desde entonces, se dedica a la venta de servicios de consultoría para PyMEs, en temas relacionados al diseño de productos, la gestión y el mercadeo de la oferta de otras pequeñas empresas. Si bien el CE1 no desarrolla productos tangibles, se enfoca en la venta de servicios relativos al diseño industrial, incluyendo en ellos actividades que guíen en la consolidación de temas como la segmentación de mercado, publicidad y otros servicios afines a la disciplina. El caso es gestionado por un solo fundador, siendo este un diseñador industrial de profesión el cual anteriormente había incursionado en otros emprendimientos del sector diseño y que inclusive ahora, mantiene otro emprendimiento de venta de servicios profesionales.

El CE2 es un caso que se fundó en el 2017 de manera empírica, con el fin de explorar sus oportunidades de negocio y que, dados los buenos resultados, formalizó sus actividades en el 2018. El CE2 se dedica a dos actividades principales: el diseño de material expositivo para puntos de venta que incluye el diseño y la producción de los implementos respectivos; y el asesoramiento a clientes en temas de retail. Este caso ofrece entonces tanto productos (físicos y de comunicación visual) como servicios, todos relacionados al diseño industrial.

El CE2 es dirigido por dos fundadores que trabajan en asociación, uno diseñador industrial de profesión y otro arquitecto, con el fin de complementar saberes en torno a los proyectos que se les presentan. En adición, ambos fundadores desarrollan actividades complementarias a la empresa, como la venta de servicios profesionales en su área de especialización.

Finalmente, el CE3 es un caso que se fundó en el 2016, gracias a una asociación entre dos profesionales del diseño: un diseñador industrial y un diseñador gráfico. El CE3 se dedica a tres áreas específicas que incluyen el diseño de productos del tipo cotidiano; la oferta de servicios de mercadeo, ingeniería y diseño; y el desarrollo de proyectos relacionados con el diseño de espacios de punto de venta. Para poder hacer frente a las tres áreas de trabajo mencionadas, la CE3 acude de manera ocasional a la subcontratación de otros diseñadores industriales y artesanos, quienes ayudan en el desarrollo de los proyectos de la empresa cuando amerita y sus aportes son reconocidos por la CE3 de manera pública.

A cada uno de los informantes clave que forman parte de los casos, se les consultó qué asuntos críticos hacen que su proceso de diseño varíe. A continuación, se presentan los

principales aportes dados por cada uno de los casos, ilustrados en la Tabla 1. La información se obtuvo a partir de entrevistas semiestructuradas y mediante la revisión documental de diferentes fuentes facilitadas por los informantes clave.

Tabla 1. Elementos críticos identificados por los diseñadores industriales empresarios en relación con la variabilidad de los procesos proyectuales

Caso de estudio	Elemento crítico	Aclaración
CE1	Mala organización	Se refiere a problemas organizacionales internos que tienen las PyMEs que son clientes del CE1.
	Incumplimiento de funciones	Se refiere al incumplimiento de actividades ya establecidas por parte de las PyMEs clientes del CE1.
	Toma de decisiones precipitada	Se refiere a la toma apresurada de decisiones por parte de las PyMEs clientes del CE1.
CE2	Problemas con proveedores	Se refiere a problemas de incumplimiento por parte de los proveedores del CE2.
	Manejo de imprevistos	Se refiere al corto tiempo de reacción que tiene el CE2 ante imprevistos provocados por los proveedores.
	Disponibilidad de materiales	Se refiere a la poca o mucha disponibilidad de materiales por parte de los proveedores del CE2.
	Reproceso con clientes	Se refiere a la revisión del proceso de diseño de un proyecto con los clientes del CE2.
CE3	Impulso en relación con un proyecto nuevo	Se refiere a los problemas en el proceso de diseño que se obtienen debido a la toma apresurada de decisiones por parte del CE3.
	Conciencia del beneficio del producto o servicio ofrecido	Se refiere al convencimiento existente en la empresa creativa de que la solución propuesta en cada proyecto por el CE3 va a dar un aporte significativo a la problemática en cuestión.

Fuente: elaboración propia.

Detrás de la información resumida en las figuras anteriores, existe una reflexión sobre la actividad proyectual a lo interno de las empresas creativas lo cual propicia el establecimiento de una vinculación de estos aspectos críticos con los elementos relativos al sistema de producto. Para ser más específicos, cuando a los diseñadores industriales entrevistados se les consultó sobre los puntos críticos que actúan sobre la variabilidad de sus procesos de diseño, todos mencionan aspectos que no se limitan solamente al diseño del producto o servicio ofertado: también hacen interpretaciones relacionadas al mercado (el cual incluye clientes y proveedores) y a su empresa misma. Como se muestra en la Tabla 2, cada uno de los aspectos críticos señalados por los casos de estudio puede relacionarse con al menos uno de los tres elementos que conforman el sistema de producto.

Tabla 2. Relación entre elementos críticos relativos a la variabilidad de los procesos proyectuales y los componentes del sistema de producto

Caso de estudio	Elemento crítico relativo a la variabilidad	Componente del sistema de producto
CE1	Mala organización	Mercado y empresa
	Incumplimiento de funciones	Mercado y empresa
	Toma de decisiones precipitada	Mercado y empresa
CE2	Problemas con proveedores	Mercado y empresa
	Manejo de imprevistos	Mercado y empresa
	Disponibilidad de materiales	Mercado, producto y empresa
	Reproceso con clientes	Mercado y producto
CE3	Impulso en relación con un proyecto nuevo	Empresa y producto
	Conciencia del beneficio del producto o servicio ofrecido	Empresa y producto

Fuente: elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla anterior, la mayoría de los elementos críticos relativos a la variabilidad están estrechamente vinculados con el mercado, lo cual, inevitablemente, afecta el funcionamiento de la empresa creativa misma (caso de estudio respectivo). Esto tiene una explicación por parte de las personas entrevistadas: el hecho de que los clientes o los proveedores (que son parte del mercado) presenten dificultades en cuanto a la disponibilidad de materiales o incumplimiento de ciertas actividades planificadas con anterioridad, hace que la empresa creativa tenga que reestructurar casi inmediatamente su proceso proyectual, lo cual influye en el alcance de los objetivos estratégicos que la empresa en cuestión se ha planteado desde un inicio.

Un efecto similar tiene el mercado sobre el producto, ya que, al haber limitaciones en la disponibilidad de materiales por parte de los proveedores, por ejemplo, el producto mismo tendrá que ser reconfigurado o, incluso, rediseñado, lo cual ralentiza todo el proceso de diseño en general. Esto podría hasta afectar la identidad de la empresa creativa misma si no está aún muy afianzada, y según la gravedad de cambios en los que se tenga que incurrir a nivel formal y funcional del producto o servicio ofrecido.

Asimismo, cuando los aspectos críticos de variabilidad que tienen que ver con la empresa creativa como, por ejemplo, la metodología seguida a la hora de desarrollar ciertos proyectos, tal

situación repercute en el diseño del producto mismo, por lo cual también afecta en el valor de marca ofrecido por la empresa.

V. Conclusiones

Desde hace unos años, la investigación en el campo de la economía creativa se ha ido fortaleciendo gracias al interés mostrado por diversas entidades gubernamentales nacionales y otras organizaciones internacionales en desarrollar habilidades propias del sector, que ayuden a dar un impulso económico a las actividades productivas relacionadas.

No cabe duda de que el sector diseño ha sido un pilar fundamental en las economías creativas a nivel mundial y, por ello, es necesario profundizar en la comprensión de las acciones y las inquietudes de un área que ofrece un amplio potencial de expansión económica.

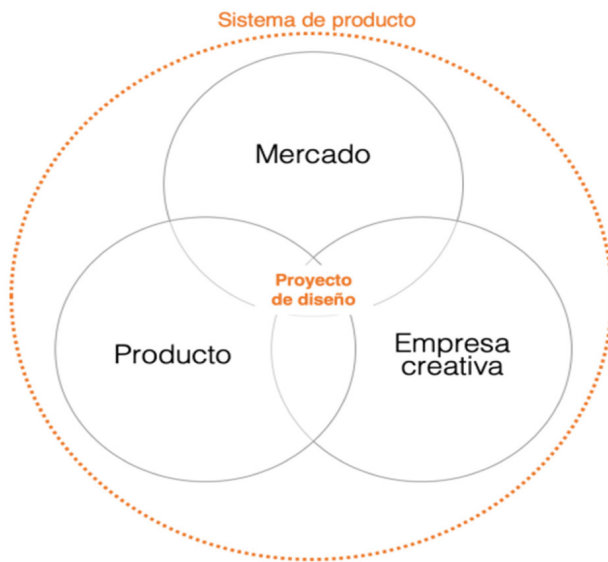
Si bien dicho escrito muestra aproximaciones parciales a una investigación mayor que está en proceso, es un punto de partida fundamental para poder generar aportes en el subsector diseño industrial y así promover el interés de otros profesionales en la rama para aumentar las contribuciones investigativas en el campo.

A partir de estos resultados parciales, se observa cómo los factores relativos al mercado, al producto y a la empresa no actúan de igual manera en todos los procesos proyectuales ejecutados por los diseñadores industriales empresarios en sus organizaciones. Dicho de otro modo, no hay dos procesos de diseño exactamente iguales. De hecho, estos tres elementos del sistema de producto terminan afectándose entre ellos, desde el sistema de producto y hacia cada proyecto ejecutado y viceversa. Por ende, podríamos decir que las conjeturas planteadas párrafos atrás no están del todo erradas y podrían acercarnos a un panorama bastante complejo de interrelaciones únicas para cada caso empresarial.

Al consultarles a los entrevistados por qué consideran que cada uno de los elementos señalados como críticos guardan relación con la variabilidad del proceso proyectual, ellos coinciden en un aspecto: su proceso proyectual no es un ente aislado, este se desarrolla en un ambiente siempre cambiante a raíz de la particularidad de cada uno de los problemas de diseño que afrontan en cada proyecto.

Ahí, precisamente, interviene el sistema de producto señalado con anterioridad. Por ende, y como se puede ver en la Figura 8, el proyecto de diseño es el punto central de una serie de variables que conforman el sistema de producto y que, inevitablemente se verá afectado por todas ellas, siempre de manera distinta según el producto o servicio que se vaya a ofrecer.

Figura 8. El proyecto de diseño y su relación con el sistema de producto



Fuente: elaboración propia

Si bien estas primeras conclusiones evidencian una alta complejidad en la manera como se comporta el proyecto de diseño en entornos empresariales creativos, es importante señalar que el conocimiento y la aproximación a datos cualitativos como los señalados, ayudan a complementar las investigaciones en el sector diseño ejecutado por distintos participantes del ecosistema. Por consiguiente, la investigación cualitativa que se está desarrollando como tema de tesis doctoral es un aporte en la visibilización de los proyectos de diseño en el entorno costarricense y permite realizar un acercamiento mucho más acertado basado en las vivencias de los diseñadores industriales empresarios en el país. Igualmente, el insumo que se espera dar con este trabajo permitirá la proposición de políticas públicas acordes a los datos cualitativos que se obtengan de la investigación.

Citando a Fathers y Bonsiepe (2003), el diseño es una disciplina que aún está "sub-investigada" (p. 54), en comparación con las ingenierías u otras ciencias sociales. Y en países en desarrollo

como lo es Costa Rica, es crucial fortalecer la investigación en diseño de manera tal que se legitime e incentive la reflexión en la práctica proyectual ante los mismos colegas y la población en general.

Como bien lo mencionan muchos autores ya citados: una profesión que no promueve ni fomenta la investigación para la construcción de conocimiento no tiene futuro. Así pues, es obligatorio unir fuerzas y, desde hoy, ir levantando ese futuro que deseamos para la economía creativa y su respectivo desarrollo productivo en nuestro territorio.

VI. Referencia bibliográfica

De Pietro, S. y Hamra, P (2010). Diseñar hoy: visión y gestión estratégica del diseño. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.

Fathers, J. y Bonsiepe, G (2003). Peripheral Vision: An Interview with Gui Bonsiepe Charting a Lifetime of Commitment to Design Empowerment. *Design Issues*, 19, pp. 44-56. doi: 10.1162/074793603322545055.

Gasca, L. y Lizardo, A (2018). *Emprender un futuro naranja: Quince preguntas para entender mejor a los emprendedores creativos en América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo. doi: <http://dx.doi.org/10.18235/0001301>

Howkins, J (2002). *The Creative Economy. How People Make Money from Ideas* [versión para Kindle]. Recuperado de https://www.amazon.com/gp/product/B002XHNNWA/ref=oh_aui_search_detailpage?ie=UTF8&psc=1

Lebendiker, A (2007). Diseño y cadena de valor. En R. Shakespear (Ed.). *El diseño en la cadena de valor* (pp. 36 - 44). Buenos Aires: CommTOOLS.

Leiro, R (2006). *Diseño: Estrategia y gestión*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2017). *Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados*. San José, Costa Rica: MCJ. Recuperado de http://www.mcj.go.cr/Cuenta_Satelite/archivos/Metodologia_de_medicion.pdf

Sistema de Información Cultural (SIC) (2019). *Cuenta Satélite de Cultura, Sector diseño*. San José, Costa Rica: MCJ.

Recuperado el 28 de agosto del 2019 de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Sistema de Información Cultural (SIC) (2019). Mapa Cultural de Costa Rica. San José; Costa Rica: MCJ. Recuperado el 12 de octubre del 2019 de <https://si.cultura.cr/mapa-cultural.html>

Observatorio del Desarrollo (2018). Informe de Resultados III Encuesta Nacional de la micro, pequeña y mediana empresa en Costa Rica 2018. San Pedro, Costa Rica: UCR. Recuperado de <http://reventazon.meic.go.cr/informacion/estudios/2018/estadopyme/informe.pdf>

Viladàs, X (2008). Diseño rentable. Barcelona, España: Index Book.

Yin, R (2014). Case Study Research: Design and Methods (5a Ed.). California, Estados Unidos: SAGE Publications.

VALOR AGREGADO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LAS ARTES

Presentación

Las actividades artísticas siempre han utilizado las tecnologías de su tiempo; sin embargo, la digitalización y el internet han transformado las prácticas culturales.

Entonces, la injerencia de la digitalización es omnipresente, en tanto:

- Actúa como facilitador de la creación de obras y productos. Los creadores pueden trabajar de forma más abierta, recaudar fondos mediante crowdfunding y encontrar nuevas formas de expresión. La interacción entre creadores y consumidores está aumentando, lo que hace que la cadena de valor sea un ciclo y no más un flujo unidireccional.
- Permite nuevos sistemas de reserva y venta de entradas.
- Conecta a los consumidores y productores de manera más eficiente, lo que reduce los costos de búsqueda. La digitalización cataliza la “intermediación” en la que se introduce en la cadena de valor a los difusores, plataformas en línea y actores del sector de las TIC para transmitir los rendimientos a un público más amplio.
- Facilita nuevos tipos de participación de la audiencia y experiencias de la audiencia. La web 2.0 y el aumento de la interactividad en Internet a través de Facebook o Twitter brindan a las pequeñas estructuras locales nuevas oportunidades para fortalecer su nicho de mercado a nivel local / regional.
- Los modelos de monetización de valor han acelerado la publicidad; paquetes de suscripción para streaming en línea y bajo demanda; y como agrupación con proveedores de servicios de internet y reproductores audiovisuales.

Muchas de estas características están en oposición con los procesos de prácticas culturales más tradicionales. Esto parece claro cuando consideramos los lugares y tiempos tradicionales para las prácticas culturales. El entretenimiento basado en una ubicación específica y un tiempo específico (un espacio público, un teatro, una sala de conciertos, un museo o una galería) sirvió como punto de referencia. La digitalización revoluciona tanto de la oferta como de la demanda

El acceso a la música es una de las características más reveladora, gracias a la expansión de los reproductores portátiles. Este movimiento ha sido claramente subrayado por el llamado movimiento “Cultura de la habitación” que tiene como paralelo del lado de la oferta la “Cultura hecha en casa.” Incluso en un espacio doméstico familiar, el consumo cultural de los miembros de la misma familia está desconectado, y todos consumen sus propios servicios culturales a través de soportes y medios totalmente individualizados lo que aleja del concepto de aumento de capital social.

En el ámbito del análisis de los efectos, se deben considerar los aspectos que podrían estar distorsionando el propósito de la cultura, tales como:

- La digitalización no se corresponde necesariamente con el espíritu de muchos festivales locales.
- La digitalización también puede crear una diferencia entre la apreciación de los productos culturales globales, por un lado, y los productos que emergen del entorno local, por el otro, lo que a menudo hace que los consumidores se interesen en el primero.
- La introducción de la digitalización también lleva a otorgar un poder sustancial de dirección y negociación a los portadores o proveedores de estas tecnologías que no siempre están motivados por una voluntad cultural de reconcentrarse y comprender, sino por la voluntad de imponer una dimensión sistemática e independiente del área o problema considerado.
- Las tecnologías digitales no deben distraer a los visitantes del contenido en sí; más bien deben centrar su atención en la naturaleza del medio tecnológico y su efecto excitante.

Alejandra Hernández Sánchez
Viceministra de Cultura

Xavier Greffe
Profesor Emérito de la Universidad de París

Creatividad y tecnología para el desarrollo integral de la región

Ernesto Piedras Feria¹² / Economista

Resumen

La dimensión económica de las industrias culturales evoluciona velozmente, convirtiéndose en un recurso clave para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.

Hoy, más que nunca, es necesario contar con planes de política pública que contemplen la incidencia regional de la tecnología en el sector cultural costarricense y cómo puede ser utilizada para aumentar la accesibilidad a contenidos culturales y creativos entre la población y así aprovechar los beneficios de la creciente conectividad y disponibilidad de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

La cultura es un catalizador de desarrollo humano y sostenible. Constituye en sí misma un sector de actividad económica que brindar valor agregado y social a naciones e individuos. Las actividades culturales y creativas constituyen una forma de conocimiento que se traduce en empleos y abundancia.

En vías de alcanzar un desarrollo integral regional, la cultura, las tradiciones y la identidad toman el papel de activos económicos renovables dentro de la región; es decir que son inagotables, a medida que se aprovechan. En el caso de la identidad cultural como activo económico, es de reconocerse que cataliza la producción, genera empleo, lo mismo que contribuye a la balanza comercial nacional en el rubro de exportaciones y en la acumulación de infraestructura.

Por su parte, la creatividad se reconoce como el principal insumo del sector económico cultural, lo que le permite entrar en el juego con un rol de recurso productivo. La suma de ambos elementos tiene una función dual; funcionan como un bien económico, mientras que se constituyen como capital de bienestar, lo que deriva en desarrollo integral.

En Costa Rica, las industrias culturales se posicionan como uno de los sectores más importantes en su economía, por su contribución de 2.2% al PIB en el año 2015, al empleo (que conjuntamente se traduce en bienestar para las familias y en recursos para el Gobierno). Adicionalmente, representan una importante entrada de divisas del extranjero que fortalece las finanzas del país.

En países como Costa Rica donde esa creatividad identitaria es un recurso abundante que abre ventana al desarrollo integral el valor de las industrias culturales y creativas debe ser explorado desde la ciencia económica.

Por otra parte, creadores y audiencias nos hemos convertido en una comunidad Homo Telecom de hombres con capacidades remotas para generar bienes y servicios creativos disponibles de manera ubicua. Como audiencias, contamos con acceso a flujos y acervos nunca antes vistos en la historia de la humanidad, todo esto como resultado del avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que ha demostrado no tener freno ni reversa.

La dimensión económica de las industrias culturales evoluciona velozmente convirtiéndose en un recurso clave para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.

Hoy es necesario contar con planes de política pública que contemplen la incidencia regional de la tecnología en el sector cultural costarricense y cómo puede ser utilizada para aumentar la accesibilidad a contenidos culturales y creativos entre la población y así aprovechar los beneficios de la creciente conectividad y disponibilidad de las TIC.

¹² Director General de The Competitive Intelligence Unit y Nomismae Consulting, miembro del Consejo Redactor de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales vigente hoy en México, así como Miembro del Consejo Asesor de la Secretaría de Cultura y del Consejo de Participación Ciudadana de Radio Educación, entre varias posiciones más.

Guanábana: creación de una plataforma digital para el fortalecimiento y democratización de la producción audiovisual costarricense

Oscar Quesada Mora / Ministerio de Economía, Industria y Comercio

Alexander Sánchez Sánchez / Ministerio de Economía, Industria y Comercio

Resumen

La falta de acceso, participación efectiva y reconocimiento de la diversidad cultural acarrea graves consecuencias para la protección de los derechos culturales, ya que discrimina a importantes sectores de la población del país. Asimismo, la gestión pública de la cultura no ha reconocido adecuadamente la diversidad cultural, lo que ha contribuido al proceso social de asimilación, lo cual provoca que algunas poblaciones deban adecuarse a una cultura hegemónica que intenta homogeneizar los aportes y especificidades. En esta ponencia titulada “Guanábana: creación de una plataforma digital para el fortalecimiento y democratización de la producción audiovisual costarricense”, sus autores, Oscar Quesada Mora y Alexander Sánchez Sánchez, proponen desarrollar el concepto de “economía naranja” mediante la construcción de una plataforma digital que promueva la industria audiovisual costarricense y regional; e implementar mecanismos que fomenten la democratización de la producción audiovisual y, en particular, la creación de un canal de difusión de contenidos audiovisuales costarricenses y regionales por medio de una plataforma digital.

La “economía naranja” está ganado terreno a nivel mundial. Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en su libro La Economía Naranja, en 2013, las industrias culturales y creativas latinoamericanas generan empleos para 10 millones de personas. Además, menciona que, a nivel mundial, si la economía creativa fuera un país, sería la cuarta mayor del planeta.

Para el caso de Costa Rica, el sector audiovisual ha venido en los últimos años incrementando su participación en la producción nacional, situación que se demuestra con la contabilidad que ha hecho el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) en la Cuenta Satélite de Cultura. De esos datos, destaca el hecho de que el sector cultural aporta para el 2016, 2,1% al Producto Interno Bruto (PIB) del país y dentro de este sector, la industria audiovisual tiene una participación de 0,44%.

No obstante, se determinó en conjunto con diferentes agentes relacionados con el sector, que este cuenta con los siguientes problemas:

- Falta de acceso y participación efectiva, así como ausencia de reconocimiento de la diversidad cultural.
- Falta de promoción y estímulo a la dinamización económica de la cultura.
- Ausencia de una visión integral del patrimonio cultural.
- Institucionalidad del sector cultural dispersa y desactualizada.

Como parte de las alternativas de solución, y a pesar de haber existido algunos antecedentes de proyectos similares como la restauración del Cine Variedades, festivales de cine y Retina Latina, se plantea en esta propuesta, enfocarse en desarrollar un proyecto como Guanábana, con el fin de crear un canal de difusión de contenidos audiovisuales costarricenses por medio de una plataforma digital, que ayude a los productores de material audiovisual a mostrar su obra; y, al mismo tiempo, a que la sociedad tenga acceso a ella a un bajo costo. Lo anterior es de suma importancia para el desarrollo del sector mediante el aumento del nivel de exposición y conocimiento de la población costarricense del material audiovisual nacional.

Para el análisis de la factibilidad del proyecto se realizaron diferentes estudios, entre los que se encuentran los estudios de mercado, técnico, financiero y económico social.

Palabras clave

Cultura, audiovisual, proyecto, difusión, acceso

I. Introducción

El sector audiovisual costarricense ha generado importantes aportes tanto económicos como culturales a nuestro país.

Empero, según conversaciones con agentes participantes de este sector económico, históricamente solo un porcentaje muy pequeño de la producción nacional ha contado con un medio para su visualización.

La falta de acceso, participación efectiva y reconocimiento de la diversidad cultural conlleva graves consecuencias para la protección de los derechos culturales, ya que discrimina a importantes sectores de la población del país. Asimismo, la gestión pública de la cultura no ha reconocido adecuadamente la diversidad cultural, lo que ha contribuido al proceso social de asimilación, y esto provoca que algunas poblaciones se adecuen a una cultura hegemónica que intenta homogeneizar los aportes y especificidades.

Ante esta realidad se plantea el desarrollo del presente proyecto, el cual, como se mencionó, surge de una necesidad que tiene la región centroamericana de contar con un mecanismo mediante el cual la población pueda disfrutar de la producción audiovisual que por diferentes motivos no ha logrado posicionarse en otros medios o cuya exposición se dio por poco tiempo, limitando con ello, el disfrute por parte de un porcentaje de la población.

Adicionalmente, la plataforma representa una oportunidad para todos aquellos productores de material audiovisual, para que logren visibilizar su trabajo, siempre que este cumpla con especificaciones de calidad.

Por lo anterior, la actual propuesta puede considerarse un proyecto de carácter sociocultural, el cual vendría a aportar de forma importante a la economía del país, ya que generaría una mayor dinámica en la industria audiovisual. Incentivando, con ello, la agregación de valor en las diferentes producciones; pero a su vez, incidiendo positivamente el desarrollo de las comunidades en que se llevan a cabo producciones.

Finalmente, con el desarrollo de este proyecto, se dará un aporte importante a la cultura, permitiendo socializar material audiovisual del cual se espera que una gran cantidad muestre mucho de la idiosincrasia tanto local como regional.

II. Marco teórico

Para efectos de este trabajo, y luego de una revisión bibliográfica exhaustiva, los autores de este documento definen

cultura como “todo aquello que está relacionado con el quehacer de una determinada sociedad, y que sus miembros manifiestan en práctica de su vida cotidiana, la cultura está influenciado por aspectos espirituales, morales, legales, sociales, económicos, históricos, y cualquier otro que marque el accionar de las personas”.

En el desarrollo de sus actividades, el ser humano siempre se enfrentará a situaciones que ameriten soluciones a un determinado problema, por lo que el concepto de proyecto se vuelve clave. Un proyecto se define como “la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema, la cual tiende a resolver una necesidad humana” (Baca Urbina, 2013, p. 3).

Por su parte, Rosales (2008) define proyecto como “una tarea innovadora, que involucra un conjunto ordenado de antecedentes, estudios y actividades planificadas y relacionadas entre sí, que requieren la decisión sobre el uso de los recursos, que apunta a alcanzar objetivos definidos, efectuada en un cierto periodo, en una zona geográfica delimitada y para un grupo de beneficiarios, solucionando problemas, mejorando una situación, o satisfaciendo una necesidad de esta manera contribuir a los objetivos de desarrollo de un país” (p. 4).

Los proyectos se desarrollan a lo largo de lo que se denomina ciclo de vida, que a su vez se encuentra conformado por diferentes fases o etapas, las cuales van desde la preinversión, promoción, negociación y financiamiento, inversión o ejecución y operación o funcionamiento. Sin embargo, para efectos del presente trabajo los autores se enfocarán en la fase de la preinversión.

Esta fase del ciclo de vida del proyecto es fundamental, ya que es en la que se desarrollan los diferentes estudios de mercado, técnico, legal y la evaluación ex-ante, que incluye la evaluación ambiental, al igual que la financiera y económico-social.

La evaluación ex-ante se realiza en la fase de la preinversión de cualquier proyecto. Es fundamental porque todos los proyectos requieren determinar y avalar la factibilidad, su viabilidad y utilidad. Un aspecto clave es que la definición de la factibilidad antes de la fase de ejecución asegura el establecimiento de los indicadores para su evaluación.

Un elemento por destacar es que esta investigación incluyó una evaluación económica y social. Se buscó con ello incrementar no solamente la factibilidad, sino la viabilidad del proyecto, en aras de obtener más apoyo a nivel político para su futura ejecución.

Rosales (2012) define evaluación económica y social de un proyecto como: “la realización de una comparación entre los recursos que, según lo estimado, van a ser utilizados y los beneficios esperados, con el propósito de determinar si el proyecto se adecua a los objetivos planteados y, por lo tanto, se asignan óptimamente los recursos a la sociedad” (p. 175).

Para Fontaine (2008), “la evaluación social o socioeconómica, interesa el flujo de recursos reales (de los bienes y servicios) utilizados y producidos por el proyecto. Para la determinación de los costos y beneficios pertinentes, la evaluación social definirá la situación del país “con” versus “sin” la ejecución del proyecto en cuestión. Así, los costos y beneficios sociales podrán ser distintos de los contemplados por la evaluación privada económica, porque: (i) los valores (precios) sociales de bienes y servicios difieren del que paga o recibe el inversionista privado, o (ii) parte de los costos o beneficios recae sobre terceros (el caso de las llamadas externalidades o efectos indirectos)” (p. 40).

Para evaluar la factibilidad económica y social de un proyecto, se utilizan indicadores como: el Valor Actual Neto Económico (VANE), la Tasa Interna de Retorno Económico (TIRE), la Relación Costo-Beneficio (R-C/B) y la Relación Costo-Efectividad (R-CIE). Además, por medio de este tipo de evaluación; se pretende identificar la incidencia en términos de bienestar a una determinada población, región geográfica, o sector económico para lo que se pueden evaluar variables como: generación de empleo, nivel de ingresos, disminución de gastos, ahorro de divisas, nivel de equidad y distribución de la riqueza, entre otras.

II. Objetivos

General

Crear un canal de difusión de contenidos audiovisuales costarricenses y regionales por medio de una plataforma digital.

Específicos

- **Construir una plataforma digital que promueva la Industria Audiovisual costarricense y regional.**

- **Implementar mecanismos que fomenten la democratización de la producción audiovisual.**

Hipótesis

Pese a la injerencia en el desarrollo económico del país, una peculiaridad de la producción audiovisual nacional es que se desarrolla, en su mayoría, en un ambiente publicitario, ya que no cuenta con los espacios o fondos suficientes para poder abrir mercado en la producción de contenido mediático.

Adicionalmente, en este sector productivo y ante la ausencia de políticas, programas, planes y proyectos que busquen incrementar los mecanismos para el acceso a medios de visualización de las obras audiovisuales nacionales, algunos agentes de este sector productivo han luchado por abrir espacios nuevos y hacer crecer la industria por medio de proyectos y propuestas innovadoras y eficientes.

Otro factor que repercute en la escasa producción audiovisual estatal tiene que ver con que en nuestro país el aparato estatal alquila la señal televisiva a empresas privadas, las cuales no están dispuestas a pagar por colaborar con el productor nacional, sino que la generan ellos mismos, lo que causa que la industria audiovisual sea afectada en cuanto a producción y contenido. a pesar de que la ley les exige un porcentaje de producción nacional.

Por esta razón, la plataforma tecnológica propuesta por este proyecto es fundamental para el desarrollo del sector audiovisual nacional, ya que viene a solucionar dicha problemática, democratizando su accesibilidad por parte del público y también a aquellos productores que no tienen un medio para presentar su trabajo.

Mediante un servicio de comunicación audiovisual se establecerá un catálogo de programas en los que habrá largometrajes, cortometrajes, medimetrajes, series y documentales que beneficien la industria local; y, a su vez, la regional por medio de la promoción de obras latinoamericanas con coproducción costarricense y obras costarricenses con coproducción latinoamericana.

Utilización de dispositivos tecnológicos e internet

Un aspecto por destacar de la población costarricense

es que esta ha tenido la capacidad para adaptarse al cambio tecnológico, lo que se refleja en el uso de herramientas por parte de la población mayor de 5 años. Los datos del Cuadro 1 permiten apreciar cómo 90.5% de la población utiliza teléfono celular y 70,5% tiene acceso a internet, mientras que, en cuanto a la utilización de computadora, esta se da por 43.2%.

Si se hace la comparación según tipo de zona, la tabla muestra cómo el mayor porcentaje de utilización de esta clase de tecnologías se presenta en la zona urbana y las mayores diferencias con respecto a la zona rural se presentan en el uso de internet y de equipos de cómputo.

Con respecto al sexo, las diferencias son muy pocas, aunque los mayores porcentajes de uso se dan en los hombres. A su vez, el Cuadro 1 muestra las diferencias en el uso de tecnologías según grupo de edad: la población de entre los 18 y 35 años representa el mayor porcentaje de uso de teléfono celular e internet. Sin embargo, la población que más utiliza la computadora es la que se encuentra entre los 12 y 17 años.

Cuadro 1. Costa Rica: porcentaje de la población de 5 años y más que utiliza dispositivos tecnológicos e internet, según zona, sexo, grupo de edad y nivel de instrucción, octubre-diciembre 2016

Zona, sexo, grupo de edad y nivel de instrucción	Total de personas		Dispositivos tecnológicos e internet		
			Celular	Internet	Computadora
Costa Rica	4.538.580	100%	90,1	70,5	43,2
a- Zona					
Urbana	3.313.178	73%	91,2	76,1	49,0
Rural	1.225.402	27%	87,2	55,2	27,3
b- Sexo					
Hombres	2.287.306	50,4%	90,2	70,3	45,4
Mujeres	2.251.274	49,6%	90,0	70,6	41,0
c- Grupo de edad					
De 5 a 11 años	515.577	11,4%	74,4	57,1	44,4
De 12 a 17 años	469.827	10,4%	92,3	86,3	57,0
De 18 a 35 años	1.558.485	34,3%	97,4	86,6	52,6
De 36 a 64 años	1.617.016	35,6%	93,8	66,7	37,5
De 65 años y más	377.675	8,3%	62,8	18,3	9,6
d- Nivel de instrucción					
Sin instrucción	321.839	7,1%	69,1	38,1	25,5
Primaria1/	1.797.275	39,6%	85,0	53,8	22,6
Secundaria1/	1.587.772	35,0%	95,6	83,2	46,9
Superior1/	831.694	18,3%	98,8	94,7	87,4

1/ Incompleta y completa.

Fuente: INEC. Encuesta Nacional de Cultura, 2016.

población ocurre, entre otros factores, para tener acceso a actividades culturales.

El Cuadro 2 muestra el tiempo en horas que utilizan los costarricenses para ese fin.

Entre las actividades a las que se destina tiempo utilizando tecnología para tener acceso a actividades culturales, se encuentran:

- 1.Revisión de redes sociales
- 2.Ver televisión
- 3.Escuchar radio
- 4.Escuchar música
- 5.Ver videos
- 6.Jugar videojuegos
- 7.Leer
- 8.Tener acceso a espacios culturales

De las anteriores actividades, a la que se les destina más tiempo es a la revisión de redes sociales con 2 horas y 12 minutos; mientras que la menor cantidad de tiempo se aprovecha para tener acceso a actividades culturales.

Con respecto a la población por tipo de zona, en general el comportamiento anteriormente expuesto se replica. Empero, en la zona urbana se destina más tiempo para todas las actividades.

En cuanto al sexo, el comportamiento es variable según la actividad: en el caso de las redes sociales, escuchar música, ver videos y jugar videojuegos los hombres destinan más horas, en tanto que las mujeres dedican más tiempo al resto de actividades.

Cuadro 2. Costa Rica: horas promedio al día que dedican las personas de 12 años y más al mes en actividades culturales utilizando internet por tipo de actividad, según zona, sexo y nivel de instrucción, octubre-diciembre 2016

Zona, sexo y nivel de instrucción	Promedio de tiempo diario en actividades culturales utilizando internet						
	Redes sociales	Televisión	Radio	Música	Videos	Videojuegos	Leer
Costa Rica	02:12	01:47	01:45	01:33	01:25	01:22	01:19
Zona							
Urbana	02:15	01:49	01:47	01:35	01:27	01:21	01:21
Rural	01:58	01:29	01:27	01:23	01:15	01:23	01:07
Sexo							
Hombres	02:14	01:44	01:48	01:31	01:30	01:27	01:09
Mujeres	02:11	01:50	01:41	01:36	01:19	01:13	01:29
Nivel de instrucción							
Sin instrucción	02:24	02:00	01:12	01:17	01:08	00:40	01:00
Primaria ^{2/}	01:54	01:32	02:01	01:23	01:22	01:17	01:45
Secundaria ^{2/}	02:21	01:48	01:39	01:36	01:30	01:30	01:12
Superior ^{2/}	02:13	01:50	01:45	01:38	01:20	01:11	01:20

1/ Incluye las siguientes actividades culturales: visitar redes sociales y otros sitios (Facebook, Youtube u compartir y ver fotos o videos, ver televisión, escuchar radio, escuchar o bajar música, ver o descargar videos, películas, series u otros), jugar o bajar videojuegos, juegos de computadora, tablet o celular, leer o bajar libros, o revistas, visitar espacios culturales virtuales como bibliotecas, museos

2/ Incompleta y completa.

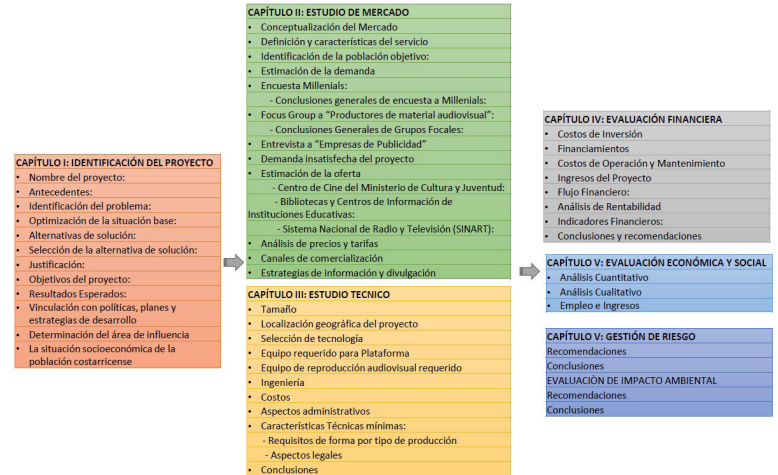
Fuente: INEC. Encuesta Nacional de C

La hipótesis planteada es la siguiente: con el desarrollo de este proyecto, el sector audiovisual costarricense contará con más exposición de sus contenidos, así como con más visualización por parte de la población.

III. Metodología

A continuación, se describe la metodología, de acuerdo al abordaje por fase del proyecto; a saber: formulación, ejecución, operación y evaluación. Para el caso de esta propuesta, se delimitará a la etapa de formulación del proyecto Guanábana. La siguiente ilustración muestra las etapas del estudio de preinversión requerido:

Ilustración 1. Etapas de la formulación del proyecto



Fuente: elaboración propia.

V. Resultados

Alcance

Como el proyecto cuenta con diferentes poblaciones beneficiarias, la evaluación de los resultados considerará a cada una de ellas.

Población de entre 18 y 65 años

Al ser el proyecto de alcance nacional y la población meta que se espera atender es la conformada por costarricenses entre 18 y 65 residentes de todo el país, se considerará para efectos de la evaluación porcentajes representativos entre la zona de la GAM y las zonas rurales.

Para ello, se harán dos intervenciones: una encuesta virtual basada en una muestra representativa; y el desarrollo de grupos focales que ayuden a conocer gustos y satisfacción de los consumidores.

Productores de material audiovisual

Esta población se encuentra conformada por todos los productores audiovisuales que hayan compartido material en la plataforma. Para ello, tienen que llenar un formulario con información de su proyecto, desglose de costos, inversiones y zonas de grabación, etc. Dicho registro documental será utilizado

para triangularlos con la información en la cuenta satélite. Además, a este sector se le aplicará entrevistas antes y después, que permitan saber las expectativas para el proyecto, así como el cumplimiento de estas por parte de la plataforma.

Modelo de evaluación de los resultados

Para evaluar el proyecto Guanábana, se aplicará una metodología con un enfoque de resultados, la cual se realizará combinando el análisis cuantitativo con el cualitativo.

Para el análisis cualitativo, se aplicarán técnicas como:

- Grupos focales con consumidores para evaluar gustos y preferencias.
- Evaluación antes y después por medio entrevistas a productores audiovisuales y funcionarios de los gobiernos locales en las que se realizaron filmaciones, para evaluar el impacto del proyecto en el gremio, así como en la empresariedad de las diferentes localidades de filmación.
- Evaluación antes y después por medio del análisis documental de la cuenta satélite para analizar el impacto económico del sector en el PIB costarricense.

Por otro lado, se aplicará una metodología cuantitativa, con el fin de determinar el impacto del proyecto en la economía costarricense. Para ello, se hará un análisis documental de la Cuenta Satélite y la triangulación con la información recabada por medio de los formularios de inscripción de los audiovisuales.

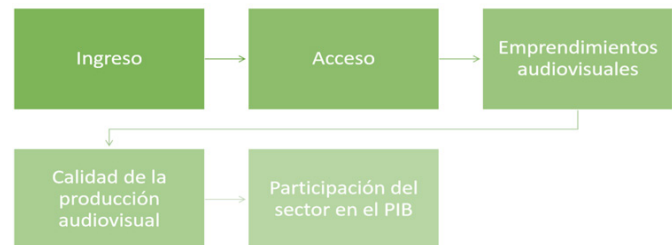
Además, se medirá la satisfacción por parte de los consumidores y uso de la plataforma por medio de una encuesta representativa de carácter virtual aplicada a los consumidores. Finalmente, se medirá el consumo y la visualización de las producciones nacionales por medio del análisis estadístico con información suministrada por la plataforma (tiempo de visualización, clicks y recomendaciones, etc.).

Las variables medidas con la evaluación serán:

1. Participación del sector audiovisual en el PIB costarricense
2. Ingresos del sector audiovisual y nuevas oportunidades de negocio
3. Participación del sector audiovisual en la economía nacional

4. Uso de la plataforma
5. Consumo de producciones nacionales
6. Acceso y satisfacción con las producciones nacionales por parte del consumidor
7. Gustos y preferencias del consumidor final

Ilustración 3. Variables que medirán los resultados



Fuente: elaboración propia

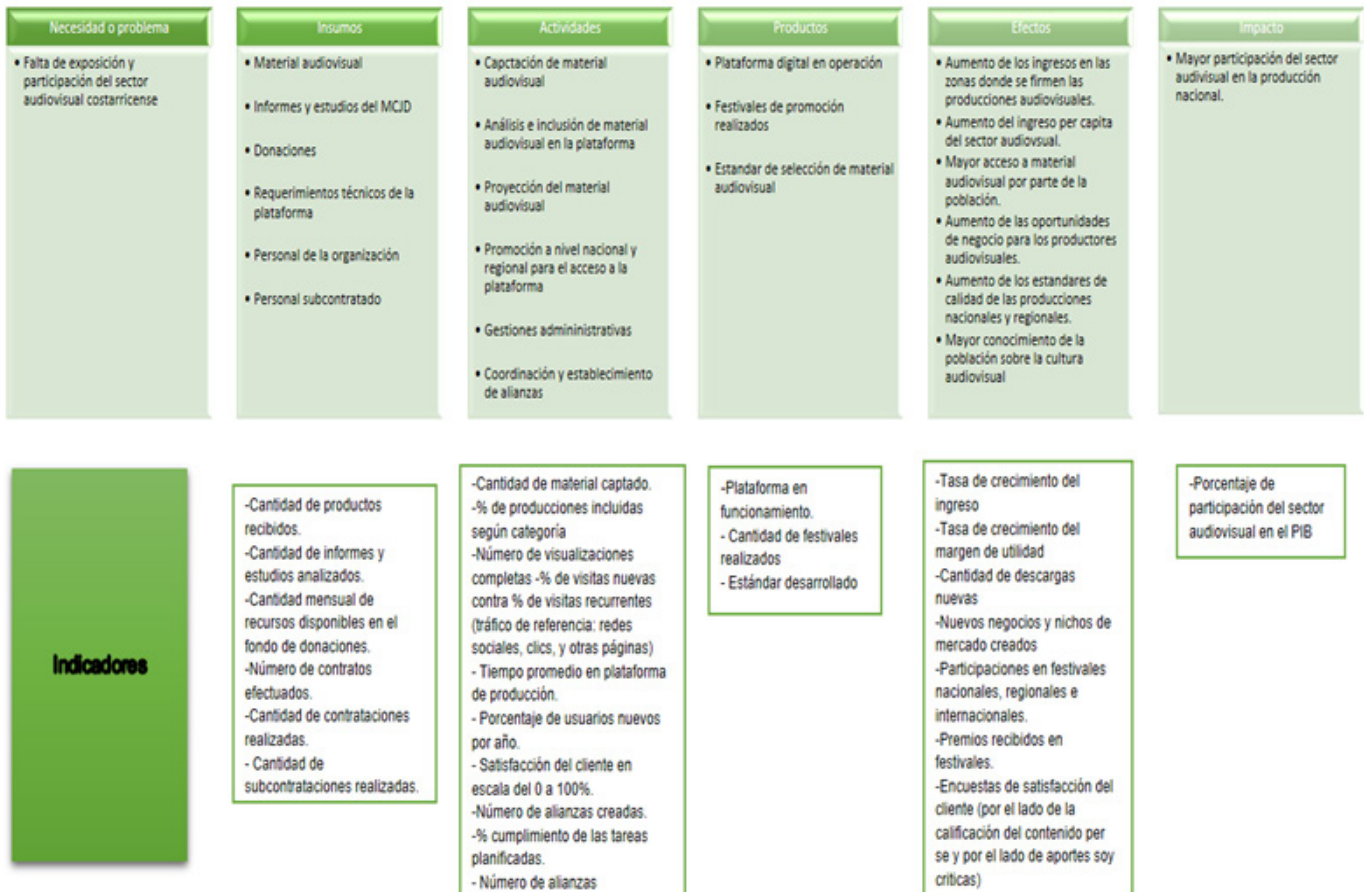
Conclusiones

Según el análisis realizado en cada etapa de la formulación del proyecto, se puede concluir para la etapa de pre factibilidad que:

- El mercado costarricense presenta un alto interés en el consumo de un servicio audiovisual para acceder a producciones nacionales y regionales.
- Los productores audiovisuales requieren y encuentran en la Plataforma Digital una alternativa viable para facilitar y promocionar sus producciones, lo que asegura una alta participación y cumplimiento del propósito de crear un medio aceptado para el sector audiovisual.
- Existe tecnología accesible para llevar a cabo el desarrollo de la plataforma y sostener su operatividad.
- La cuota que permite el equilibrio entre la cantidad de suscriptores es de \$2, lo que genera un margen de excedentes que permiten la existencia futura y reinversión para retribución del sector audiovisual nacional.
- El proyecto no presenta vulnerabilidad a amenazas naturales o impactos ambientales.

Recomendaciones

- Se debe realizar la contratación y acompañamiento de una consultoría durante la etapa de creación de la plataforma.



Fuente:elaboración propia.

- El sector audiovisual encuentra fundamental que la plataforma cuente con una oferta de nivel profesional alto o que sean productos diferenciados que no se encuentren en cualquier otro lugar para poder colocar sus producciones aquí.
- Los festivales por realizar deben ser alojados en eventos auspiciados por organismos públicos o privados para acceder a público meta.

VI. Referencia bibliográfica

Baca Urbina (2013). Evaluación de Proyectos (7ª ed.). México: Mc Graw Hill.

Fontaine E (2008). Evaluación social de proyectos (13ª ed.). México: Pearson Educación.

Rosales Posas R, (2008). Formulación y Evaluación de Proyectos (5ª reimpr.). San José: ICAP.

Rosales Posas R, (2012). La Formulación y la evaluación de proyectos con énfasis en el sector agrícola. San José: EUNED.

Economía naranja y competitividad internacional: factores que inciden en la generación de encadenamientos productivos en la industria de videojuegos en Costa Rica

Suyen Alonso Ubieta / Universidad Nacional
 Josué Gerardo Soto Acuña / Grant Thornton Costa Rica

Resumen

El desarrollo económico de largo plazo en un país como Costa Rica se vincula con las políticas relacionadas a la innovación, sabiendo que la inversión en innovación puede explicar hasta 75% de las diferencias que hay en procesos productivos similares. Un aspecto importante de la relación existente entre la innovación y la economía naranja es cómo algunas de las ramas de economía naranja, particularmente la industria creativa, requieren, para desarrollarse, tecnología de punta, particularmente tecnologías de la información y comunicación (TIC), lo cual es clave para impulsar el crecimiento de los sectores culturales.

La presente ponencia cumple como objetivo identificar los factores que inciden en la generación de encadenamientos productivos en la industria de videojuegos en Costa Rica, en el entendido que la generación de estos es clave en el proceso de internacionalización de las empresas del sector.

En el país, se han realizado esfuerzos por estudiar el comportamiento de los sectores culturales y de la economía naranja en general. Sin embargo, para la industria de videojuegos se encuentra un vacío teórico y práctico importante, debido a que existe abundante espacio para desarrollar investigación asociada al comportamiento de la industria.

Esta propuesta de investigación de tipo fenomenológica cualitativa pretende generar recomendaciones mediante la metodología de estudios de caso y con el apoyo de la revisión teórica pertinente, que permitan potenciar la creación de ventajas competitivas en la cadena de valor de la industria, lo cual es clave para optimizar los procesos de internacionalización en el sector.

Palabras clave

Economía cultural, patrimonio cultural inmaterial, desarrollo cultural, videojuego, planificación estratégica

I. Introducción

Economía naranja: conceptualización

La globalización plantea a los países el reto de una búsqueda constante de cómo generar ventajas competitivas que les permitan un mayor crecimiento y desarrollo económico. En este sentido, resulta fundamental que los países busquen nuevas industrias en las cuales puedan generar ventajas competitivas que a su vez lleven al desarrollo de cadenas de valor que permitan la creación de ventajas competitivas.

Para la región latinoamericana, la última década ha sido clave en la implementación de políticas de desarrollo de nuevas industrias a partir de una facilitación del acceso al financiamiento (BID, 2015). No obstante, según la Comisión Económica para América Latina (CEPAL), América Latina es la región más desigual del mundo (CEPAL, 2015).

Esto plantea a los países de la región el reto de lograr crecimiento y desarrollo económico, por medio del fomento de la innovación que permita no solo el crecimiento económico, sino también el desarrollo económico de manera que exista una reducción de la brecha social en la región. Una de las alternativas innovadoras para lograr integrar diferentes sectores productivos ha sido el movimiento de la economía naranja. Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la economía naranja se define como: “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad intelectual” (BID, 2013).

El sector de la economía naranja en América Latina se compone de la economía cultural, la cual se asocia a todos los

recursos económicos que generan los bienes culturales (Nurid, 2010) y las áreas de soporte para la creatividad, las cuales se asocian a servicios requeridos en el desarrollo de productos asociados a la economía naranja. El factor determinante para el desarrollo de la economía naranja ha sido la creatividad, elemento que se encuentra presente en todos los proyectos asociados a esta industria; es decir, la creatividad es el motor de desarrollo de la economía naranja.

El Informe de Economía Creativa de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD, 2012) define creatividad como sigue:

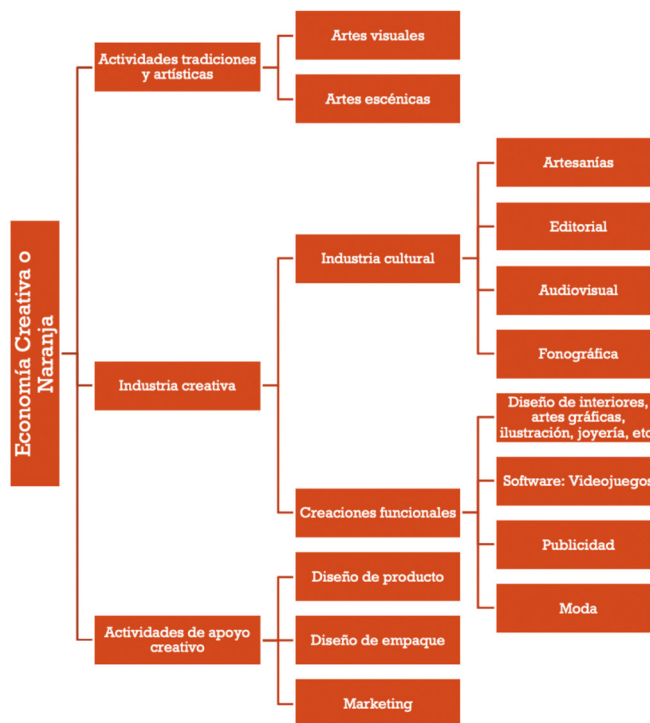
- Creatividad artística: que se constituye en la capacidad de creación de ideas y proyectos innovadores.
- Creatividad científica: hace referencia a la capacidad de resolver problemas a partir del uso del método científico.
- Creatividad económica: se basa en la capacidad de poder optimizar procesos de producción, prácticas de comercio y estrategias que maximicen la utilidad de las unidades productivas.

Los sectores culturales que conforman la economía naranja son: artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural inmaterial, educación artística y cultural, editorial, audiovisual, fonográfica, diseño, software y contenidos, publicidad y moda.

El presente estudio se enfoca en el segmento de software y contenidos respecto de la definición del BID (2013) que incluye todos aquellos emprendimientos y empresas que se dedican a la creación de productos culturales relacionados a la industria tecnológica como videojuegos y productos de programación, que son parte de procesos de innovación encadenados.

La siguiente figura muestra los segmentos que componen la economía creativa según Buitrago y Duque (2013):

Figura 1. Conceptualización de los elementos que componen la economía naranja



Fuente: Buitrago y Duque (2013).

Para Potts y Morrison (2009), una adecuada gestión de los recursos asociados a los sectores creativos en los países, gracias a la generación de políticas públicas que fomenten el crecimiento global, resultan: la generación de valor agregado, la creación de empleos en los sectores y también un aumento considerable en la inversión extranjera directa de calidad sostenible en el tiempo.

El potencial de las industrias relacionadas con la economía naranja está muy ligado a la dinámica de innovación de la sociedad en su conjunto. Para (Hall y Jones, 1999), el desarrollo económico de largo plazo es explicado en gran medida por las políticas relacionadas a la innovación que puedan aplicar los países, validando así lo expuesto por Griliches (1979), cuando demuestra que la inversión en innovación puede explicar hasta 75% de las diferencias que existen en procesos productivos similares. Un aspecto importante de la relación existente entre la innovación y la economía naranja es cómo algunas de las ramas de economía naranja, particularmente la industria creativa, requieren, para desarrollarse, tecnología de punta, particularmente tecnologías de la información y comunicación

(TIC), lo cual es clave para impulsar el crecimiento de los sectores culturales.

Economía naranja en Costa Rica

Según datos de la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA), para el 2017 la industria de desarrollo de software¹³ generó aproximadamente 29 billones de dólares estadounidenses a nivel mundial; si a esto se suma las nuevas tecnologías en cuanto a consolas, periféricos, dispositivos de realidad aumentada, entre otros, la industria incrementó sus ingresos en 36 billones de dólares estadounidenses. Ese crecimiento en su conjunto rondó 18% con respecto al periodo 2016.

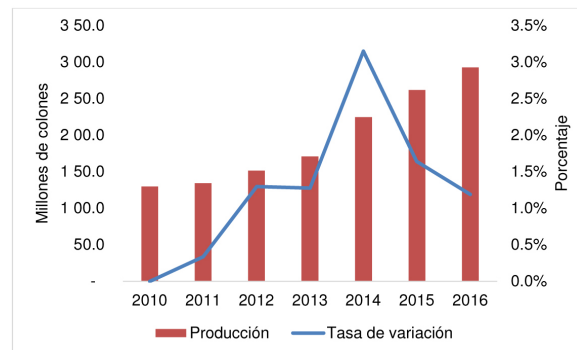
En América Latina, la industria de videojuegos ha logrado el desarrollo de productos de alto valor agregado y en la generación de cadenas de valor altamente tecnificados. Una de las ventajas que presenta la región es la calificación del recurso humano y el impulso a iniciativas público-privadas que permiten el auge de una industria dinámica, la cual es exigente y requiere personal comprometido con innovar y diferenciar su producto en el mercado.

Costa Rica no escapa a esta realidad. Según datos del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ), para el periodo 2012, la economía creativa en Costa Rica generó un total de 30 mil empleos, correspondiente a 1,6% del total de personas ocupadas en el país. El valor agregado de las industrias creativas en el país asciende para datos del 2012 a 2% del Producto Interno Bruto (PIB), lo cual es comparable al valor generado por la exportación de cultivos como banano, piña y café, entre otros. Es decir, existe una importante transformación en la cual los agentes económicos generan valor, y en que los sectores culturales registran un crecimiento importante.

En Costa Rica, el Plan Nacional de Desarrollo 2019-2022, establece el Programa de emprendimientos y PyMEs Culturales-Creativos, el cual es clave para generar acompañamiento a los sectores creativos en el país, de manera tal que estos puedan desarrollarse de una mejor manera. La meta propuesta es la generación de al menos 10 emprendimientos exitosos por año a partir del 2019. Estas iniciativas demuestran la necesidad de desarrollar, a partir de las empresas pertenecientes a industrias creativas, nuevas ventajas competitivas que permitan al país ser un participante activo en la generación de emprendimientos en dicha industria.

Datos de la Cuenta Satélite de Cultura del Ministerio de Cultura y Juventud (CSCCR) y del Banco Central de Costa Rica (BCCR) indican que el subsector de animación digital, videojuegos y multimedia experimenta un crecimiento en su producción importante, como se muestra en el Gráfico 1:

Gráfico 1. Costa Rica. producción del subsector de animación digital, videojuegos y multimedia, periodo 2010-2016



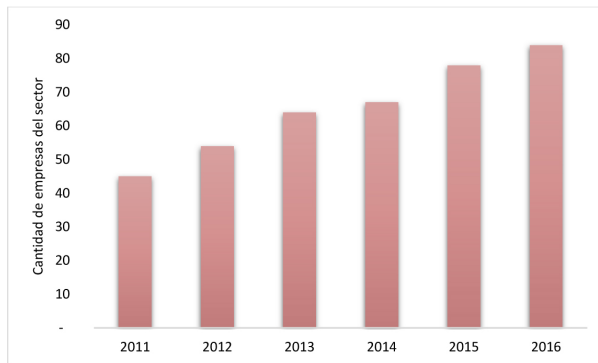
Fuente: elaboración propia con datos del Equipo Técnico de la CSCCR del MCJ y del BCCR.

Como se puede observar en el gráfico anterior, los ingresos asociados a la producción de contenidos relacionados a la animación digital, videojuegos y contenido multimedia registran un crecimiento significativo durante el periodo 2010-2016. Si bien es cierto la tasa de incremento en los últimos dos periodos es menor, el sector no ha registrado lapsos de decrecimiento a pesar de las condiciones económicas adversas que se experimentan en el país.

Este crecimiento es clave en la creación de nuevas empresas en la industria. A continuación, se muestra la tasa de crecimiento de las empresas del sector de videojuegos, animación digital y multimedia en Costa Rica para el periodo 2010-2016:

¹³ Incluye no solo la venta de videojuegos físicos, sino también el línea, suscripciones y compras dentro del entorno del juego.

Gráfico 2. Costa Rica: cantidad de empresas del sector de animación digital, videojuegos y contenido multimedia, periodo 2010-2016



Fuente: elaboración propia con datos del Equipo Técnico de la CSCCR del MCJ y del BCCR.

Como se puede observar en el Gráfico 2, el crecimiento de las empresas de la industria en Costa Rica es notable, registrando en promedio un aumento interanual de 6 empresas para el periodo 2011-2016.

Asimismo, el sector de creaciones funcionales en Costa Rica, específicamente de videojuegos, ha experimentado, en los últimos años, un gran crecimiento. Datos de la Promotora de Comercio Exterior (PROCOMER) indican que el sector de creación de videojuegos creció en promedio 7% para el periodo del 2017 con respecto al 2016. Este contenido es principalmente exportable a países como: Estados Unidos, China, Canadá y Europa.

Es evidente que la industria de videojuegos no es únicamente de ocio o de una manera de aprovechar el tiempo libre. Por el contrario, se ha convertido en una industria que genera altos niveles de rentabilidad, al igual que empleos y encadenamientos productivos de alto valor.

Enfoque de competitividad aplicado a la economía naranja

El desarrollo de industrias relacionadas con la economía naranja ofrece a los países la posibilidad de generar ventajas competitivas que les permitan desarrollar los sectores y lograr su internacionalización. Según Porter (1990), la eficiencia de los factores productivos es clave para el desarrollo de las empresas y es un elemento por considerar a la hora de gestionar el desarrollo de ventajas competitivas. Mediante el modelo del Diamante de Porter, se pueden identificar los principales factores que definen la generación de ventajas competitivas como:

- Condiciones de demanda interna: un aumento en la demanda interna de un bien o servicio produce un aumento en la calidad

de los bienes o servicios por parte de las empresas, lo cual afecta directamente la competitividad internacional de las empresas.

- Industrias relacionadas: el establecimiento de empresas multinacionales en los países hacen que la competitividad aumente de manera interna, lo que puede beneficiar la competitividad internacional del país.
- Condiciones de rivalidad: el aumento en la competencia en determinado sector hace que las empresas fomenten estrategias de innovación, lo cual incentiva en desarrollo de la competitividad internacional.
- Gobierno: las políticas tomadas por el Gobierno son claves en el desarrollo de factores competitivos, con el fin de incrementar la competitividad país.
- Azar o casualidad: hace referencia a factores externos respecto de los antes mencionados, que pueden incrementar la creación de ventajas competitivas.

Se debe considerar que también las ventajas competitivas de la gestión por medio de las actividades que puedan realizar las empresas y gracias a los recursos a los cuales estas tienen acceso, tanto propios como externos. Tal es el caso de recursos gubernamentales y fondos de cooperación internacional, entre otros. De la Fuente y Muñoz (2003) establecen que la clave de una adecuada gestión y creación de ventajas competitivas se encuentra en la complementariedad de actividades y recursos que puedan ser obtenidos por las empresas. De manera que las empresas que apliquen estrategias con base en la implementación de actividades (por ejemplo, de optimización de su ciclo productivo a la vez que existen recursos externos), potencian la producción y el crecimiento del sector productivo.

La gestión de ventajas competitivas es crucial para lograr la correcta internacionalización de las empresas ligadas a la economía creativa.

En síntesis, es claro que la creación de ventajas competitivas asociadas a la economía naranja es un factor determinante para potenciar el desarrollo de las empresas que pertenecen a tal industria.

Procesos de internacionalización de PyMEs

El modelo de internacionalización planteado por Johanson y Wiedersheim (1975), establece que, para una correcta

internacionalización, las empresas deben realizar cuatro principales etapas, las cuales se identifican en la siguiente figura:

Figura 2. Etapas de internacionalización de las empresas

Figura 2. Etapas de internacionalización de las empresas



Fuente: elaboración propia.

Estos procesos de internacionalización logran la creación de cadenas de valor, elemento que para Francés (2001): “proporciona un modelo de aplicación general que permite representar de manera sistemática las actividades de cualquier organización, ya sea aislada o que forme parte de una corporación. Se basa en los conceptos de costo, valor y margen”.

Economía naranja como motor de desarrollo de la competitividad internacional

Como se puede observar en las secciones anteriores, la evolución de la economía naranja mediante el fomento del desarrollo de sectores culturales es fundamental en un mundo globalizado como el actual, en el que es preciso desarrollar industrias diferenciadoras y que generen valor. A partir de esto, es necesario entender cuáles son los factores de competitividad internacional que inciden, de forma directa, en la internacionalización de empresas asociadas a la industria de videojuegos en Costa Rica, como motor de creación de ventajas competitivas a partir de las características de las PyMEs del sector.

Además, el enfoque de la teoría sobre internacionalización de PyMEs es un pilar para entender cómo se realiza la internacionalización de los productos asociados a la economía naranja de forma sistemática, proceso clave en la competitividad de un sector productivo.

II. Objetivos

Objetivo general

Determinar los factores empresariales que inciden en la competitividad internacional de la cadena de valor de la industria de videojuegos en Costa Rica

Objetivos específicos

1. Caracterizar el desarrollo de la industria de videojuegos en Costa Rica, a fin de entender el sector, su funcionamiento y las oportunidades de desarrollo que ofrece.

2. Determinar factores competitivos de empresas que han logrado internacionalizar de manera exitosa servicios asociados a la industria de videojuegos en Costa Rica.

3. Ofrecer recomendaciones que permitan potenciar la cadena de valor en la industria de videojuegos en Costa Rica, con el fin de generar ventajas competitivas.

III. Metodología

A continuación, se describe la metodología de análisis utilizada en la presente investigación, con el fin de responder a los objetivos antes planteados.

Naturaleza de la investigación

La naturaleza de la presente investigación se encuentra definida en función del tipo de datos que dispone el investigador, así como del problema que se pretende investigar. Para Hernández et al. (2014), “visualizar qué alcance tendrá nuestra investigación es importante para establecer sus límites conceptuales y metodológicos”. Es importante dejar claro que en Costa Rica únicamente existe información general sobre la industria de videojuegos, por lo que analizar estudios de caso específicos de empresas que lograron la internacionalización en el sector permite identificar cuáles son los factores que inciden en que este proceso ocurra.

En función de lo antes mencionado, la presente investigación presenta características de estudio exploratorio, debido a que no existe información pública que permita utilizar datos del sector de videojuegos en Costa Rica y de las causas de internacionalización de las empresas del sector. El objetivo principal de la investigación será determinar cuáles son los

factores clave para que un grupo de empresas del sector pudiera internacionalizarse.

Por eso, se considera esta investigación de naturaleza explicativa: prevé explicar y entender cómo se realizan los procesos de internacionalización en la industria

Enfoque de la investigación

Para Hernández et al. (2014), “los enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto constituyen posibles elecciones para enfrentar problemas de investigación y resultan igualmente valiosos”. Pero es claro que la elección de cualquier enfoque se encuentra en función de las características propias del fenómeno que se está investigando, de la información con la cual cuenta el investigador y la que puede generar a partir de la construcción de instrumentos.

Esta investigación es de enfoque cualitativo porque, si bien es cierto en el país existen datos e investigaciones referentes a la economía naranja que comprueban la importancia de este sector como un generador de valor, no existen estudios acerca del comportamiento de la industria de videojuegos en el país, que permitan generar estadísticas o inferir datos sobre el mismo. Una de las bondades por las cuales se elige este tipo de enfoque de investigación es el hecho de que permite “desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos” (Hernández et al., 2014), lo cual es fundamental en razón de la limitación existente en cuanto a la información de las empresas de la industria.

El tipo de instrumento aplicado para la recolección de datos es constituido por un cuestionario de preguntas abiertas, que “no delimita las alternativas de respuesta” (Hernández et al., 2014, p. 220). Se usa este tipo de metodología de recolección de datos, ya que es importante conocer la percepción por parte de cada uno de los casos en estudio acerca del sector y en cuanto a cuáles fueron esos factores que hicieron que la empresa pudiera internacionalizarse.

Asimismo, como parte del mapa de innovación se considera pertinente poder realizar un instrumento que permitiera evaluar la percepción del Gobierno y de las instituciones educativas sobre la industria de videojuegos en Costa Rica, como lo describe Porter (1990): “elementos que se encuentran fuera del diamante de competitividad tales como el azar o elementos fortuitos y el gobierno [sic]”.

El instrumento elaborado para cada una de las empresas seleccionadas en cuanto a los estudios de caso se basó en los siguientes criterios, los cuales están apegados directamente a los objetivos generales de la presente investigación:

1. Entender el tipo de contenido que comercializa la empresa en el exterior.
2. Describir cuál es la percepción por parte de la empresa sobre elementos clave en la competitividad del sector como: calificación del recurso humano, conocimiento de programas de apoyo al sector y política pública.
3. Describir la percepción de las empresas sobre el papel de la academia en el desarrollo de la industria y los posibles riesgos o amenazas a que se exponen las empresas del sector.

El instrumento desarrollado para instituciones gubernamentales y de educación se basó en una serie de preguntas cuyo objetivo es que estos actores indiquen su percepción sobre la industria de videojuegos en Costa Rica, así como qué tipo de acciones de política se deben implementar para potenciarla.

En el caso del instrumento dirigido a las empresas, se seleccionaron tres empresas en función de los siguientes criterios para ser usadas como estudio de caso:

- Empresas con tres años de haberse internacionalizado: es el periodo definido por el mercado para considerar que una empresa logró mantenerse en un mercado o una industria.
- Empresas catalogadas como PyMEs: este criterio se fundamenta en poder utilizar datos de empresas que se encuentren debidamente inscritas.
- Empresas que se dediquen únicamente a la creación de videojuegos: este criterio se utiliza con el fin de no sesgar la muestra de empresas con otras actividades que pueden generar diferencias sustanciales en los procesos de internacionalización.

Ambos instrumentos fueron enviados a las entidades de manera electrónica, con la solicitud de una reunión posterior para poder ampliar la cantidad de información suministrada.

Se debe destacar que, hasta la fecha, el instrumento enviado a las instituciones gubernamentales no fue atendido ni se recibió ningún tipo de respuesta.

Dichos instrumentos fueron validados por el Centro Internacional de Política Económica para el Desarrollo Sostenible (CINPE) mediante la realización de pruebas piloto.

Tipo de información utilizada

La información obtenida será de fuente primaria (empresas e instituciones), así como de fuentes secundarias como libros, podcasts e internet, entre otros.

La Tabla 1 muestra un detalle de los tipos de información que se usan en esta investigación.

Tabla 1. Tipo de fuente de información por utilizar según objetivo

Objetivo específico	Fuente primaria	Fuente secundaria
Determinar factores competitivos de empresas que han logrado internacionalizar de manera exitosa servicios asociados a la industria de videojuegos en Costa Rica	Realizar estudios de caso: entrevistas y reuniones con empresas del sector (4 específicamente) que han logrado internacionalizar su producción	Creación de un cuestionario (instrumento) que permita cuantificar los factores determinantes en la internacionalización de productos y servicios asociados a la industria de videojuegos
Definir recomendaciones que permitan la optimización de la cadena de valor en la industria de videojuegos en Costa Rica	Revisión teórica sobre estrategias de asociación en las empresas, que permita potenciar las ventajas competitivas en el sector	Revisión de bases de datos, revisión de trabajos relacionados a asociatividad y competitividad

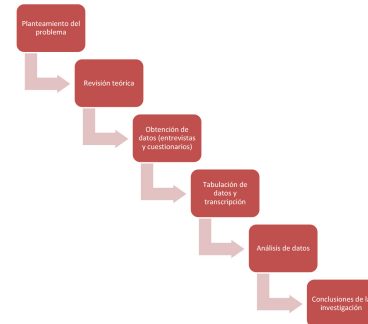
Fuente: elaboración propia.

Técnicas de investigación

Como se describió anteriormente, la técnica de investigación utilizada en el presente trabajo es el estudio de casos, debido a que por la disponibilidad de información es la metodología que mejor se adapta para poder responder la pregunta de investigación planteada en la investigación. A partir del modelo de Yin (1989) se define la siguiente estructura para la implementación del estudio de caso en la presente investigación:

Figura 3. Estructura de investigación para estudios de caso según Yin

Figura 3. Estructura de investigación para estudios de caso según Yin



Fuente: elaboración propia con datos de Yin (1989).

La metodología plantea una sistematización de cómo realizar un estudio de caso, en aras de obtener los datos necesarios para responder al problema de investigación.

Limitaciones

Algunas de las limitaciones identificadas por el investigador se detallan de seguido:

- Acceso a la información: el sector es complicado porque acceder a entrevistas y conferencias en línea, entre otros recursos, puede ser complejo. Tal limitante se trata de disminuir con la aplicación del instrumento en medios electrónicos, así como la solicitud de una entrevista por diferentes medios;

- Información del sector a nivel público limitada: al ser un sector poco explorado, no existen informes con datos estadísticos que permitan al investigador realizar inferencias y poder concluir sobre el comportamiento de la industria en un análisis cuantitativo. La limitación se trató de disminuir con el uso de datos descriptivos y de estadística no parametrizada para la evaluación de la industria de videojuegos en Costa Rica.

IV. Resultados

Presentación de estudios de caso

La Tabla 2 muestra las empresas seleccionadas como base del estudio para la presente ponencia¹⁴, así como la evaluación de cada uno de los aspectos consultados por medio del instrumento descrito en la sección anterior:

¹⁴ Por razones de confidencialidad de la información, no es posible indicar el nombre completo de las empresas que colaboraron en el presente estudio.

Tabla 2. Categorización de las empresas seleccionadas como base para estudios de caso

Categoría	Empresa 1	Empresa 2	Empresa 3
Años de operar en el mercado	9	3	7
Tipo de contenido que comercializa	Venta y distribución de videojuegos bajo su propia propiedad intelectual	Venta de videojuegos desarrollados por la Empresa y prestación de servicios de desarrollo de videojuegos	Venta y distribución de videojuegos bajo su propia propiedad intelectual
Elementos que identifica como potenciadores de la competitividad	Público meta: conocer la demanda y como está cambia en el tiempo	Calidad del producto final Creatividad	Conocer la industria y público meta Calidad del producto final
Conocimiento de los programas de apoyo al sector por parte del Estado	Sí (Procomer, CAMTIC)	Sí (Procomer, CAMTIC)	Sí (Procomer, CAMTIC)
Países a los cuales se exporta contenido	Estados Unidos, Europa, Emiratos Árabes Unidos	Estados Unidos, México, Brasil Suiza	Estados Unidos, Canadá, Europa
Profesión del recurso humano	Ingenieros en sistemas, artistas digitales, músicos	Ingenieros en sistemas, animadores digitales	Programadores, animadores en 3D
Percepción de la política pública	No conoce que existe una política pública enfocada al sector de videojuegos en Costa Rica	Existen programas e incentivos que permiten el desarrollo de las empresas del sector.	Se puede mejorar el apoyo brindado a las empresas del sector.
Percepción del recurso humano en Costa Rica	Es bastante bueno	Es competitivo y calificado para los requerimientos del sector	Falta especialización en el área de videojuegos y animación
Percepción de la academia como potenciador de la industria	Falta especializarse más, hay buenas iniciativas, pero no entienden el funcionamiento de la industria	Falta especialización	A los estudiantes les falta capacitación técnica, entender cómo opera la industria y las habilidades necesarias para poder insertarse en ella
Amenazas para la industria de videojuegos en Costa Rica	Competencia a nivel latinoamericano es creciente en cuanto a servicios brindados y calidad de la propiedad intelectual generada	Capacitación y especialización de los profesionales que quieran ingresar a la industria	Especialización de las carreras a nivel universitario; el idioma también es una barrera importante

Fuente: elaboración propia, con datos de las empresas seleccionadas para el estudio.

Caso Empresa 1

La Empresa 1 opera en la industria de videojuegos desde hace nueve años, comercializando contenido a nivel internacional desde sus inicios. El tipo de contenido que vende se basa en videojuegos propios, creando valor a partir de la creatividad de sus colaboradores.

La empresa considera su operación como consolidada en el país. No obstante, identifica una amenaza significativa en cuanto a la competencia a nivel latinoamericano, la cual crece mucho, ofreciendo servicios especializados y diversos asociados a la creación de videojuegos como musicalización, animación en 3D, entre otros.

Esto se evidencia también en la percepción por parte de la empresa acerca de la academia: se indica que a pesar de las

buenas iniciativas que existen, es clave especializarse y, sobre todo, entender cómo operan las empresas del sector.

En cuanto al recurso humano, la empresa considera que es bueno; además, cuenta con profesionales en áreas como ingeniería, artistas digitales y músicos, lo cual también es básico en la diferenciación del producto final y en la oferta de servicios exportables de la empresa.

La empresa considera que un elemento determinante que potencia la competencia es conocer el público meta, entender que esta industria es cambiante y es necesaria la adaptación y la diferenciación por parte de las empresas del sector en Costa Rica, si quieren ser competitivas.

Caso Empresa 2

La Empresa 2 opera en la industria de videojuegos desde hace tres años, por lo que se encuentra en sus primeras etapas de funcionamiento. Sin embargo, desde el inicio de sus operaciones logró internacionalizarse y comercializar sus videojuegos y también servicios asociados a la industria de animación digital. La empresa identifica dos elementos que han sido claves en su proceso de internacionalización: la creatividad y la calidad del producto final (videojuego), los cuales son potenciadores claros en las industrias creativas.

Empero, la empresa identifica en la falta de especialización una amenaza importante para la competitividad del sector, lo cual se combina con una percepción de una academia poco especializada en el sector y en cómo opera este. A pesar de que la empresa ha logrado en poco tiempo internacionalizarse, resalta como elemento principal de este proceso la creatividad, un factor diferenciador mencionado en toda la entrevista.

Caso Empresa 3

La Empresa 3 opera en la industria de videojuegos en Costa Rica desde hace siete años y se posiciona como una creadora de contenido de videojuegos a nivel internacional. La empresa se internacionalizó desde sus inicios, realizando labores de animación y musicalización para contenidos asociados a videojuegos en el exterior.

Actualmente, la empresa se dedica a la creación de videojuegos y de propiedad intelectual. Han sido elementos claves para la empresa que, junto a conocer el público meta

y buscar una alta calidad creativa en el producto final, les ha permitido ser competitivos y posicionarse en el mercado.

En cuanto a amenazas significativas para la industria, encontramos la falta de especialización por parte de la academia y de los estudiantes para poder insertarse en la industria. Igualmente, para la empresa existe una limitación importante con respecto al inglés por parte de los profesionales que desean insertarse en el sector, que es dinámico y en el cual la mayor parte de exportaciones de contenido se realiza en este idioma.

V. Conclusiones

La realización y aplicación de la metodología de estudios de caso con el fin de responder a cuáles son los elementos clave que potencian la competitividad internacional de la cadena de valor de la industria de videojuegos en Costa Rica permite determinar, entre ellos, la importancia de la creatividad y de la creación de valor mediante los productos asociados a la industria. Como se dijo, dicho elemento es fundamental para lograr competir de forma adecuada en una industria que exige constante innovación. Y el factor diferenciador en el desarrollo de esta creatividad es un entorno latinoamericano competitivo que exige a las empresas poder desarrollar estas habilidades.

En cuanto a las oportunidades del sector para potenciar la internacionalización de la cadena de valor de la industria de videojuegos, es necesaria la formación de profesionales con conocimiento operativo de la industria. Se debe realizar y analizar, contrastándose con el modelo de Porter, quien le otorga al gobierno el papel como actor prioritario que potencia este tipo de industrias. Para ello, es necesaria una relación más cercana de la industria y la academia que conlleve, precisamente, a entender las necesidades del sector y crear vínculos que permitan satisfacer estas necesidades del sector.

Finalmente, resulta indispensable el apoyo a iniciativas que permitan la exposición de este tipo de contenidos a nivel mundial. Aunque las iniciativas actuales han sido de gran ayuda para empresas del sector, potenciar la industria implica más allá de la organización de ferias o eventos promocionales; implica el estudio más amplio del sector, la generación de datos estadísticos que permitan visualizar cómo evoluciona el sector; y a su vez, poder establecer lineamientos de política económica en función de este tipo de datos.

VI. Referencia bibliográfica

Bird-David, N (1997, diciembre). s.l.: International Social Science Journal.

Buitrago Restrepo, F. y Duque Márquez, I (2013, octubre). The Orange Economy: An Infinite Opportunity. s.l.: Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado de <https://publications.iadb.org/handle/11319/3659?locale-attribute=en>

Burkus, D (2013). The Myths of Creativity: The Truth About How Innovative Companies and People Generate Great Ideas. Estados Unidos.

Ernkvist, M. y Ström, P (2018). Differentiation In Digital Creative Industry Cluster Dynamics: The Growth and Decline of the Japanese Video Game Software Industry. Geografiska Annaler. s.l.: Series B, Human Geograph.

Francés, A (2001). Estrategias para la Empresa en la América Latina. Caracas: Ediciones IESA.

Johanson, J. y Wiedersheim, P. (s.f.). The Internationalization of the Firm. Four Swedish Cases. Journal of Management Studies. Londres: London School of Economics.

Magnazo, C. y Orchansky, C (s.f.). Estrategias Asociativas para micros y pequeñas empresas. Buenos Aires: s.e.

Peña-Vinces, J. C. y Triguero Sánchez, R. (2011). MCIE, modelo de competitividad internacional de la empresa. Economías en Desarrollo y/o Emergentes de Latinoamérica. s.l.: s.e.

Porter, M. E (1990). The Competitive Advantage of Nations. Nueva York: Free Press.

Rodríguez O. y Lázaro, I (2018) Economía creativa en América Latina y el Caribe: mediciones y desafíos. s.l.: s.e.

Rosales Ramón (1997, julio-septiembre). La asociatividad como estrategia de fortalecimiento de las PyMEs. Revista Capítulos-SELA, 51.

UNCTAD y PNUD (2010) Economía creativa: una opción factible de desarrollo, p. 28. Recuperado de <http://www.unctad.org/creativeprogramme>

INVERSIÓN Y GESTIÓN EN CULTURA

Presentación

El financiamiento es un eje trascendental de cualquier política cultural. El desarrollo de actividades culturales no siempre logra ser absorbido por el mercado tal y como la lógica económica supondría. Las explicaciones sobre esto varían en función de las dinámicas propias de cada actividad cultural y el enfoque de la política.

Los autores Baumol y Bowen han fundamentado sobre la enfermedad de los costos en artes escénicas, por cuanto siempre existirá una brecha entre los ingresos por taquilla y los gastos, debido al incremento constante de sus costos y a la baja productividad. En este sentido, incorporar elementos del análisis microeconómico (como, por ejemplo, la frontera de posibilidades de los factores productivos) pareciera ser clave para entender el desarrollo de la inversión pública en este tipo de sectores.

Los países más desarrollados en materia de sostenibilidad e impulso de los sectores creativos han desarrollado esquemas de financiamiento particulares para el sector. Por ejemplo, en Estados Unidos se priorizó el financiamiento privado apoyado con exoneraciones fiscales. En el caso francés, para las artes escénicas se destina desde el tesoro público un complemento de financiamiento a lo generado por las taquillas (subsidio sombra), muy similar a lo que se utiliza en Costa Rica con el transporte público. Los instrumentos de financiamiento a nivel mundial se han venido fortaleciendo y adaptando a las realidades nacionales, en este sentido han surgido los fondos nacionales y las leyes de mecenazgo. Sin embargo, es claro el reto en materia de acceso a líneas de crédito.

En el caso costarricense, desde la política pública se identifican tres ejes de acción donde se realiza la inversión cultural: el Estado (ministerial), otras instituciones estatales (institucional) y el ámbito local (municipal). En el primero por mandato constitucional, el artículo 89 establece que entre los fines culturales de la República están: proteger las bellezas naturales, conservar y desarrollar el patrimonio histórico y artístico de la Nación, y apoyar la iniciativa privada para el progreso científico y artístico.

La institucionalidad cultural estatal constituye un marco sumamente joven en su concepción y aún en pleno proceso de constitución; la ejecución de este mandato ha sido imperativa a nivel ministerial, con el paso del tiempo y dada la importancia del

sector como eje transversal de otros sectores.

Este enfoque planteado por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) concentra esfuerzos principalmente en aspectos para conservar, crear, fortalecer la apreciación y el acceso de la cultura, este último como la puesta en práctica de un derecho de la ciudadanía al disfrute.

Los recursos con los cuales ha contado el MCJ durante los últimos 10 años en promedio han alcanzado niveles por el orden de 0.55% del presupuesto total del Gobierno central y 1% al excluir el pago que se realiza de la deuda con cargo al Gobierno central. En comparación con los presupuestos asignados en otros países de América del Sur, Costa Rica mantiene el nivel de inversión per cápita del Gobierno central en 14 dólares por habitante mientras en Colombia es de tres dólares. Esto puede obedecer al modelo de gestión que emplean los países del Sur, donde los recursos se distribuyen por medio de los gobiernos locales.

Según el análisis realizado por el Equipo Técnico de la Cuenta Satélite en Cultura del MCJ (documento adjunto), en el 2011, la inversión efectuada en cultura por parte del sector público es mayoritariamente generada por las instituciones descentralizadas no empresariales; seguidas por los órganos desconcentrados, los cuales, en conjunto, aportan, en promedio, 65% del gasto en cultura. En contraste con las instituciones públicas financieras, que representan, en promedio, 3% de esa inversión total efectuada por el sector público en cultura.

Por su parte, el MCJ y sus órganos desconcentrados aportaron en conjunto 33,32% del total de la inversión en cultura del sector público en el 2012. Asimismo, el MCJ financia 70% de toda la inversión en cultura que realiza el segmento de Gobierno central.

Sobre el gasto privado, se ha explorado en la Encuesta Nacional de Cultura (ENC) 2013 y la Encuesta Nacional de Cultura (ENC) 2016. Se ha identificado que, en términos generales, todos los hogares costarricenses realizan gasto de bolsillo en los diferentes sectores y subsectores del campo cultural, indistintamente del nivel educativo de sus miembros, composición etaria, zona, región de residencia, nacionalidad o cualquier otra característica sociodemográfica o

socioeconómica.

El gasto anual total de las personas de 12 años o más para el 2012 en: a) audiovisuales y música, b) publicaciones, c) asistencia a espacios y eventos culturales, d) asistencia y compra de productos en museos y galerías de arte, e) asistencia a conciertos, teatros y actividades culturales, f) gasto por formación artística, g) gasto por la realización de prácticas culturales, h) servicio celular, i) compra de juegos, juguetes y otros artículos se estimó, para el 2013, en 898.664 millones de colones, con un promedio de gasto por cada persona de 234.922 colones anuales.

Según datos de la Clasificación de Consumo Individual por Finalidades (CCIF), el gasto de consumo final en el 2012, como el grupo de recreación y cultura, tiene una participación de 7,8% en la estructura relativa del total de gasto de consumo.

¿Por qué dedicar una cantidad significativa de fondos a la cultura aun cuando se les pide a todos recortar el gasto para reducir el peso de la deuda y, con ello, recuperar grados de libertad presupuestaria? La premisa se basa en: cuando un presupuesto es limitado, lo primero es que cumpla con los requisitos necesarios; y lo segundo, es cuándo los aumentos de presupuesto podrán empezar a satisfacer otras necesidades. Esto significa implícitamente que la cultura sería menos útil en la inmediatez que otros gastos, sobre todo en cuanto a la satisfacción de las necesidades básicas como la vivienda, la alimentación, la salud y su infraestructura correspondiente.

Sin embargo, el gasto cultural no es pequeño ni improductivo, sino tan efectivo como los demás. El papel que hoy se le atribuye en el desarrollo sostenible y la vinculación con distintos sectores económicos soporta un impulso de generación de actividad económica por una doble vía: como potenciador del capital humano y como catalizador a otras actividades productivas. Algunas premisas que se deben considerar son:

- “La creciente demanda de una mejor “calidad de vida”. Los gobiernos deben valorar a la cultura en relación con esta demanda.
- La “globalización” llevó a muchas industrias a reubicar sus sitios de producción. Este cambio global de las bases de producción afecta, en gran medida, el comportamiento de todas las partes interesadas. Y el Estado ya no se mantendrá

solamente como parte de una economía global verticalmente integrada, sino que tendrá que encontrar una forma alternativa de mantenerse a sí mismo gracias a la creación de valor.

- Como fuente de desarrollo, se está haciendo hincapié en promover el turismo cultural y la industria tradicional local, con miras a armonizar el desarrollo económico y la sostenibilidad local.

La eficacia de la cultura es transversal a todos los sectores de la economía. De esa manera, no solamente se hace el desarrollo más sostenible, sino más inclusivo. Eso significa que la cultura no es más un gasto no prioritario; es una inversión para toda la sociedad, lo que implica un esfuerzo riguroso del planteamiento de los esquemas de financiamiento. Entonces, tratar la inversión en la cultura implica un conocimiento más preciso y responsable posible.

Alejandra Hernández Sánchez

Viceministra de Cultura

Xavier Greffe

Profesor Emérito de la Universidad de París

Sistemas de información:

El Sistema Integral de Información Cultural de Ecuador: una aproximación conceptual y sus herramientas de medición

José Daniel Flores¹⁵

Ministerio de Cultura y Patrimonio-Ecuador

Resumen

Para dar inicio al breve análisis de la consolidación y creación del Sistema Integral de Información Cultural (SIIC) de Ecuador, es necesario comprender la motivación de su conformación.

El establecimiento de sistemas de información cultural permite que los distintos actores que componen este sector puedan contar con herramientas de fácil acceso como: i) indicadores, ii) estadísticas y iii) datos, estas permiten poner en valor determinados aspectos o características del sector, lo que a su vez permite definir líneas base, diagnósticos y lineamientos para la construcción de la política pública.

El contar con un Sistema como tal implica agrupar información generada por entidades públicas, privadas o comunitarias, por la comunidad artística y la ciudadanía en general, todo enfocado en mejorar la organización de los actores del sector cultural y facilitar su integración y fomentar espacios de interrelación de los profesionales de la cultura y el arte, lo mismo que facilitar procesos de formalización y profesionalización de las actividades culturales y creativas.

Para esto, en el Ecuador se creó el SIIC como parte de la normativa vigente en materia cultural, la misma que se emitió en diciembre del 2016. Así, y de conformidad con el reglamento dicha normativa, el Sistema se compone de las siguientes herramientas:

- a) Sistema de Información del Patrimonio Cultural (SIPCE)
- b) Registro Único de Artistas y gestores Culturales (RUAC)
- c) Cuenta Satélite
- d) Las redes de bibliotecas, archivos históricos, museos, áreas arqueológicas y paleontológicas, espacios escénicos, espacios audiovisuales, gestión cultural comunitaria y red de orquestas, entre otras.
- e) Y las demás herramientas que defina el Ministerio de Cultura y Patrimonio.

El presente análisis, a pesar de los avances realizados en cada una de estas herramientas del Sistema, centrará sus esfuerzos por describir la evolución de dos de ellas en los siguientes acápites.

Registro Único de Artistas y Gestores Culturales (RUAC)

De acuerdo al Artículo 10 de la Ley Orgánica de Cultura del Ecuador, se define la existencia del RUAC como parte de las herramientas del Sistema Integral de Información Cultural. En la actualidad, dicho registro cuenta con la participación de más de 9 mil actores a nivel nacional.

La normativa vigente plantea que en este registro constarán los profesionales de la cultura y el arte, ya sean creadores, productores, gestores, técnicos o trabajadores. Dicho marco jurídico establece, por primera vez, una categorización al respecto de la vinculación de los actores culturales al sector, de acuerdo con el tipo de actividades que estos realizan; es decir, se define que en el sector cultural existen distintos tipos de procesos y que estos deben ser diferenciados. Es importante entender que todo ello se realiza por autorreferenciación, lo que ha permitido a la institucionalidad ecuatoriana tener nociones acerca de lo que se entiende desde la ciudadanía cuando se habla de cada uno de estos procesos culturales.

Como el registro es una herramienta digital, ha podido evolucionar acorde a las necesidades de la política pública; así, en la actualidad el registro no solo permite la inscripción de individuos; también de agrupaciones, colectivos, empresas y entidades cuya actividad principal se inscriba en el ámbito de la cultura y de las artes.

Para lograr involucrar a los distintos actores del sector cultural en este tipo de mecanismo de registro, fue necesario vincular esta participación a la consecución de beneficios. El registro

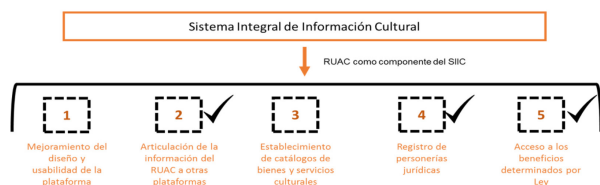
¹⁵ presidente de la Oficina de Estudios para el Agro e investigador del Sistema de Información Cultural de América del Sur (SICSUR)

debe generar incentivos para el sector. Por ende, como parte de la estructura legal desarrollada en el Ecuador se contempló que esta herramienta facilite el acceso a mecanismos de apoyo, acreditación, patrocinio, subvención o fomento como: i) fondos concursables, ii) convocatorias, iii) facilitación de importación sin aranceles de insumos artísticos y iv) acceso diferenciado a seguridad social, entre otros.

Al ser una herramienta de información, en el Ecuador, esta se encuentra sujeta a la normativa vigente en el tema. Por lo tanto, la información provista por los usuarios no puede ser entregada sin el establecimiento de parámetros previos (autorización de los usuarios, por ejemplo). Sin embargo, como parte de la red de instituciones públicas, este instrumento puede tener acceso, de manera automática a una serie de datos públicos que se encuentran interconectados pertenecientes a las herramientas de información del sistema de salud, de trabajo o de rentas internas, de educación, entre otros.

Como se mencionó, una de las principales ventajas de definir el registro como una herramienta digital es poder establecer su diseño por fases, cuyo desarrollo está en relación con las capacidades y procedimientos que se van generando por parte de la institución, como se describen a continuación:

Figura 1. Sistema Integral de Información Cultural



Cuenta Satélite de Cultura del Ecuador

En el Ecuador, el primer estudio para la elaboración de la Cuenta Satélite de Cultura (CSC) se lleva a cabo en el 2012. Sin embargo, a partir del 2013 se inició la implementación del Sistema Nacional de Cultura (SNC). Como parte de ese proceso, fue necesario la formalización de la información lo que requirió el aval del BCE y permitió que el Ecuador pase a formar parte del proyecto de elaboración de CSC en el área andina, junto con Bolivia, Colombia y Perú. Para el 2014, ya con aval metodológico del BCE y tomando en cuenta que es el mismo para el resto de

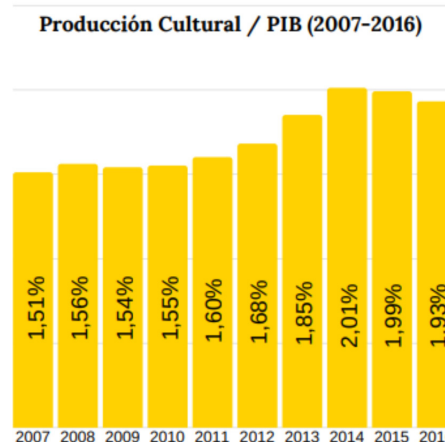
los sectores económicos en las Cuentas Nacionales, el equipo consultor estableció el 2007 como base para los cálculos de la CSC.

En el 2015, el Ministerio de Cultura y Patrimonio afirma oficialmente que la cultura ha aportado 1,1% del Producto Interno Bruto (PIB) nacional en el 2007. Dicha afirmación dio paso a que los esfuerzos institucionales durante el 2016 se centraran en la ejecución de un proyecto con el apoyo de la Organización de Estados Americanos (OEA) para actualizar los datos de las CSC de los países del área andina y generar series históricas de esta hasta el 2014. Así, a nivel institucional, se logró contar con datos históricos equiparados con los de varios países de la región.

A finales del 2016, con la aprobación de la Ley Orgánica de Cultura (LOC), se creó el Sistema Integral de Información Cultural (SIIC), lo que permitió integrar a la CSC como una de las herramientas que conforman de manera oficial el SIIC, esto ha permitido oficializar la información con respecto a la participación de la cultura en la economía nacional del Ecuador. De seguido, se detallan los principales resultados de esta herramienta.

Técnicamente, la producción se entiende como toda actividad realizada bajo la responsabilidad, el control y la gestión de una entidad, personal o grupal, en la que se utiliza mano de obra, capital y bienes y servicios para la generación de otros bienes y servicios. Al estar valorada en dólares, la producción cultural debe compararse con la producción nacional, a saber, el PIB. En la Figura 2, se muestra esa relación porcentual en el decenio 2007-2016.

Figura 2. Producción cultural



El promedio del periodo de estudio es 1,72%, que, en dólares bordea 1.078 millones. Sin embargo, observando el decenio se evidencia una fluctuación con dos picos: 2008 y 2014. Estas variaciones son más notorias si se comparan las tasas de crecimiento del PIB cultural y del PIB nacional.

Conclusiones

El presente texto busca poner en valor el avance logrado por el Ecuador en la construcción de su SIIC; es un breve resumen del proceso mantenido alrededor de dos de sus principales herramientas.

Sin embargo, este texto no se trata más que de un abreboca en relación con los diferentes logros alcanzados en materia de institucionalización y desarrollo de mecanismos, instrumentos e indicadores relacionados con la visibilización del sector cultural en el país.

Es necesario mencionar que los sistemas de información, a nivel regional, son variados y difíciles de homologar. Estos dependen de las distintas estructuras institucionales y la normativa vigente en cada uno de los países de la región. A pesar de esta característica hay que recalcar, a partir del caso ecuatoriano, que estos se constituyen como imprescindibles para el desarrollo de política pública y, finalmente, la consecución de beneficios para el sector cultural.

En caso de requerir más información o se necesite precisar acerca de los datos mostrados en el presente documento por favor dirijase a: <http://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/>

Los fondos de fomento cultural como una política pública enfocada a fortalecer el sector artístico, cultural y creativo.

Ing. Verónica Alexandra Chamba¹⁶ / Ministerio de Cultura y Patrimonio-Ecuador

Resumen

El Fondo de Fomento Cultural, como política pública del sector cultural ha sido ejecutado desde el 2009, con el financiamiento de fondos públicos administrados por el ente Rector, Ministerio de Cultura y Patrimonio y sus entidades adscritas.

Históricamente, la cultura y las artes han tenido poco acceso a líneas de fomento que permitan el desarrollo de iniciativas y emprendimientos culturales. Sin embargo, desde la creación de este fondo se pretende “promover los procesos de investigación, puesta en valor, fomento de la creatividad, producción artística, acceso universal a los bienes y servicios culturales y el fortalecimiento de espacios” (MCYP, 2009, p. 2).

En este sentido, el análisis presentado se centra en la evolución de las estructuras de fomento a la cultura y la creatividad en el Ecuador, específicamente del Fondo de Fomento Cultural como herramienta de política pública. El estudio realizado abarca la evolución de la normativa vinculada a esta herramienta de fomento; pero también busca dar indicios sobre la incidencia de dicho aporte en los distintos subsectores culturales y creativos del país.

Este tipo de análisis permitirá a las autoridades tomar las mejores decisiones frente a los resultados obtenidos. Asimismo, facilita establecer mecanismo de control por medio de procesos sostenidos, cuyo propósito implica el análisis integral de los resultados y cómo repercuten las herramientas o los programas implantados.

La principal variable para considerar es la inversión generada por el Fondo desde el Estado Ecuatoriano, que fue analizada de acuerdo con la línea de tiempo 2009-2017. Por diversos mecanismos en Ecuador se han financiado, bajo la modalidad de concursos públicos, dos líneas temáticas que se centran en: i)

proyectos culturales y ii) festivales artísticos.

Para alcanzar el objetivo trazado, fueron necesarios los siguientes pasos metodológicos: i) se analizó la normativa vigente, desde la creación de este Fondo hasta la ejecución de este hasta el 2017: ii) mediante un enfoque cuantitativo se analizaron los distintos datos históricos levantados por el Ministerio de Cultura y Patrimonio, sobre las bases de datos elaborada por este (MCYP) y sus entidades adscritas: el Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividades (IFAIC) y el Instituto de Cine y Audiovisual (ICCA). Estos datos fueron comparados por medio de una regresión lineal, con el valor agregado bruto que generan los campos del arte y la cultura.

Finalmente, esta herramienta metodológica pretende analizar la incidencia del Fondo de Fomento Cultural en el Ecuador y poder evaluar la inversión realizada desde el ente rector y sus instituciones, ya que estas herramientas son instrumentos que facultan a los Estados a cumplir con sus obligaciones, a través del análisis de los resultados generados, una vez implantada la política pública.

¹⁶ Analista e investigadora del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador e investigadora del Sistema de Información Cultural de América del Sur (SICSUR)

Estimación de la intensidad en la asistencia a eventos culturales a partir de la frecuencia y la inversión en cultura

MSI. Agustín Gómez Meléndez / Universidad de Costa Rica

Bach. Laura Parajeles Jiménez / Universidad de Costa Rica

Bach. Mariela Álvarez Pacheco / Universidad de Costa Rica

Resumen

Para los autores, “la frecuencia, la inversión, el gasto, la formación, la zona, el sexo y el nivel educativo de las personas son variables explicativas para la intensidad en la asistencia a eventos culturales. Pero también sostienen que “la inversión local en cultura vive a merced de la bondad de los líderes cantonales, dado que entre las municipalidades, la mayoría destina menos de 3% de sus recursos a programas culturales, y menos de una quinta parte de las alcaldías cuenta con una oficina de cultura”.

La cultura es un derecho fundamental y humano consagrado en diferentes normativas nacionales e internacionales, la cual ha ido cobrando importancia en los últimos años, con el apoyo de algunas instituciones como gobiernos locales y del Gobierno central. Existen esfuerzos por darle la relevancia pertinente al arte, el entretenimiento y cada factor asociado: el político, el económico y el social. Pero aún se requieren más acciones concretas y mayores compromisos que den protección, defensa y patrocinio al sector cultural. Tales esfuerzos son realizados por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) junto al Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el Instituto de Fomento y Asesoría Municipal (IFAM) y el Consejo de la Persona Joven (CPJ), entre otras entidades.

De manera específica, este trabajo busca establecer si la frecuencia, la inversión, el gasto, la formación, la zona, el sexo y el nivel educativo de las personas son variables explicativas para la intensidad en la asistencia a eventos culturales; a partir de los datos obtenidos de la Encuesta Nacional de Cultura (ENC) 2016. Esta información incluye cuánto paga cada persona u hogar por la práctica o la formación en arte y entretenimiento, así como la participación o el acceso a actos y espacios culturales.

Para nuestro interés, nos enfocaremos en artes visuales, artes escénicas y las artesanías. No obstante, como resultado se obtiene que dichas variables sí aportan variables explicativas de la intensidad; pero el modelo estadístico no genera un buen ajuste, lo cual no las convierte en predictivas de dicho fenómeno.

Esta ponencia acepta la existencia de diversos factores que pueden ayudar a comprender la intensidad, como la ubicación geográfica del evento, si es gratis o no, e incluso la publicidad.

Asimismo, se plantea que el gasto y el posicionamiento de los actos culturales deben mejorar, haciéndolos más accesibles para toda la población, independientemente de la edad, el género o cualquier otro rasgo de las personas.

Palabras clave

Cultura, encuesta, arte, derecho cultural, entretenimiento

I. Introducción

En un contexto donde Costa Rica se promociona como un país de diversidad cultural y lo mucho que se invierte en ella, hace falta verlo en la realidad práctica. De acuerdo con el semanario Universidad, “la inversión local en cultura vive a merced de la bondad de los líderes cantonales”, dado que entre las municipalidades “la mayoría destina menos de 3% de sus recursos a programas culturales, y menos de una quinta parte de las alcaldías cuenta con una oficina de cultura” (2018, párr. 5)¹⁷.

17 Ruiz, M (2018, 7 de noviembre). 9 de cada 10 gobiernos locales invierten menos de 3% en cultura. Semanario Universidad, Especiales

Durante más de una década, solo dos gobiernos locales pidieron apoyo económico “al Instituto de Fomento y Asesoría Municipal (IFAM) para proyectos orientados en el sector cultura”, aunque esta institución tiene una asignación económica amplia para este tipo de ayudas. Es decir, el dinero está; pero el interés para solicitarlo e impulsar las iniciativas culturales, no (párr. 7).

Tal desinterés es de hecho un olvido que “se traduce en una inversión esporádica y fortuita de los gobiernos locales hacia las expresiones artísticas y culturales.” Hay poca información o faltan datos del todo: “incluso las estadísticas se han olvidado de la cultura: la Contraloría General de la República [CGR], entidad que aprueba los presupuestos municipales del país, no tiene datos específicos sobre cuánto invierten los municipios en el sector (párr.12, 13).

Por lo anterior, es tan importante la Encuesta Nacional de Cultura (en adelante ENC), realizada en el 2016 mediante trabajo conjunto por parte del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) y el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). La encuesta cumple “como objetivo general proveer a la sociedad de información estadística sobre diversos aspectos del sector cultural costarricense, que facilite la formulación, seguimiento y evaluación de políticas públicas, así como de acciones privadas y civiles orientadas hacia su desarrollo” (INEC, 2017, p. 3)¹⁸. Es aplicada a personas individualmente y a hogares, y contempla varias áreas relacionadas al arte y el entretenimiento. Algunos de ellos son: radio, televisión, videos, cine, videojuegos y audiovisuales; grabaciones, conciertos y música, libros, periódicos y revistas.

Incluye cuánto paga una persona o un hogar por la práctica o la formación en arte y entretenimiento, lo mismo que la asistencia o el acceso a actos y espacios culturales: fiestas patronales, ferias, festivales, presentaciones y carnavales; entre otros. Para nuestro interés, nos enfocaremos en artes visuales, artes escénicas y las artesanías, que incluyen: fotografía, pintura, grabado, dibujo y escultura; obras de teatro, ópera, danza, circo, cuentacuentos, títeres y otras más.

Para esta ocasión, no se utilizaron los resultados de todos los grupos etarios. Las personas entre 0 y 17 años no son tomadas en cuenta en el modelo que aquí presentamos, sino que se empieza a considerar desde la adolescencia hasta la adultez joven o adultez mayor, a partir de los 18 a más de 65 años.

En este modelo abarcamos tanto el área periférica como el área

central. En la primera predominan: “actividades agropecuarias [...] disposición de algunos servicios de infraestructura [...] guardia rural, pequeños o medianos comercios [...] bienes para la producción agrícola y un nombre determinado que los distingue de otros poblados.” En la segunda, predominan: “elementos tangibles, como cuadrantes claramente definidos, calles, aceras, servicios urbanos [...] y actividades económicas. [...] centros administrativos de cada cantón o distrito”. Por nivel educativo hay cuatro grupos: sin instrucción de ningún tipo, primaria (incompleta o no), secundaria (completa o no) y superior para-universitaria o universitaria (completa o incompleta) (p. 24).

En cuanto a la ponencia como tal, se halla estructurada en varias partes: antecedentes, objetivos e hipótesis, metodología, resultados y conclusiones. La investigación parte de una metodología cuantitativa con una perspectiva positivista. Referente a las variables, se definieron de la siguiente manera:

= Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas

- X1= Índice de participación de prácticas culturales
- X2= Índice de formación artística
- X3= Gasto total en prácticas y formación culturales
- X4= Zona (Urbano, Rural)
- X5= Sexo(Hombre, Mujer)
- X6= Nivel educación (Sin Instrucción, Primaria, Secundaria, Universitaria)

A partir de la variable dependiente y las independientes, se estableció el siguiente modelo:

$$Y = B_0 + B_1 * X_1 + B_2 * X_2 + B_3 * X_3 + B_4 * X_4 + B_5 * X_5 + B_6 * X_6$$

Si bien el modelo no es significativo para demostrar que las variables independientes son las explicativas de Y, hay un grado de significancia entre todas para explicar la dependiente. Es decir que el modelo es significativo, pero en un porcentaje muy bajo, abriendo la posibilidad a otros factores de ser también los explicativos.

Por último, se reconoce la relevancia del derecho a la cultura, a la que todas las personas deberían tener acceso como derecho fundamental contemplado por el Estado costarricense y como derecho internacional tutelado por organismos internacionales.

¹⁸ Instituto Nacional de Estadística y Censos (INED) (2017). Encuesta Nacional de Cultura: principales resultados.

De esta manera, la cultura se convierte en objeto que debe ser difundido de manera igualitaria, equitativa y en condiciones óptimas para su disfrute. Algunos actores, como las municipalidades, son de mucha relevancia para un mayor desarrollo de actividades en pro de la cultura y de la misma sociedad y los habitantes de Costa Rica.

Antecedentes

Cuenta Satélite de Cultura

La Cuenta Satélite de Cultura (CSC) forma parte del Sistema de Cuentas Nacionales (SCN) y “se caracteriza por ser un sistema de información que permite conocer las características económicas de la cultura”. Opera bajo el manual metodológico para la implementación de CSC en Latinoamérica del Convenio Andrés Bello (CAB) y bajo una comisión interinstitucional compuesta por: el MCJ, el INEC, el Banco Central de Costa Rica (BCCR), el Programa Estado de la Nación (PEN) y el Consejo Nacional de Rectores (CONARE) (SICULTURA, 2014, párr.1, 2)¹⁹.

La CSC crea indicadores de “los sectores que conforman el campo cultural del país como valor agregado (Producto Interno Bruto -PIB- cultural), empleo, importaciones y exportaciones, producción, financiamiento”. La información que allí se genera se usa en el momento de toma de decisiones públicas y privadas (párr. 3, 4)-

Abarca varias áreas relacionadas al arte y el entretenimiento. Algunas de ellas son similares a las de la ENC: editorial, educación, diseño, publicidad, artes escénicas, música, audiovisual y artes visuales (UCEa, s.f., p. 1)²⁰.

Metodología de medición de eventos culturales masivos

La metodología pretende “generar indicadores [...] que permitan evaluar y dar seguimiento a la inversión realizada” en eventos, “su impacto económico; y [...] brindar insumos sobre su

impacto social y cultural.” Cumple como propósito aportar “al desarrollo de los registros administrativos del MCJ” (UCEb, s.f., p. 9)²¹.

La metodología es de tipo cuantitativa y cualitativa. Procura conocer aspectos relacionados con la actividad económica cultural de los artistas o expositores que participan en el evento, la incidencia económica indirecta o externalidades económicas positivas generadas por la venta de bienes o servicios y la demanda de estos productos durante el evento cultural, así como la incidencia económica directa relacionada con los gastos efectuados por la organización (p. 15).

Esta metodología abarca varios eventos relacionados con la cultura. Algunas de ellas son similares a las de la ENC 2016: fiestas, festivales y ferias (pp. 12, 13).

Aporte económico del ámbito público a la cultura costarricense

Este informe “pretende realizar un acercamiento general a la información sobre la inversión de las instituciones del ámbito o sector público en actividades y productos culturales”. Se consultó a seis tipos de entes: municipalidades, Gobierno central, instituciones descentralizadas, órganos desconcentrados, empresas, empresas no financieras e instituciones financieras (UCEc, s.f., pp. 13, 15)²².

El informe es muy amplio porque considera todas las áreas del arte y el entretenimiento nacional: literatura, música, teatro, artes escénicas, espectáculos artísticos, artes plásticas; artes visuales, editorial, audiovisual, diseño, juguetería, patrimonio, educación y publicidad (p. 13).

Encuesta Nacional de Juventudes

La Encuesta Nacional de Juventudes (ENJ) corresponde a la otra rama del MCJ: la juventud, que ciertamente está ligada a la cultura. El CPJ que forma parte del MCJ, “tiene entre sus funciones el promover la generación de investigaciones sobre temas y problemática de las personas jóvenes” (CPJa, 2018, p. 2)²³.

Para ello, se realiza una encuesta cara a cara a personas entre 12 y 35 años para “analizar el ejercicio de derechos de las personas jóvenes, desde su perspectiva, con el fin de revisar [...] derechos, orientar políticas públicas y promover acciones inclusivas de las juventudes en Costa Rica” (CPJb, 2018, párr. 3)²⁴.

19 Sistema de Información Cultural (2014). Cuenta Satélite de Cultura.

20 Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Cuenta Satélite de Cultura. ¡La cultura cuenta!

21 Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Metodología de medición de eventos culturales masivos.

22 Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Aporte económico del ámbito público a la cultura costarricense.

23 Consejo de la Persona Joven (CPJ) (2018). Tercera encuesta nacional de juventudes, principales resultados.

24 Consejo de la Persona Joven (CPJ) (2018). Tercera encuesta nacional de juventudes 2018 actualiza el estado de conocimiento sobre las personas jóvenes en Costa Rica. Noticias.

De dónde partimos

No existe una única definición de cultura; pero tenemos una idea compartida y la vez abstracta de su significado; además, no existe una única cultura, sino que la diversidad es casi infinita. Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la cultura “tiene el poder de transformar las sociedades. Sus diversas manifestaciones, que abarcan [...] el arte contemporáneo, enriquecen nuestro día a día de múltiples maneras” (UNESCOa, s.f., párr.1)²⁵.

La cultura requiere una o más personas, por lo que constituye “una señal de identidad y favorece la cohesión de las comunidades”. Al mismo tiempo, la creatividad y la diversidad “contribuyen a la construcción de sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas” (UNESCOa, s.f., párr. 1).

Considerando que el objetivo de la ENC es incidir en la formulación de políticas públicas, cabe destacar que la UNESCO también toma en cuenta la dimensión política con la que -no- ha sido abordada la cultura: “ha sido excluida de los debates sobre el desarrollo hasta hace poco tiempo” (párr. 2). Para ello, que propone varias tácticas; una de las más importantes es “ayudar a los gobiernos y a los actores locales en la conservación del patrimonio, el fortalecimiento de las industrias creativas y el fomento del pluralismo cultural” (párr. 3).

Para la Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales se realizan informes periódicos por parte de los países que la ratificaron (en cuenta Costa Rica). Estos incluyen medidas reportadas y ejemplos innovadores. Ya que:

el intercambio de información y la transparencia son componentes esenciales [...] sobre las políticas y medidas que han adoptado, y los desafíos encontrados [...] son instrumentos clave para que la sociedad civil participe, junto con los funcionarios del gobierno, en [...]proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales (UNESCOb, s.f., párr.1)²⁶.

También están los marcos de seguimiento “para cada uno de los objetivos generales de la Convención, los principales resultados esperados, las áreas de seguimiento, los indicadores básicos y los medios de control” (UNESCOc, s.f., párr.1)²⁷. De nuevo, al igual que la ENC 2016, dichos marcos de seguimiento pretenden

“respaldar la elaboración de políticas basadas en pruebas y guiar la recolección de datos e información.” Tales marcos de seguimiento son: gobernanza cultural, intercambios y movilidad desarrollo sostenible, derechos humanos.

Según el artículo 2 de la Declaración universal sobre la diversidad cultural, “.las políticas que favorecen la integración y la participación de todos los ciudadanos garantizan la cohesión social, la vitalidad de la sociedad civil y la paz.” Y en el artículo 5 de dicha Declaración, se establece que “toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura” (UNESCOd, 2001)²¹.

En el plano nacional, en la Carta Magna de 1949, el Estado debe dar “oportunidad cultural a aquellos que deseen mejorar su condición intelectual, social y económica”. También define fines culturales, entre los que destacan “conservar y desarrollar el patrimonio [...] artístico de la Nación, y apoyar la iniciativa privada para el progreso [...] artístico.” Para no sacar ambos artículos de contexto ni la intención de la Constitución Política, es conveniente leer cada uno de ellos completamente.

Desde el 2014, hay una Política nacional de derechos culturales (PNDC), en la que se reconocen las falencias de pasados gobiernos, los recursos e interés ausentes, los vacíos jurídicos e institucionales y lo cerrado que es el ámbito cultural costarricense y la falta de cooperación o coordinación (PNDC, 2013, p. 4). Propone, entonces:

fortalecer en el país, prioritariamente, el ejercicio de los derechos culturales como parte de los derechos humanos esenciales y dinamizadores del desarrollo [...] garantizar estos derechos y la responsabilidad de promover la cultura y la diversidad cultural, como fuente de desarrollo social, humano y económico (PNDC, 2013, p. 4).

Para nuestro interés, destaca más participación efectiva, dado que la poca anuencia a actividades artísticas y de entretenimiento ocurren por lo que se explica en la Tabla 1:

25 UNESCO (s.f.). Proteger el patrimonio y fomentar la creatividad.

26 UNESCO (s.f.). Diversidad de las expresiones culturales. Gobernanza, informes periódicos.

27 UNESCO (s.f.). Diversidad de las expresiones culturales. La convención, marco de seguimiento.

28 UNESCO (2001). Declaración Universal sobre la diversidad cultural.

29 Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica (s.f.). Proyecto de ley general de derechos culturales.

Tabla 1. Desiguales condiciones de participación y disfrute de los derechos culturales (DDCCC)

Desiguales condiciones de participación y disfrute de los derechos culturales (DDCC).		
1- Debilidad en la protección de los derechos culturales	Acciones aisladas sin una visión de desarrollo estratégico.	Discriminación de importantes sectores, que afecta también a toda la población del país. El no reconocimiento de los DDCC genera desigualdad y afecta a todo el colectivo.
1.1. Ausencia de claridad y promoción de cuáles son los DDCC y los mecanismos para hacerlos efectivos.		
1.2. Falta de reconocimiento de la diversidad cultural.	Una visión limitada que privilegia solo algunas manifestaciones culturales.	Invisibilización de la diversidad cultural, afectando el aporte de la cultura al desarrollo humano, social y económico.
1.3. Desconocimiento de que todas las personas y comunidades humanas participan y crean culturas.	Visión restringida de lo cultural, que desconoce integralmente las funciones sociales de la cultura y su profundo sentido intrínseco.	Falta de mecanismos efectivos de interculturalidad en el espacio nacional. Empobrecimiento del colectivo.
1.4. Limitado acceso de las personas que viven fuera del casco central de San José a los servicios del MCJ.	Falta de inversión social y de políticas culturales locales, en zonas alejadas del casco central de San José.	Exclusión social y debilidad estructural a escala nacional, para posibilitar a toda la población, las oportunidades que brinda la institucionalidad del sector cultura.

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, también a nivel nacional, se presentaron los proyectos n.º19054 y n.º 20045 titulados Ley general de derechos culturales. Allí se señala que para el 2011 solamente 32% de las leyes existentes “promueven o garantizan de forma explícita el acceso y la participación en la vida cultural” y solo la mitad lo hace de manera expresa (Expediente 20.045, p. 4)²⁹.

En este proyecto de ley, en sus artículos 10, 11 y 12 se habla de: derecho a la libre participación en la vida cultural, derecho de acceso efectivo a la vida cultural y derecho de contribución a la vida cultural; que se vinculan con asistencia a, formación y práctica en actividades culturales (Expediente 20.045, p. 4).

II. Objetivos

Objetivo general

Estimar la intensidad con la que se asiste a eventos culturales a partir de la frecuencia y el gasto en cultura que hacen las personas.

Objetivos específicos

- Caracterizar el gasto en cultura de las personas de más de 18 años.
- Caracterizar la intensidad de la asistencia a eventos culturales de las personas de más de 18 años.
- Caracterizar el gasto en formación y participación artística.
- Estimar la intensidad en la participación a partir de la interacción o el comportamiento de la formación, la inversión y la frecuencia.

Hipótesis

H1: Las variables explicativas ayudan a estimar la variable Y.

H0: Las variables explicativas no son predictivas.

III. Metodología

La cultura y su acceso está resguardada por la normativa nacional e internacional, en tanto es un derecho al que toda persona debería acceder. Dada la importancia que tiene para el desarrollo social y económico de la población costarricense y los demás habitantes del país, es preciso hacer un estudio que mida la intensidad en la asistencia a eventos culturales a partir del gasto, la frecuencia y la inversión en cultura.

Para los efectos de este estudio, se parte de una metodología cuantitativa al tratar de generar parsimonia entre las variables que se escogen para el estudio. De esta manera, permite mirar varios casos u observaciones, analizar diferentes variables y hacer generalizaciones a partir de estas (Pignataro, 2016, pp. 6-7), con el fin de determinar las relaciones causales entre la variable dependiente e independientes.

Además, es de carácter descriptivo y con un posicionamiento epistemológico positivista, al no buscar un cambio, sino crear y analizar la información a partir de los datos que se encuentran en la ENC 2016. Tal paradigma permite utilizar datos y obtener resultados neutrales, objetivos y libres de valores o juicios de valor. En otras palabras, “la idea fundamental del positivismo es que la realidad existe objetivamente, que se dirige por leyes de causa-efecto que pueden ser conocidas, y que permite predecir los fenómenos” (Alonso y Lombardo, 2, p. 11).

Método

Para el estudio de la intensidad en la asistencia a eventos culturales se tomó en cuenta las bases de datos del MCJ y del INEC. A partir de estos, se crearon 4 índices que ayudaron al análisis y estimar el siguiente modelo por medio de correlaciones de Pearson, las cuales “indica[n] cuán fuerte es una relación lineal entre dos variables X y Y” (Pignataro, 2016, p. 60) y gracias a un modelo de regresión lineal múltiple, utilizado para “examinar relaciones entre todos los tipos de variables”. Asimismo, “por medio de la regresión es posible lograr varios objetivos investigativos: describir, explicar y predecir” (p. 68).

Modelo:

$$Y = B_0 + B_1 * X_1 + B_2 * X_2 + B_3 * X_3 + B_4 * X_4 + B_5 * X_5 + B_6 * X_6$$

Los índices creados se especifican a continuación:

1. Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas (sumatoria del total de asistencias)
2. Índice de participación de prácticas culturales (conteo de personas que indicaron hacer prácticas culturales)
3. Índice de formación artística.(conteo de personas que indicaron realizar actividades de formación)
- 4.Gasto total en prácticas y formación culturales (método de agregación sumatoria)

Es importante mencionar que el índice 1, intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas, es considerado la variable Y; y fue construida a partir del Módulo X. asistencia a actividades culturales. El índice 2, la participación artística, es considerado como la variable X1 y fue construido a partir del Módulo XI. Prácticas culturales. El índice 3, la formación artística, es considerado como la variable X2 y fue construido a partir del bloque Módulo XII. Formación artística (no formal). El índice 4, gasto total en prácticas y formación, es considerado como la variable X3 y fue construido a partir de los módulos XI y XII.

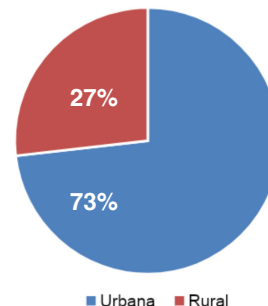
Uso de los datos estadísticos del MCJ

Para esta ponencia, se utilizarán como parte de la información clave, las bases de datos del INEC y el MCJ de la última ENC (2016), específicamente los puntos IX-Asistencia a Espacios Culturales, X-Asistencia a Actividades Culturales y XI-Prácticas Culturales para la regresión lineal y para las correlaciones. Además, son importantes los datos sobre zona (urbano-rural), sexo (hombre-mujer), ingreso mensual y parentesco.

IV. Resultados

Como parte de los principales productos, se puede observar en los siguientes gráficos la distribución porcentual de las personas mayores de 18 años, según la zona de residencia: 73.2% vive en zona urbanas y 26.8 % en zonas rurales.

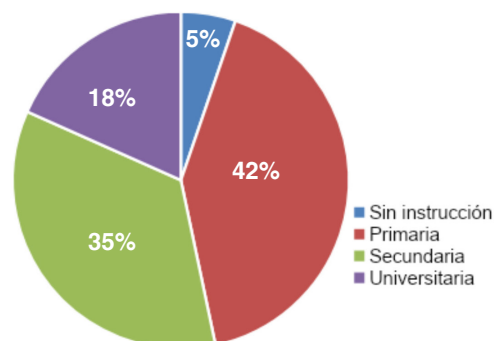
Gráfico 1. Porcentaje de población que reside en zonas urbanas y rurales



Encuesta Nacional de Cultura, 2019.

Respecto del nivel de instrucción de las personas, 5.3% indicó no contar con algún nivel de instrucción; 41.4% reportó tener primaria; 35.0% secundaria y 18.3%, universitaria. En cuanto a la distribución por sexo se obtuvo una distribución de 50%.

Gráfico 2. Distribución porcentual de la población de acuerdo con el nivel de instrucción



En cuanto a las variables de interés y el comportamiento de los índices en el siguiente cuadro, se muestran los principales resultados de los módulos X, XI y XII, los cuales dan sustento a la creación de los índices antes mencionados. Como se aprecia, el porcentaje de personas que indicó asistir a eventos como ferias, festivales y otros en promedio es de 76.8%. Las ferias de libros presentan la mayor asistencia, con 93.8%.

Considerando el componente de asistencia a eventos de artes visuales, el promedio fue de 96.3%. Las actividades de grabado y escultura fueron las más visitadas (98.6% y 97.5%, respectivamente) En referencia al componente de artes escénicas, se tiene que en promedio 92,8% de las personas asistieron a dichas actividades. La ópera fue el evento más visitado.

Tabla 2. Porcentaje de personas que indicaron que sí asistían a actividades culturales, realizaban prácticas culturales o tenían alguna formación artística

	NO	SI
Variables incluidas en el módulo X. ASISTENCIA A ACTIVIDADES CULTURALES		
<u>FERIAS, FESTIVALES Y OTROS</u>		
Veces asistió ferias del libro u otras	93.8	6.24
Veces asistió festivales u otras	76.7	23.30
Veces asistió fiestas patronales u otras	59.9	40.10
<u>ARTES VISUALES</u>		
Veces asistió actividades fotografía	94.6	5.40
Veces asistió actividades pintura	94.5	5.50
Veces asistió actividades grabado	98.6	1.40
Veces asistió actividades dibujo	96.1	3.86
Veces asistió actividades escultura	97.5	2.50
<u>ARTES ESCÉNICAS</u>		
Veces asistió obra de teatro	86.2	13.80
Veces asistió ópera	98.8	1.20
Veces asistió presentación danza	89.3	10.70
Veces asistió función de circo u otras	94.2	5.80
Veces asistió otras artes escénicas	95.6	4.40
Variables incluidas en el módulo XI. PRÁCTICAS CULTURALES		
Tocó algún instrumento musical	10.6	89.40
Cantó	27.1	72.90
Compuso música	1.6	98.40
Bailó o danzó	24.8	75.20
Tomó fotos	56.3	43.70
Pintó, hizo alguna escultura o grabado, realizó algún dibujo o diseño	10.4	89.60
Grabó videos	37.8	62.20
Participó en la elaboración de programas de radio, televisión o en producciones de cine	1.4	98.60
Participó en teatro u ópera	1.2	98.80
Hizo actividades de circo, cuentacuentos o títeres	0.6	99.40
Escribió textos literarios, cuentos, novelas, poesías	2.9	97.10
Elaboró algún tipo de artesanía	4.8	95.20
Realizó algún tipo de tejido, <i>quilting</i> u otras manualidades	10.4	89.60
Variables incluidas en el módulo XII. FORMACIÓN ARTÍSTICA (NO FORMAL)		
Baile o danza	2.0	98.0
Canto	0.8	99.2
Cocina o repostería	2.0	98.0
Diseño (gráfico, de modas, publicitario, de interiores, otros)	1.2	98.8
Cine, televisión, radio o video	0.2	99.8
Aprender a tocar algún instrumento musical	1.1	98.9
Teatro u ópera	0.1	99.9
Fotografía	0.6	99.4
Pintura, escultura, grabado, dibujo u otros	1.2	98.8
Literatura o escritura	0.2	99.8
Circo, cuentacuentos o títeres	0.1	99.9
Artesanías	0.7	99.3
Costura, tejido, <i>quilting</i> u otras manualidades	2.1	97.9

Fuente: INEC/MCJ Encuesta Nacional de Cultura

Continuando con el análisis, se puede visualizar que en cuanto a las prácticas culturales (módulo XI), las personas que indicaron realizar alguna de las 13 acciones fueron 14,6%. La mayoría indicó haber tomado fotografías, seguido por la toma de videos y el canto.

Por último, el índice de formación artística en promedio comprendió 1% de la población, lo cual claramente apunta a una pobre inversión en componentes culturales.

Como se indicó en el apartado metodológico, a partir de los módulos X al XII se creó una serie de índices, presentados en el siguiente cuadro. Para el índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas, el promedio de asistencia es del 10.8 eventos por año. Los intervalos de confianza indican muy poca variabilidad del promedio. A pesar de esto, sí hay valores extremos, los cuales se aprecian en el gráfico de cajas correspondiente; el valor más alto es de 133 eventos a los que asistió una persona.

Tabla 3. Estadísticas descriptivas para las variables de interés

Estadísticos	Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas	Índice de Participación de prácticas culturales	Índice de Formación Artística	Gasto total en prácticas y formación	
Promedio	10.8949	31.3655	10.2937	₡140,518.03	
Intervalo de confianza a 95%	Inferior	10.8233	31.2902	10.2684	₡139,723.17
	Superior	10.9665	31.4408	10.3190	₡141,312.88
Mediana	6.0000	30.7692	7.6923	₡80,000.00	
Desviación estándar	15.59442	16.41102	5.51334	₡173,229.40	
Mínimo	1.00	7.69	7.69	₡1,000.00	
Máximo	133.00	84.62	38.46	₡1,130,000.00	
Rango	132.00	76.923	30.769	₡1,129,000.00	

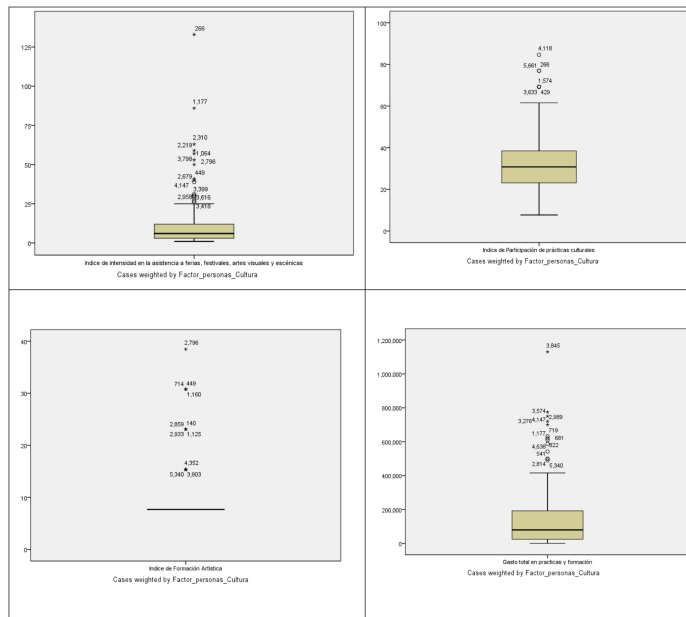
Fuente: Encuesta Nacional de Cultura, 2019.

En cuanto al índice de participación de prácticas culturales, se observa un promedio de 31 puntos sobre 100, lo que indica que, de todas las 13 actividades culturales, en promedio, las personas mayores de 18 años realizan 3 de 10 prácticas. Para el índice de formación artística, el valor es cercano a 10 puntos; o sea que únicamente 10 de 100 personas realizan al menos una actividad de formación artística.

En cuanto al gasto en prácticas culturales y en formación, el promedio de este es de 140.513.03 colones; se han hecho

inversión de 1 000 colones hasta 1.130.000 colones.

Gráfico 3. Principales variables de estudio



Fuente: Encuesta Nacional de Cultura, 2016.

Como se puede apreciar en los gráficos anteriores, la gran mayoría de los valores analizados se encuentran entre los límites de los intervalos de confianza a 95% y todos presentan un comportamiento similar a nivel de su distribución. Para fines de esta investigación no se realizó ningún trabajo de ajuste de los valores externos.

Continuando con esta presentación, se realizó un análisis de correlación para identificar el grado de vínculo entre cada uno de los índices creados. Todas las correlaciones son significativas a un nivel de confianza de 95% y, a su vez, son positivas; es decir que cuando una crece las otras lo hacen igual. Sin embargo, se debe acotar que el grado de correlación es leve entre todas las variables, ya que es menor a 0.3.

Tabla 4. Matriz de correlaciones para las principales variables de interés del modelo

		Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas	Índice de Participación de prácticas culturales	Índice de Formación Artística	Gasto total en prácticas y formación
Matriz de correlación					
Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas	Pearson Correlación	1			
	Sig (2-tailed)	0.000			
Índice de participación de prácticas culturales	Pearson Correlación	.262**	1		
	Sig (2-tailed)	0.000	0.000		
Índice de formación artística	Pearson Correlación	.216**	.301**	1	
	Sig (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	
Gasto total en prácticas y formación	Pearson Correlación	.152**	.110**	.183**	1
	Sig (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

De seguido, se presentan los principales resultados del modelo de regresión que se aplicó para la caracterización de todas las variables. A nivel de procedimiento estadístico, se realizaron cuatro modelos de regresión los cuales están indicados del modelo 1 al 4. La diferencia de cada modelo es el ingreso de las variables, sexo, zona y nivel de educación como variables explicativas.

Tabla 5. Resumen de los modelos generados

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Cambio en las estadísticas					Sig. F Change
					Cambio en el cuadrado	Cambio en F	df1	df2		
1	.291*	.085	.085	14.91945	.085	5628.563	3	182457	0.000	
2	.291*	.085	.085	14.91938	.000	2.650	1	182456	.104	
3	.293*	.086	.086	14.91029	.001	223.668	1	182455	.000	
4	.294*	.086	.086	14.90779	.000	62.147	1	182454	.000	

a. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística
 b. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción
 c. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción, Zona
 d. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción, Zona, P3_Sexo
 e. Dependent Variable: Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas

Partiendo del simple análisis del R cuadrado, las variables seleccionadas para cada uno de los modelos solo logran aportar un 8% de la varianza total explicada; a pesar de esto, los modos a nivel general si son significativos, como se puede constatar en la siguiente tabla del análisis de varianza.

Tabla 6 Análisis de varianza

Modelo	Suma de cuadrados	Grados de libertad	Error cuadrado	F	Significancia
Regresión	3758584.832	3	1252861.611	5628.563	.000 ^b
1 residual	40613096.628	182457	222.590		
total	44371681.461	182460			
Regresión	3759174.722	4	939793.681	4222.123	.000 ^c
2 residual	40612506.738	182456	222.588		
total	44371681.461	182460			
Regresión	3808899.834	5	761779.967	3426.554	.000 ^d
3 residual	40562781.626	182455	222.317		
total	44371681.461	182460			
Regresión	3822711.540	6	637118.590	2866.777	.000 ^e
4 residual	40548969.921	182454	222.242		
total	44371681.461	182460			

a. Dependent Variable: Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas
 b. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística
 c. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción
 d. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción, Zona
 e. Predictors: (Constant), Gasto total en prácticas y formación, Índice de Participación de prácticas culturales, Índice de Formación Artística, Nivel de Instrucción, Zona, P3_Sexo

V. Conclusiones

La cultura es parte de cada persona y de un complejo sistema llamado sociedad y sus múltiples formas de verlo. Por lo tanto, existen muchas definiciones que tratan de encasillar todas las formas de expresión que hay.

Además, se encuentra tutelada a nivel nacional e internacional, haciéndola parte de los derechos a los que toda persona debería poder acceder. Algunas de sus manifestaciones que fueron tomadas en cuenta por esta encuesta son: cine, danza, ferias, fotografía y pintura, entre otras. No obstante, como se mencionó anteriormente, según lo menciona la PNDC, tal derecho no está llegando a todas personas por la falta de cooperación y coordinación (PNDC, 2013, p. 4) entre todas las partes. También podría atribuirse a la falta de interés por parte de las instituciones encargadas de la promoción.

Además, la cultura tiene una relación directa con la economía; por una parte, produce dividendos al Estado, específicamente al PIB; y por otra, le genera ganancias a quienes viven de dichas actividades. Asimismo, la economía y la cultura tienen una relación estrecha en cuanto a presupuesto, ya que los gobiernos locales son los responsables, en su

mayoría, de la promoción de la cultura por medio de sus partidas presupuestarias.

Sin embargo, como se menciona al inicio de este documento, la inversión no se refleja ni en lo ejecutado por las municipalidades ni en la utilización de los recursos del IFAM, dando por sentado que la cultura, si se visualiza de forma jerárquica, no se encuentra entre las principales preocupaciones. Esta aseveración se refuerza con la falta de información sobre cuánto gastan los municipios en cultura, Y si la CGR es el ente principal en la vigilancia de los recursos económicos del Estado, esta no registra datos de los 82 cantones.

Dado el contexto anterior, donde la cultura se encuentra en un segundo plano, aun así es importante comprender por qué asisten las personas a eventos culturales de diversa índole. Por lo tanto, a partir de las correlaciones y las regresiones lineales realizadas, se puede decir que se acepta la H1: o sea, las variables explicativas ayudan a estimar Y. Además, a pesar de que la participación, la formación y el gasto ayudan a entender la intensidad en la asistencia, también puede haber otros factores asociados que no fueron tomados en cuenta.

Aunque el modelo es significativo, no es predecible y existen otros factores que pueden afectar esta variabilidad; por ejemplo: que sea gratis, la ubicación geográfica, la publicidad, entre otros, como los dispuestos por el MCJ en la PNDC: “Discriminación de importantes sectores (...)”, “Invisibilización de la diversidad cultural (...)”, “Falta de mecanismos efectivos de interculturalidad (...)” y “Exclusión social (...)” (MCJ, 2013, p. 27).

Si bien, no hay una correlación entre lo que se paga, en la formación y en la asistencia que expliquen con cierto grado la intensidad en la participación en los eventos, es crucial tomar en consideración por qué asisten las personas y por qué a determinados eventos (intensidad) para establecer posibles vacíos que pueden ser tomados en cuenta en la próxima ENC y así ir desarrollando mecanismos para evitar, por citar un caso, la centralización de los eventos o la manifestación de solo un tipo de cultura.

Estas acciones, en conjunto con un actor principal, las municipalidades, pueden hacer llegar la cultura a más hogares y hacer del derecho un bien efectivo y cumplido.

VI. Referencia Bibliográfica

Alonso, A. y Lombardo, E (2014). Métodos en ciencia política. Ciencia política con perspectiva de género. (9-39). Madrid: AKAI.

Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica (s.f.). Proyecto de ley general de derechos culturales.

Consejo de la Persona Joven (CPJ) (2018). Tercera encuesta nacional de juventudes, principales resultados. Recuperado de <https://cpj.go.cr/documentos/Presentacion%20Encuesta%20Nacional%20de%20Juventudes%202017-2018%20%20Final%2027042018.pdf>

Consejo de la Persona Joven (CPJ) (2018). Tercera encuesta nacional de juventudes 2018 actualiza el estado de conocimiento sobre las personas jóvenes en Costa Rica. Recuperado de <https://cpj.go.cr/es/tercera-encuesta-nacional-de-juventudes-2018-actualiza-el-estado-de-conocimiento-sobre-las-personas-jovenes-en-costa-rica.php>

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) (2017). Encuesta Nacional de Cultura, principales resultados. Recuperado de <http://www.inec.go.cr/sites/default/files/documentos-biblioteca-virtual/reenc2016-27092017.pdf>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2013). Política nacional de derechos culturales. Recuperado de <http://www.mcj.go.cr/ministerio/legislacion/02.pdf>

Pignataro, A (2016). Manual para el análisis político cuantitativo. Costa Rica: Editorial UCR.

Ruiz, M (2018, 7 de noviembre). 9 de cada 10 gobiernos locales invierten menos de 3% en cultura. Semanario Universidad, [Especiales]. Recuperado de <https://semanariouniversidad.com/especiales/gobiernos-locales-invierten-menos-presupuesto-en-cultura/#>

Sistema de Información Cultural (SIC) (2014). Cuenta Satélite de Cultura. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

UNESCO (s.f.). Proteger el patrimonio y fomentar la creatividad. Extraído desde: <https://es.unesco.org/themes/>

proteger-patrimonio-y-fomentar-creatividad

UNESCO (s.f.). Diversidad de las expresiones culturales. Gobernanza, informes periódicos. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/governance/periodic-reports>

UNESCO (s.f.). Diversidad de las expresiones culturales. La convención, marco de seguimiento. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/convention/monitoring-framework>

UNESCO (2001). Declaración Universal sobre la diversidad cultural. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Cuenta Satélite de Cultura. ¡La cultura cuenta! Recuperado de http://www.mcj.go.cr/Cuenta_Satelite/archivos/Resumen_Ejecutivo.pdf

Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Metodología de medición de eventos culturales masivos. Recuperado de <http://sicsur.mercosurcultural.org/archivos/Costa-Rica-medicion-eventos.pdf>

Unidad de Cultura y Economía (s.f.). Aporte económico del ámbito público a la cultura costarricense. Recuperado de <https://issuu.com/SICULTURA/docs/aporteeconomicocultura>

ANEXO ÚNICO

Tabla 1. Coeficientes

Modelo	Coeficientes sin estandarizar		Coeficientes estandarizados	t	Sig.	95.0% Intervalo de confianza para B		
	B	Std. Error	Beta			Intervalo inferior	Intervalo superior	
1	(Constant)	-.413	.094		-4.399	.000	-.597	-.229
	Índice de Participación de prácticas culturales	.173	.002	.182	79.909	0.000	.169	.178
	Índice de formación artística	.486	.007	.172	74.463	0.000	.473	.499
	Gasto total en prácticas y formación	6.161E-06	.000	.068	30.179	.000	.000	.000
2	(Constant)	-.573	.136		-4.213	.000	-.840	-.306
	Índice de Participación de prácticas culturales	.173	.002	.182	77.502	0.000	.168	.177
	Índice de formación artística	.487	.007	.172	74.271	0.000	.474	.500
	Gasto total en prácticas y formación	6.123E-06	.000	.068	29.798	.000	.000	.000
3	Nivel de Instrucción	.079	.048	.004	1.628	.104	-.016	.173
	(Constant)	1.632	.201		8.137	.000	1.239	2.025
	Índice de participación de prácticas culturales	.173	.002	.182	77.652	0.000	.168	.177
	Índice de formación artística	.480	.007	.170	73.065	0.000	.467	.493
	Gasto total en prácticas y formación	6.010E-06	.000	.067	29.249	.000	.000	.000
4	Nivel de instrucción	.041	.048	.002	.853	.394	-.053	.136
	Zona	-1.878	.126	-.034	-14.956	.000	-2.125	-1.632
	(Constant)	.487	.248		1.968	.049	.002	.972
	Índice de participación de prácticas culturales	.174	.002	.183	78.049	0.000	.170	.179
	Índice de formación artística	.488	.007	.172	73.442	0.000	.475	.501
4	Gasto total en prácticas y formación	5.795E-06	.000	.064	27.959	.000	.000	.000
	Nivel de instrucción	.070	.048	.003	1.437	.151	-.025	.164
	Zona	-1.873	.126	-.034	-14.916	.000	-2.119	-1.627
	P3_Sexo	.593	.075	.018	7.883	.000	.445	.740

a. Dependent Variable: Índice de intensidad en la asistencia a ferias, festivales, artes visuales y escénicas

SOSTENIBILIDAD DEL PATRIMONIO CULTURAL

Presentación

El patrimonio cultural, cuyas formas son múltiples, ya sea material (monumentos, obras de arte, paisajes, etc.) o intangible (identidad, know-how, habilidades, etc.) siempre se ha considerado como parte de nuestro pasado o de nuestra herencia.

Hoy, el patrimonio puede estar en el centro de muchas actividades que hacen que nuestras posibilidades de desarrollo sean más diversas, más sostenibles y más inclusivas. En otras palabras, la herencia no solo es reconocida como promotora de identidad y valores, sino que también es una palanca para la creación de nuevas actividades y nuevos alcances.

El patrimonio es una fuente de actividad. Este es el reconocimiento más inmediato de un valor económico del patrimonio cultural. Los turistas generan flujos de ingresos directos e indirectos al país, en la medida que visitan un determinado territorio, un museo o paisaje. Su llegada provoca el mismo resultado que una exportación; excepto que, en este caso, los consumidores se mueven para consumir el producto.

Desde el momento en que el patrimonio es además un lugar para ir a conocer, una fuente de los servicios ofrecidos y solicitados en campos paralelos a la visita (hospitalidad, productos derivados, etc.), aparece como una importante fuente de actividad, tanto a nivel nacional como local. Los beneficios esperados del patrimonio cultural son muy sensibles a las características del territorio.

El patrimonio cultural es fuente de atracción. Un segundo valor viene de lo que los territorios con un patrimonio cultural pueden atraer no solamente a los turistas; también a nuevos residentes y la inversión; por supuesto, siempre que este patrimonio cultural se mantenga y se valore. La función de restauración parece significativa, lo que se explica, sin duda, por la importancia de los costes fijos.

El patrimonio cultural es fuente de creatividad. En el análisis más tradicional, la capacidad de un territorio para desarrollar ha sido siempre atribuida a la existencia de una ventaja comparativa. Pero el patrimonio cultural también puede generar un ambiente creativo. Explicar la creatividad es difícil; pero resulta de la interfaz entre la capacidad de controlar un dominio del conocimiento y una actitud cultural, permitiendo transponer

este conocimiento en términos de mensajes o herramientas, y la existencia de un campo social abierto a nuevas posibilidades de expresión y de ejecución.

Aquí el papel del patrimonio es conocimiento, actitud proactiva y campo social de desarrollo. Entonces, el patrimonio cultural contribuye claramente en la creatividad, pero siempre que se use en el experimento y no únicamente en la memoria.

El movimiento de las industrias creativas que reúnen tanto las industrias culturales como otras industrias que utilizan la creatividad artística como insumo, enseña la importancia tomada por ese tipo de reconocimiento del papel del patrimonio. No obstante, hay que ver aquí que tal creatividad no está reservada a industrias que reciben una clasificación internacional, sino más bien abierta a las características específicas de cada país, como la agricultura; y también en el caso de Costa Rica.

El patrimonio cultural es fuente de desarrollo social por cuanto hace sentir a los miembros de una comunidad su pertenencia a las mismas referencias e idénticos valores compartidos. Actualmente, los temas relacionados con el capital social vuelven a dar una gran relevancia a este tipo de valores, no sin algunas ambigüedades. En los ámbitos de la inserción y de la integración social, las contribuciones del patrimonio cultural no dejan hoy de ser destacados, especialmente frente a los retos de la inmigración interna como externa.

El patrimonio cultural, asimismo, es una fuente de desarrollo ambiental y ecológico, tanto en términos de saber-hacer como de recursos. La toma de conciencia de esas tradiciones lleva a expresiones de empatía. Pero llevan también a innovaciones y nuevos empleos.

Alejandra Hernández Sánchez
Viceministra de Cultura

Xavier Greffe
Profesor Emérito de la Universidad de París

Tipología y marco conceptual de la política cultural en El Salvador durante el periodo 1991 - 2018³⁰

Karen Estrada³¹ / Dirección de Museos , Ministerio de Cultura-El Salvador

Resumen

En este apartado, se aborda el tema desde la tipología de la política pública como tal, según su costo y beneficio, según Lowi (1964, 1972) y Wilson (1973); y luego desde la tipología de la formulación de la política cultural, específicamente (Roemer, 2003). Por otra parte, también se plantea un análisis desde los paradigmas de la política cultural según Canclini, (1987). Dicho análisis permite hacer un acercamiento a la situación institucional del actual Ministerio de Cultura de El Salvador, que se origina en abril del 2018.

Para la presente investigación, se plantea un análisis descriptivo de los componentes caracterizadores de la formulación de la política cultural de El Salvador durante el periodo de 1991 al 2018. Se inició por la investigación de corte documental, recabando lo existente a partir de la recolección de memorias de labores, documentos oficiales como los estatutos de CONCULTURA, la Política Nacional de Cultura realizada en el periodo de la Secretaría de Cultura de la Presidencia o la Ley de Cultura para el posterior surgimiento del Ministerio de Cultura, en el 2018.

Asimismo, se realizaron estudios y se analizaron publicaciones realizados por otros organismos, así como noticias destacadas sobre el tema, a fin de conocer el contenido de la agenda pública en relación con el tema de estudio.

A partir del análisis documental, se identificaron actores que formaron parte de los grupos de decisión en las respectivas etapas de creación de las políticas culturales de El Salvador, a quienes se les realizaron entrevistas semi-estructuradas. Sus respuestas se analizaron desde un enfoque cualitativo.

Se debe destacar que la investigación se centra en el momento de la formulación y decisión de la política pública. Como ya se ha mencionado, se presenta la dimensión de la tipología de las políticas públicas y de marco conceptual. Se abordan dos diferentes tipologías: la primera, en razón de costos y beneficios de una política pública retomando la teoría de Lowi (1964, 1972) y Wilson (1973); así se tienen: políticas distributivas, políticas redistributivas, políticas regulativas y políticas constitucionales o institucionales.

Y la segunda tipología es sobre la etapa de la formulación de una política cultural de manera específica, según Roemer (2003), basada en la relación de quien toma la decisión y el beneficiario. Por ende, resulta interesante agregar el enfoque específico con respecto al tipo de políticas a la que se refiere la investigación, a saber: formulación prescriptiva, formulación descriptiva, formulación sistémica y formulación reactiva.

Luego, se presentan elementos del marco conceptual que se consideran pertinentes porque es un tipo de política pública que muestra conceptos específicos como los paradigmas de una política cultural, según García Canclini (1987): mecenazgo liberal, tradicionalismo patrimonialista, estatismo populista, privatización neoconservadora, democratización cultural y democracia participativa.

El análisis de la tipología y el marco conceptual de la política cultural estudia cómo la policy explica la politics. Mientras que el estudio de la dimensión de actores abordada en Estrada (2019) enfatiza cómo la politics explica la policy. Así que esta investigación no se centra en un proceso lineal, como lo explica Jones (1970), en su ciclo de las políticas públicas. Analiza cómo un proceso contenedor de características que permiten que el proceso decisional y la formulación de la política sean afectados o determinados por componentes clasificados por medio de tipos ideales (Weber, 2002), pero que se contrastan con lo realmente existente.

30 Resumen de la ponencia Tipología y marco conceptual de la política cultural de El Salvador de 1991 - 2018, realizada en el Simposio Internacional de Exploración y Puesta en Valor, por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) de Costa Rica, es el capítulo III de la tesis de investigación "La política cultural en El Salvador durante el periodo 1991-2018", finalizada en octubre del 2019 para la Maestría en Ciencia Política de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA).

31 Directora de Museos del Ministerio de Cultura del Gobierno de El Salvador.

II. Objetivos

Objetivo general

Describir los componentes que caracterizan la formulación de la política cultural de El Salvador desde 1991 hasta el 2018.

Objetivo específico

Estudiar la tipología, la formulación y el marco conceptual de la política cultural de El Salvador durante el periodo de 1991 al 2018.

III. Metodología

Para la presente investigación, se plantea un análisis descriptivo de los componentes caracterizadores de la formulación de la política cultural de El Salvador durante el periodo de 1991 al 2018. Se inició por la investigación de corte documental, recabando lo existente a partir de la recolección de memorias de labores, documentos oficiales como los estatutos de CONCULTURA, la Política Nacional de Cultura realizada en el periodo de la Secretaría de Cultura de la Presidencia o la Ley de Cultura para el posterior surgimiento del Ministerio de Cultura, en el 2018.

Asimismo, se realizaron estudios y se analizaron publicaciones realizados por otros organismos, así como noticias destacadas sobre el tema, a fin de conocer el contenido de la agenda pública en relación con el tema de estudio.

A partir del análisis documental, se identificaron actores que formaron parte de los grupos de decisión en las respectivas etapas de creación de las políticas culturales de El Salvador, a quienes se les realizaron entrevistas semi-estructuradas. Sus respuestas se analizaron desde un enfoque cualitativo.

Marco para el análisis

Se debe destacar que la investigación se centra en el momento de la formulación y decisión de la política pública. Como ya se ha mencionado, se presenta la dimensión de la tipología de las políticas públicas y de marco conceptual. Se abordan dos diferentes tipologías: la primera, en razón de costos y beneficios de una política pública retomando la teoría de Lowi (1964, 1972) y Wilson (1973); así se tienen: políticas distributivas, políticas redistributivas, políticas regulativas y políticas constitucionales o institucionales.

Y la segunda tipología es sobre la etapa de la formulación de una política cultural de manera específica, según Roemer (2003), basada en la relación de quien toma la decisión y el beneficiario. Por ende,

resulta interesante agregar el enfoque específico con respecto al tipo de políticas a la que se refiere la investigación, a saber: formulación prescriptiva, formulación descriptiva, formulación sistémica y formulación reactiva.

Luego, se presentan elementos del marco conceptual que se consideran pertinentes porque es un tipo de política pública que muestra conceptos específicos como los paradigmas de una política cultural, según García Canclini (1987): mecenazgo liberal, tradicionalismo patrimonialista, estatismo populista, privatización neoconservadora, democratización cultural y democracia participativa.

El análisis de la tipología y el marco conceptual de la política cultural estudia cómo la policy explica la politics. Mientras que el estudio de la dimensión de actores abordada en Estrada (2019) enfatiza cómo la politics explica la policy. Así que esta investigación no se centra en un proceso lineal, como lo explica Jones (1970), en su ciclo de las políticas públicas. Analiza cómo un proceso contenedor de características que permiten que el proceso decisional y la formulación de la política sean afectados o determinados por componentes clasificados por medio de tipos ideales (Weber, 2002), pero que se contrastan con lo realmente existente.

Figura 1. Esquema resumen del marco teórico para la dimensión de la tipología y marco conceptual de la política cultural



Fuente: elaboración propia.

VI .Resultados

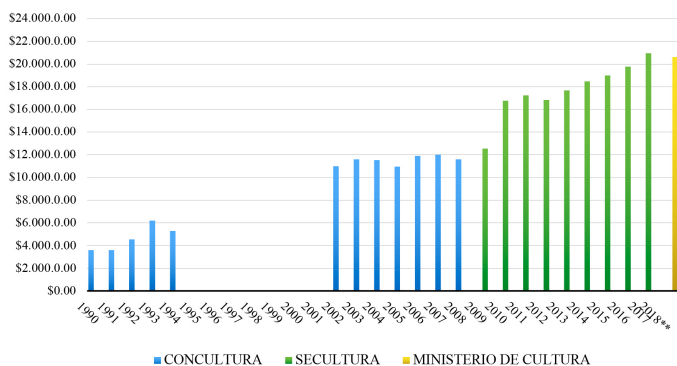
Hallazgos: tipologías

Como ya se ha mencionado en esta investigación, la política cultural en El Salvador durante el periodo de 1991 al 2018 se distingue por el cambio institucional que pasa por la creación del Consejo Nacional para la Cultura y el Arte de 1991 al 2009, para luego pasar a la Secretaría de Cultura de la Presidencia de 2009 al 2018; y, finalmente, al paso de la creación del Ministerio de Cultura en ese último año.

En las tres entidades, la fuente de financiamiento primordial corresponde a los fondos públicos. No ha habido un impuesto específico que financie estas instituciones, por lo que no implica un costo concentrado. De esta manera, de acuerdo al informe de labores de la gestión CONCULTURA, durante el periodo entre el 2004 y el 2009, ha contado con cuatro fuentes de financiamiento: Fondos para Funcionamiento (GOES), Programa Anual de Inversión Pública (GOES), Fondos de Actividades Especiales (FAES CONCULTURA Y DPI) y Fondos de Cooperación Externa (CONCULTURA, 2009).

Lo mismo se observa en las memorias de labores de SECULTURA (2009-2018), cuyo presupuesto proviene igualmente de fondos GOES, FAES y Cooperación Externa, tanto nacional como internacional. La situación no varía en el cambio al Ministerio de Cultura, para la gestión del 2018, en cuyo presupuesto, en el primer año de gestión, no evidenció cambios con respecto al de SECULTURA del 2017.

Gráfico 1. Presupuestos de Área de Cultura (MINED, 1990), CONCULTURA (1991-2008), SECULTURA (2009-2017) y Ministerio de Cultura (2018) *Presupuestos antes del 2001 con cambio a ₡8.75 = USD\$1.00



Presupuestos antes del 2001 con cambio a ₡8.75 = USD\$1.00

**Sumados fondos de cooperación externa de enero a mayo, 2018.

Fuente: elaboración propia con datos de MINED (1994, 2002), CONCULTURA (2009), SECULTURA (2011, 2017) y Ministerio de Cultura (2018).

La política cultural de El Salvador durante el periodo de investigación es una política institucional o constitucional, debido a que se destaca el cambio de la institución rectora de la política cultural.

Según Galicia y Hernández, ambos presidentes de CONCULTURA de 1995 a 1999 y de 2004 al 2009, respectivamente, prevalecía una descentralización y un trabajo continuo con diferentes fundaciones y organizaciones no gubernamentales (ONG), lo que permitía una eficiencia en la ejecución de proyectos; además, se contaba con la contraloría por parte de un encargado del Consejo mencionado.

Cristiani, Marroquín y Huezco Mixco coinciden en que los temas de preponderancia en dicha época eran el apoyo a las bellas artes, la literatura como refuerzo a la educación y el patrimonio cultural.

Con SECULTURA, el enfoque es hacia el artista. La institucionalidad también cambia. Este último factor hace que se considere que el Gobierno retome un papel más protagónico: se traslada la institución a Casa Presidencial y puede ubicarse dentro de una formulación prescriptiva. Pueden sumarse aspectos de una formulación reactiva, lo cual tampoco cambia con el Ministerio de Cultura en el 2018.

Hallazgos: paradigmas de la política cultural

- Concepto de cultura propuesto por CONCULTURA (El Salvador. La cultura: una apuesta nacional): paradigmas de mecenazgo liberal, tradicionalismo patrimonialista por la preservación del patrimonio folclórico en virtud de la identidad nacional y rasgos del paradigma de la privatización neoconservadora en la búsqueda de la reorganización de la cultura mediante el consenso de la participación individual bajo las leyes vigentes del mercado.

- En cuanto al concepto presente en la Ley de Cultura, ya hay una definición aproximada a la de diversidad cultural propuesta por la UNESCO (2005). En cuanto a los paradigmas, se apega a la democracia participativa, puesto que habla de un desarrollo plural de la cultura en todos los grupos y sus diversas realidades.

V. Conclusiones

- Al no haber un arancel específico para la política, esta muestra rasgos de una política distributiva, en razón de cambios

dirigidos a la entidad rectora: institucional o constitucional en primer orden.

- En SECULTURA, el ejercicio de varios titulares de manera abrupta generó cambios en mandos medios y planificación de la acción institucional, además de un ambiente de incertidumbre, lo que genera rasgos de una política cultural sistémica.

- CONCULTURA y paradigmas propios de gobiernos de derechas: mecenazgo liberal, que promueve la difusión del patrimonio y su desarrollo; tradicionalismo patrimonialista en características como la difusión del patrimonio cultural; y privatización neoconservadora, ya que la institución buscaba una reorganización de la cultura bajo las leyes vigentes del mercado manifestada en su visión, misión y objetivos institucionales.

- SECULTURA muestra características del paradigma de estatismo populista, por el acto simbólico de trasladar la institución directamente bajo la administración de Casa Presidencial.

- Ministerio de Cultura: sobresale la democratización cultural en cuanto remite al Estado como máximo proveedor de recursos y búsqueda de la popularización de la alta cultura.

- Como puede observarse, el presente tema da pie a múltiples vertientes para continuar sus líneas de investigación; especialmente, en la relación y formulación de la política cultural salvadoreña y su implementación.

- Se recomienda profundizar en ciertos elementos mediante un análisis explicativo sobre la brecha que pueda existir entre las dos etapas contenidas, en su totalidad, en la tesis de investigación sobre la cual se basa este resumen, partiendo de la discusión de cómo la *policy* determina la *politics* y cómo la búsqueda de consenso y la falta de voluntad política, que se ha evidenciado de manera sobresaliente en el proceso decisional en la fase de formulación, pueden priorizar la determinación de la *politics* sobre la *policy*.

VI. Referencia bibliográfica

García Canclini, N (1987). Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano. Políticas Culturales en América Latina (pp.13-59). México, D.F.: Editorial Grijalbo, S.A.

Estrada, K. (2019). La política cultural en El Salvador durante el periodo 1991 - 2018 (Tesis de maestría). La Libertad, El Salvador: Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA).

Lowi, T (1964). American Business, Public Policy, Case Studies and Politic Theory. World Politics, XVI(4).

Lowi, T (1972). Four Systems of Policy, Politics and Choice. Public Administration Review, 32.

Roemer, A (2003). Enigmas y Paradigmas: Una exploración entre el Arte y la política. Ciudad de México, México: Limusa; Instituto Tecnológico Autónomo de México; Universidad Iberoamericana.

Wilson, J. Q (1974). Political Organizations. Political Science Quarterly, 89(3), pp. 647-650.

Arquitectura caribeña costarricense: recurso y oportunidad para el territorio

Kenia García Baltodano / Tecnológico de Costa Rica
Dawa Méndez Álvarez / Tecnológico de Costa Rica
Ileana Hernández Salazar / Tecnológico de Costa Rica

Resumen

La sostenibilidad del patrimonio edificado está vinculada con la necesidad de conservación y potenciación de sus valores entre las actuales generaciones como legado preservado, respetando el derecho de disfrutarlo y aprovecharlo por parte de las generaciones venideras, con la participación de las universidades públicas, como es el caso del Tecnológico de Costa Rica (TEC) en la ciudad de Limón.

Esta participación va acompañada de la prueba, a la vista de los habitantes limonenses, con la exposición: “Puerto Limón: Valorizando la arquitectura caribeña costarricense”, en la cual se mostraron las características identificadas y los inmuebles inventariados para sensibilizar a la comunidad sobre la importancia y vulnerabilidad de este tipo de arquitectura.

Esta comunicación busca poner en valor la arquitectura caribeña costarricense, por medio de la difusión de los primeros resultados del proyecto de investigación “Conservación de la arquitectura caribeña costarricense a partir de la aplicación de técnicas de avanzada para el estudio de agentes causantes de lesiones en las edificaciones”, desarrollado por las Escuelas de Arquitectura y Urbanismo e Ingeniería Forestal del TEC y por la escuela de Ciencias Biológicas de Western Illinois University.

La arquitectura caribeña costarricense constituye una de las tipologías más características e identitarias de la ciudad de Limón, basada en el uso de la madera y la adaptación arquitectónica a las condiciones ambientales de la zona.

Tal aportación muestra el trabajo realizado entre el 2018 y el 2019, respecto de la identificación de características de este tipo de arquitectura, el inventario de edificaciones, y la georreferenciación y elaboración de un sistema de información geográfica, además de procesos participativos, para validar y difundir la información obtenida. Metodológicamente, se aplican técnicas cuantitativas y cualitativas, aprovechando recursos de investigación social. Como resultados preliminares, se obtuvo un inventario de inmuebles.

Como parte de los esfuerzos de divulgación, se realizó la exposición: “Puerto Limón: valorizando la arquitectura caribeña costarricense”; se mostraron las características identificadas y los inmuebles inventariados para sensibilizar a la comunidad sobre la importancia y vulnerabilidad de este tipo de arquitectura. Además, se seleccionaron dos edificaciones para estudios previos de aislamiento e identificación de los agentes causales. Se obtuvo, en el momento, 21 hongos para un posterior análisis.

Palabras clave

Conservación, puesta en valor, inventario, procesos participativos, Limón

I. Introducción

Este documento aborda el tema la sostenibilidad del patrimonio edificado, desde la necesidad de conservación y potenciación de sus valores como deber de las generaciones actuales para la preservación de los derechos de disfrutarlo y

aprovecharlo por parte de las generaciones venideras.

Desde esta perspectiva, se plantea la responsabilidad que tienen los diversos miembros de la sociedad de asumir la conservación y se expone el respectivo trabajo que, desde la academia, se ha venido realizando en la ciudad de Limón.

El trabajo se estructura en cinco partes: una introducción que discute sobre los valores del patrimonio, la arquitectura caribeña como patrimonio costarricense y la vinculación de disciplinas para la conservación de este tipo de arquitectura; los objetivos de la ponencia; asimismo, la metodología que muestra la revisión de fuentes documentales, la sistematización de la información, el levantamiento de información en sitio y el inventario de edificaciones, los procesos participativos y sensibilización de la comunidad, y la identificación de agentes de deterioro. Finalmente, se presentan los resultados y las conclusiones.

Los valores del patrimonio

El concepto de patrimonio cultural hace referencia a obras o formas de expresión de los seres humanos las cuales surgen en momentos y condiciones territoriales específicas, evidenciando, de forma particular, la visión de mundo de un grupo social. La patrimonialización de bienes o expresiones depende de un proceso de selección crítica de valores que realiza la sociedad, en las cuales encuentra referentes de su identidad cultural (García, 2016), convirtiéndose en un bien colectivo que contribuye a la reflexión social y la construcción de vínculos para mantener la unidad de grupo (Grefe, 2012).

Valores de tipo cultural como los sociales, estéticos, simbólicos, espirituales, de autenticidad son normalmente atribuidos al patrimonio. No obstante, muchas veces se dejan de lado otros valores de importancia para el patrimonio como el económico; es decir, el precio que las personas están dispuestas a pagar por un determinado bien (Throsby, 2001), al igual que otros que Grefe (2014) define como valor de existencia (un valor en sí mismo, unido a la existencia como bien cultural o bien colectivo) o el valor de uso o consumo (relacionado con el uso que se le dé al bien, con que sea visitado o que permita la prestación de algún servicio, que genere ingresos).

Throsby (2001) señala la coexistencia de los valores culturales con los económicos y emplea el concepto de capital cultural para definirla. Autores como Alonso y Martín (2013), acerca del capital

cultural, plantean que las acciones y las políticas ideadas para potenciar el patrimonio requieren el análisis y la gestión de dichos valores de manera integral, generando procesos articulados que vinculen todas las dimensiones del patrimonio.

Considerar los elementos del patrimonio como capital cultural expone que los beneficios que este puede producir son 'de largo plazo' (Klamer y Throsby, 2000); y resalta la idea de que: "quienes vivimos hoy hemos heredado estos bienes culturales como consecuencia de las decisiones que se tomaron en el pasado en cuanto a inversiones y conservación, y que nuestras acciones para cuidar o descuidar esos bienes, durante el tiempo en el que nos toque custodiarlos, afectarán al grado de beneficio que las generaciones futuras puedan obtener de ellos" (Klamer y Throsby, 2000, s.p.).

Esta reflexión pone sobre la mesa la responsabilidad de conservar lo que ha sido legado, con el fin de preservar el derecho de las futuras generaciones a su disfrute y aprovechamiento; asimismo, da pie a la discusión de la sostenibilidad del patrimonio. En este sentido, es muy importante tomar en consideración algunos aspectos:

- El aprovechamiento del patrimonio puede generar retornos económicos, que compensan los costos de la conservación (Alonso y Martín, 2013). Esto implica dejar de ver la conservación como un gasto sino como una inversión.
- El aprovechamiento de los valores culturales y económicos del patrimonio puede generar bienestar tanto para individuos como para la sociedad; y es necesario velar por la equidad intergeneracional o justicia distributiva intertemporal (Throsby, 2001); o sea, la distribución del bienestar, la utilidad o los recursos entre diversas generaciones.
- Esa idea de justicia distributiva intertemporal "implica que el desarrollo cultural debe ser sostenible y que, por tanto, el patrimonio y su capital cultural no deben reducirse por las generaciones actuales sino, por el contrario, gestionarse adecuadamente para garantizar una dotación adecuada del mismo a las generaciones venideras" (Pérez-Bustamante y Sterling, 2010, p. 54).

Estos planteamientos hacen un llamado a la conservación del patrimonio y la búsqueda de mecanismo para su sostenibilidad, como responsabilidad de la sociedad, en la cual deben participar sus diferentes integrantes: Gobierno estatal y

gobiernos locales, agentes privados, colectivos y academia. El TEC, como universidad estatal, ha asumido dicha responsabilidad y desde hace varios años desarrolla proyectos de investigación y extensión que buscan aportar a la conservación y puesta en valor del patrimonio cultural costarricense.

Esta ponencia, en particular, pretende presentar el proyecto de investigación “Conservación de la arquitectura caribeña costarricense a partir de la aplicación de técnicas de avanzada para el estudio de agentes causantes de lesiones en las edificaciones”, como un esfuerzo del TEC para valorizar y encontrar alternativas para la conservación de un patrimonio muy particular de la ciudad de Limón.

La arquitectura caribeña en Limón, un patrimonio costarricense

Puerto Limón es un territorio muy particular dentro de Costa Rica, con una clara identidad forjada por procesos históricos fuertemente vinculados a su función portuaria, el ferrocarril y la industria bananera, motores para el desarrollo de una urbe que hasta la década de 1930 constituyó una ciudad cosmopolita, con algunas de las mejores condiciones urbanas del país.

Sumado a esto, Limón presenta la particularidad de ser un espacio pluriétnico y multicultural, en razón de los procesos ligados a las migraciones de trabajadores a principios del siglo XX.

Esta ciudad, construida durante el periodo liberal, fue planificada y desarrollada siguiendo los ideales de modernización y progreso de la época; por ello, aspectos como la higienización, la dotación de espacios públicos y equipamientos, además de la introducción de estilos arquitectónicos provenientes de Estados Unidos y Europa (como el neoclásico, el victoriano caribeño o el ecléctico), fueron relevantes para Limón. La ciudad constituyó, además, un centro de comercio importante para la época y un punto estratégico para la United Fruit Company (UFCO), en tiempos del enclave bananero.

Precisamente, esa vinculación con la bananera promovió la introducción del estilo caribeño en el país, pues la compañía importaba edificaciones de catálogo, las cuales debieron pasar por modificaciones para lograr una mejor adaptación a las condiciones ambientales de Limón: altas temperaturas, humedad y precipitación. Con el tiempo los pobladores se fueron apropiando del estilo, incorporando nuevos aspectos identitarios que dan

como resultado una arquitectura vernácula propia de Limón, generando diferencias con respecto a la desarrollada en el resto de Centroamérica y el Caribe (Sanou y Quesada, 1998). Una de las diferencias más notables entre la arquitectura caribeña costarricense y la del resto del Caribe es la ornamentación, que en el caso de la primera es mucho menos recargada:

La arquitectura caribeña costarricense se distingue por utilizar la madera como material principal para estructura y cerramientos, además por ser edificaciones elevadas del nivel de terreno utilizando mediante pilotes de concreto o madera (Sanou y Quesada 1998).

Entre los elementos arquitectónicos más característicos destacan los corredores y las galerías, los detalles decorativos de influencia victoriana (barandas, celosías, ménsulas, cresterías y dobles aleros) y los techos con pendientes pronunciadas.

Este tipo de arquitectura fue muy común en la ciudad de Limón; fue empleada principalmente en residenciales tanto de modelo unifamiliar como multifamiliar (Woodbridge, 2003). En la actualidad, las presiones inmobiliarias, la falta de mantenimiento, la poca protección y la falta de sensibilización sobre la importancia de este tipo de arquitectura como rasgo identitario limonense han provocado la desaparición de buena parte de dichas edificaciones. A pesar de la vulnerabilidad y la relevancia de la arquitectura caribeña costarricense para la ciudad de Limón y para Costa Rica, hasta la fecha existen muy pocos estudios que profundicen en su conocimiento y conservación.

La investigación que da origen a esta ponencia se centra en el estudio de las zonas más antiguas de la ciudad de Limón (casco histórico y el barrio Jamaica Town). Investigaciones posteriores podrían profundizar en las características de la arquitectura caribeña en el resto de la provincia de Limón.

Vinculando disciplinas para la conservación de la arquitectura caribeña costarricense

A partir del 2018 se viene desarrollando el proyecto “Conservación de la arquitectura caribeña costarricense a partir de la aplicación de técnicas de avanzada para el estudio de agentes causantes de lesiones en las edificaciones”. Participan las Escuelas de Arquitectura y Urbanismo e Ingeniería Forestal

del TEC en conjunto con la Escuela de Ciencias Biológicas de la Western Illinois University (Estados Unidos). La investigación es financiada por la Vicerrectoría de Investigación y Extensión del TEC y tiene una duración de cuatro años; se trata de un esfuerzo por vincular varias disciplinas bajo el objetivo común de contribuir a la conservación de una arquitectura tan singular en el país.

El proyecto cuenta con la participación de docentes-investigadores con formación en arquitectura, biología, biotecnología e ingeniería forestal. Además, hasta ahora ha contado con el apoyo de un amplio equipo académico conformado por estudiantes asistentes y practicantes de las Escuelas del TEC involucradas.

El objetivo principal del proyecto es “promover la conservación de la arquitectura caribeña construida dentro de la trama urbana histórica de la ciudad de Limón (casco histórico y primer ensanche) entre el periodo 1871-1940, a partir del análisis patológico y la biología molecular para el estudio de agentes causantes de lesiones en las edificaciones”. Para su consecución, se han planteado cuatro objetivos específicos:

1. Identificar la arquitectura caribeña dentro de la delimitación temporal y espacial propuesta para la investigación.
2. Diagnosticar las lesiones presentes en los inmuebles seleccionados.
3. Analizar los agentes causantes de procesos patológicos detectados a partir de estudios de laboratorio.
4. Proponer alternativas para el tratamiento de lesiones detectadas a través de un proyecto piloto.

La ponencia presenta avances de los tres primeros objetivos del proyecto e intenta vincular la conservación y puesta en valor como parte de un círculo virtuoso que debe llevar a la sostenibilidad del patrimonio.

II. Objetivos

Objetivo general

El objetivo general de esta ponencia es valorizar la arquitectura caribeña costarricense por medio de la difusión de los primeros resultados del proyecto de investigación, de modo que genere una discusión en torno a las oportunidades que esta ofrece para su sostenibilidad.

Objetivos específicos

Generar información documentada sobre las características y

los inmuebles aún existentes

Evidenciar los procesos participativos realizados para la obtención de información, así como las actividades de difusión.

Mostrar los primeros hallazgos en cuanto a la identificación de agentes causantes de lesiones

III. Metodología

Para poder conservar el patrimonio es fundamental tener un conocimiento profundo de los bienes o elementos que se pretenden preservar, así como de los agentes que causan su deterioro. Por ello, para la investigación “Conservación de la arquitectura caribeña costarricense a partir de la aplicación de técnicas de avanzada para el estudio de agentes causantes de lesiones en las edificaciones” ha sido necesario realizar un proceso de documentación que permita comprender qué es la arquitectura caribeña costarricense, qué edificaciones aún existen en la ciudad de Limón y qué agentes están causando su bio-deterioro.

Además, el proyecto se ha dado a la tarea de mostrar algunos de los primeros resultados ante la comunidad en un proceso que busca, por un lado, sensibilizar a diferentes actores sociales sobre este tipo de arquitectura y las problemáticas que enfrenta; y, por otro lado, se ha pretendido realimentar la investigación a partir de grupos focales con agentes clave, validando información generada y obteniendo apoyos para la realización en etapas posteriores de levantamientos de daños y toma de muestras para análisis en laboratorio.

A continuación, se detalla el proceso metodológico llevado a cabo hasta el momento:

Revisión de fuentes documentales

Esta actividad cumplió como finalidad establecer un marco teórico y un estado del arte referente a la arquitectura caribeña costarricense; abarcó la consulta de fuentes primarias y secundarias de información; entre ellas, libros, revistas, catálogos, boletines, mapas, archivos históricos, fotografías, expresiones de arte popular como pinturas y relatos, y trabajos finales de graduación. Se visitaron archivos y bibliotecas tanto en San José como en el propio Limón; entre ellas, el Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural (MCJ), la Universidad de Costa Rica (UCR, Sede San Pedro y Sede

del Atlántico), el TEC (Campus Tecnológico Central, Campus Tecnológico Local de San José y Centro Académico de Limón), la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), la Biblioteca Nacional, la biblioteca pública de Limón, la biblioteca de ICOMOS y el Archivo Nacional.

Adicionalmente, se revisaron las estadísticas culturales del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) vinculadas al tema de patrimonio para identificar y conocer si en esta instancia existen datos sobre la situación de uso y estado de conservación de las edificaciones de arquitectura caribeña costarricense en general y, en particular, de aquellos que cuentan con declaratoria de patrimonio histórico arquitectónico.

Sistematización de la información

Para sistematizar la información obtenida en la primera etapa del proyecto, se utilizó una plataforma en línea de almacenamiento de datos, de manera que se pudiese realizar trabajo colaborativo por parte de todos los miembros del equipo. Esto permitió construir un banco de datos donde se encuentran almacenados materiales tales como fotografías, cartografía y referencias, etc.

Además, a partir de la información recabada, se inició el proceso de construcción de insumos propios de la investigación que muestran las características y elementos componentes de la arquitectura caribeña costarricense.

Levantamiento de información en sitio e inventario de edificaciones

Durante el 2018 y el 2019, se llevaron a cabo varias giras a la ciudad de Limón para realizar trabajo de campo y recabar información en sitio que permitiera desarrollar un inventario de arquitectura caribeña costarricense dentro del ámbito de estudio. Este trabajo requirió trabajo de gabinete previo para la determinación de rutas y equipos a fin de hacer los levantamientos, así como el desarrollo de fichas de inventario para sistematizar la información.

Como primera tarea, se realizó un listado inicial de las edificaciones que cumplieran con características como uso de madera, pilotes y pendientes pronunciadas, entre otras. Para ello, se utilizó una ficha base y se empleó la herramienta en línea My Maps para geolocalizar los inmuebles, incorporando además alguna información y fotografías al mapa.

Con el listado inicial completo, se realizó una categorización de inmuebles en función de las características de arquitectura caribeña costarricense encontradas y su estado de conservación. De esta forma, se plantearon cuatro categorías:

- **Tipo 1.** Edificación nada o muy poco transformada; cumple en su mayoría con las características de la arquitectura caribeña costarricense.
- **Tipo 2.** Edificación con algunas transformaciones; cumple parcialmente con las características de la arquitectura caribeña costarricense.
- **Tipo 3.** Edificación muy transformada; conserva pocas características de la arquitectura caribeña costarricense.
- **Tipo 4.** No corresponde al objeto de estudio.

Una vez filtrado el listado inicial, se decidió trabajar únicamente con las edificaciones tipo 1 y 2 para el desarrollo del inventario. Las fichas de inventario contemplan datos sobre ubicación; propietarios; características arquitectónicas, constructivas y de materialidad; estado de conservación; etc. Asimismo, se incluyen fotografías generales y de detalle de los inmuebles.

De manera paralela al inventario de las edificaciones, se hizo el levantamiento preliminar de daños y agentes biológicos detectados en los inmuebles estudiados; para ello, se utilizaron ficha previamente diseñadas.

Los datos tanto del inventario como del levantamiento preliminar de daños y agentes biológicos se trasladaron a fichas en versión de presentación, de manera que la información generada se muestre de forma sencilla y se genere un documento formal, que respalde la investigación.

Una vez finalizado el borrador del inventario, se realizó un proceso minucioso de revisión de las fichas, lo cual implicó rectificar información en algunos casos, o incluir datos levantados en giras posteriores.

Con la información obtenida, tanto del inventario como del levantamiento preliminar de daños y agentes biológicos, se construyó una base de datos que sistematice la información. Esta será utilizada con el fin de elaborar un sistema de información geográfica que ayude a la toma de decisiones para la escogencia de inmuebles por estudiar con detalle, en las etapas más vinculadas a los análisis de laboratorio del proyecto.

Proceso participativo y sensibilización de la comunidad

Se han realizado grupos focales con actores clave de la comunidad con la finalidad de validar información y obtener nuevos datos que puedan servir a la investigación. Adicionalmente, se elaboró una exposición donde se muestran algunos de los primeros resultados del proyecto; sobre todo referentes a las características de arquitectura caribeña costarricense, el inventario realizado y la presentación de las etapas del proyecto.

Esta exposición estuvo de marzo a mayo del 2019 en el Centro Académico del TEC en Limón; posteriormente, se trasladó al edificio del antiguo Palacio Municipal de mayo a agosto del 2019; y, finalmente, se reubicó en el emprendimiento G&E Chocolate Adventure Company por el resto del año.

Identificación de agentes de deterioro

Levantamiento de muestras

A partir del inventario de edificaciones se seleccionaron dos de ellas para realizar el primer levantamiento de muestras. Las edificaciones seleccionadas fueron: la Antigua Capitanía de Puerto y la Casa Misionera de la Iglesia Bautista; ambas tienen declaratoria de Patrimonio Histórico Arquitectónico. Se realizó un recorrido en toda la edificación reportando la ubicación y el tipo de lesión biológica que se encontró. Cada lesión se esterilizó con alcohol a 70 % y se tomaron dos muestras: una mediante hisopo estéril y otra de aproximadamente 1g., mediante raspado del material expuesto; ambas muestras fueron almacenadas e identificadas hasta su posterior uso en el laboratorio.

Procesamiento de muestras en el laboratorio

Las muestras de 1g se dividieron en dos (0,5g cada una). La primera muestra se almacenó a -20 °C para luego realizar una extracción de ADN desde el material muestreado; la segunda muestra se utilizó para el aislamiento de microorganismos. Estas muestras se esterilizaron dentro de una cámara de flujo laminar sumergiéndolas en hipoclorito de sodio a 1% de i.a. durante 30 segundos, seguido de etanol a 96% durante 30 segundos y un lavado en agua destilada estéril durante 1 minuto.

Aislamiento de microorganismos

Una vez esterilizadas las muestras, se subdividieron en tres y

se colocaron en placas petri con tres tipos de medio de cultivo: agar papa dextrosa (PDA), agar nutritivo (NA) y agar sabouraud (SA). Se incubaron a 25 °C durante 8 días. Una vez finalizado el periodo de incubación, se evaluaron las placas petri y se tomaron puntas de hifas para un subcultivo de cada hongo observado hasta obtener un cultivo axénico de cada hongo aislado.

Identificación de microorganismos

Con los cultivos axénicos se realizará una caracterización morfológica, además se extraerá su ADN por medio del kit comercial DNeasy (Qiagen) para una posterior identificación molecular con imprimadores ITS. Este proceso se realizará en el Laboratorio de Micología Ecológica de la Universidad de Western Illinois, Estados Unidos.

IV. Resultados

La revisión bibliográfica y documental realizada evidenció la escasa información existente tanto de fuentes primarias como secundarias respecto del tema; además, son pocas las bibliotecas o centros de documentación que tienen materiales pertinentes. A pesar de que también se revisaron bases de datos internacionales, no se encontraron publicaciones en revistas indexadas, referidas al tema. Todo esto demuestra la necesidad de promover más investigaciones en el campo, tomando en consideración que se trata de un tipo de arquitectura identitario del caribe costarricense, con un alto grado de vulnerabilidad.

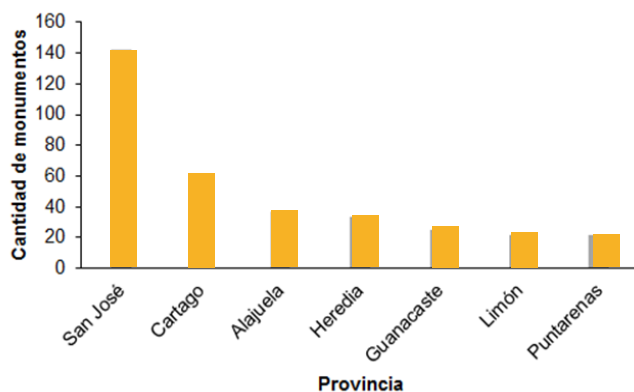
Con los datos encontrados, se logró elaborar un marco teórico; adicionalmente, se construyó una línea de tiempo que muestra los acontecimientos más relevantes en la ciudad de Limón a nivel de contexto geográfico, histórico y económico para la época definida por el proyecto.

Esta tarea permitió comprender la evolución de la ciudad y la relación entre la proliferación de inmuebles y el desarrollo histórico de la ciudad.

En cuanto a la revisión de datos provenientes de las estadísticas culturales del MCJ, el aporte para la arquitectura caribeña costarricense es poco pues se limita a las edificaciones que cuentan con declaratoria de patrimonio histórico arquitectónico.

En el Atlas de Cultura, se logró determinar que en la provincia de Limón existen 22 edificaciones con declaratoria de patrimonio histórico (Gráfico 1). Sin embargo, solo dos de ellas presentan las características de arquitectura caribeña costarricense determinadas para el estudio en el proyecto. Se trata de la Antigua Capitanía de Puerto, declarada patrimonio en 1995; y la Casa Misionera de la Iglesia Bautista, declarada patrimonio en el 2002. Ambas edificaciones se mantienen en pie en la actualidad y son parte del estudio.

Gráfico 1. Cantidad de monumentos o inmuebles con declaratoria de patrimonio según la provincia



Fuente: elaboración propia con base en estadísticas culturales del Ministerio de Cultura y Juventud, 2019.

En algunos casos los datos que se muestran dentro de las estadísticas culturales presentan inconsistencias con la realidad. Por ejemplo, hay información errónea con respecto a la localización de la Casa Misionera de la Iglesia Bautista y la Antigua Capitanía de Puerto de Limón en el Mapa del Atlas de Infraestructura Cultural, pues estos no corresponden con la ubicación real; asimismo alguna información de “Datos generales” es imprecisa.

Otros instrumentos como el Mapa Cultural de SICULTURA ofrece muy poca información que pueda servir para la investigación porque, en lo referente a patrimonio, el mapa de Limón ubica solo un inmueble cuando la cantidad real es superior (Figura 1). De hecho, el inmueble que se muestra es el edificio del Black Star Line, el cual lamentablemente fue destruido en un incendio en el 2016.

Figura 1. Imagen del área de estudio desde el sitio web SICULTURA



Fuente: SICULTURA.

Al revisar el certamen “Salvemos Nuestro Patrimonio Histórico Arquitectónico”, se observó que para la provincia de Limón se han presentado tres propuestas ganadoras para la restauración de las edificaciones: Casa Misionera Iglesia Bautista, en el 2001; Black Star Line, en el 2006; y Antigua Capitanía de Puerto, en el 2013. Subrayamos que, en la actualidad, únicamente se encuentran en pie dos edificaciones (Casa Misionera y Capitanía de Puerto). En las propuestas ganadoras, se logró verificar la mayoría de las características de la arquitectura caribeña, valoradas en el estudio.

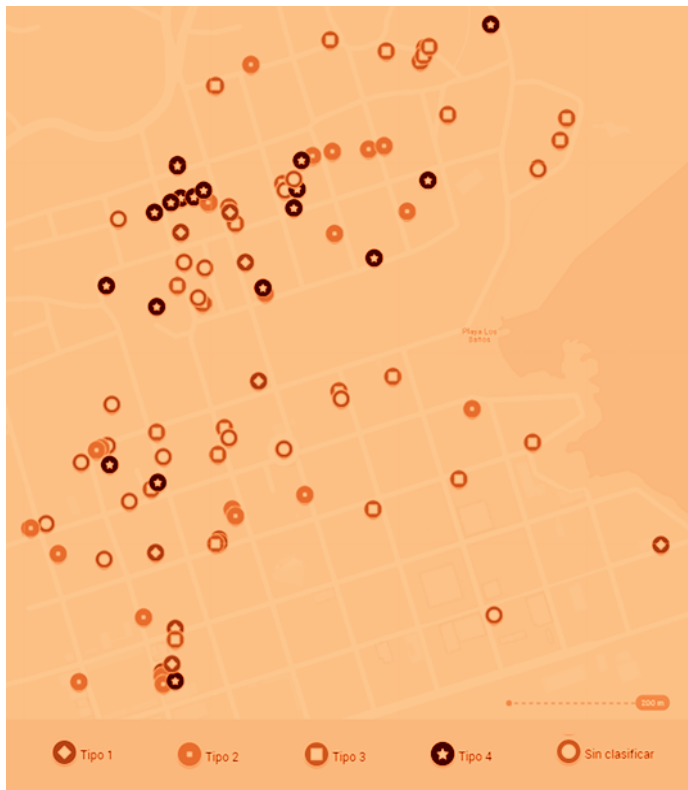
Respecto de los resultados de la investigación producto de los primeros levantamientos de información en sitio, se identificó más de un centenar de inmuebles con apropiaciones del lenguaje de arquitectura caribeña, las cuales fueron georreferenciadas e incluidas en un primer mapa del sitio (Figura 2).

Contrastando la información obtenida de la revisión documental y los datos recolectados en campo, se identificaron las características de arquitectura caribeña costarricense. El equipo investigador determinó para el proyecto un conjunto de características esenciales que debían estar presentes en las edificaciones para poder incluir o no un inmueble dentro del estudio, entre las características principales destacan: el uso de madera como principal material constructivo; el uso de pilotes de madera o concreto; la presencia de buhardillas; corredores exteriores o galerías; el uso de aleros y antealeros; soportales; decoración en la fachada con madera calada; presencia de

balcones y galerías; cubiertas con pendientes pronunciadas; uso de lámina ondulada metálica como material para la cubierta y en algunos casos para cerramiento; uso de colores fuertes en paredes; entramados de madera en sus ventanas y en la parte superior de las paredes; ubicación hacia el centro del terreno que permitía dejar un espacio libre al menos por tres lados; monitores y escaleras ubicadas en los corredores exteriores.

Con esta información se estableció la categorización de las edificaciones identificadas en la zona de estudio; se resulta que, del total de los inmuebles registrados, 11,8% se clasificó como tipo 1; o sea, aquellas que conservan con más integridad las características definidas para este estudio y no han sufrido intervenciones que pudiesen alterar su imagen ni su configuración espacial, independientemente de su estado de conservación. Dentro de esta tipología se incluyó los dos inmuebles con declaratoria de Patrimonio Histórico Arquitectónico: la Antigua Capitanía de Puerto y la Casa Misionera Iglesia Bautista (Figura 3).

Figura 2. Ubicación georreferenciada y tipo de clasificación de las edificaciones inventariadas.



Fuente: Hernández, Porras y García, 2019.

Figura 3. Fotografías del 2018. A) Antigua Capitanía de Puerto. B) Casa Misionera Iglesia Bautista

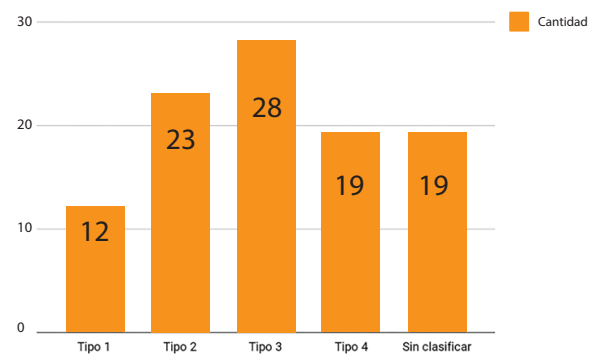


En el tipo 2 se ubicó 22,7 % de las edificaciones, pues se trata de edificios que conservan parcialmente las características de la arquitectura caribeña costarricense. Pero han sido transformadas e, incluso, cuentan con ampliaciones con materiales contemporáneos. Sin embargo, mantienen su imagen histórica de manera parcial. El 27,7 % del total de los inmuebles se clasificaron como tipo 3; estas edificaciones se encuentran muy transformadas, con cambios de uso, intervención con materiales contemporáneos, sustitución de elementos y demoliciones parciales. Estos conservan únicamente algunas características de arquitectura caribeña costarricense.

En la categoría tipo 4 se clasificó 18,8 % de los edificios. Se incluyen edificaciones con una fecha de construcción más reciente que la establecida para la investigación y que, aunque en algunos casos están construidas con madera, su configuración espacial y características o elementos constructivos y arquitectónicos, no pertenecen al objeto de estudio.

Finalmente, el restante 19,5% lo conforman inmuebles que no pudieron ser clasificados, debido a la escasa información disponible (Figura 4).

Figura 4. Porcentaje de edificaciones según tipo de clasificación



Fuente: Hernández, Porras y García, 2019.

El inventario de edificaciones de arquitectura caribeña costarricense se elaboró con 35 inmuebles representativos (tipo 1 y tipo 2); para cada una se realizó una ficha de inventario. Con base en el levantamiento de lesiones, se obtuvieron datos de las lesiones más recurrentes y el tipo de agente causante.

Además, se inició con la construcción de una base de datos que sirva para un sistema de información geográfica como herramienta para la aplicación de una evaluación multicriterio que justifique la selección de inmuebles para el levantamiento de daños en detalle, toma de muestras y monitoreo de condiciones ambientales. Se inició con el proceso antes mencionado, en los edificios de Capitanía de Puerto y Casa Misionera Bautista, por tratarse de las dos edificaciones patrimoniales (Figura 5).

Figura 5. Identificación visual de daños en la Capitanía de Puerto y Casa Misionera Bautista. A) Toma de muestras en segundo piso de la Casa Misionera Iglesia Bautista. B) Hongo presente en una columna de la Antigua Capitanía de Puerto.



Fuente: elaboración propia.

El proyecto ha generado tres insumos que ayudan a comprender e identificar la arquitectura caribeña costarricense: una guía de características, un glosario ilustrado y el modelado en tres dimensiones de los edificios patrimoniales. La guía y el glosario buscan dar a conocer, en un lenguaje técnico, las particularidades de este tipo de arquitectura, en un esfuerzo por compilar los términos que describen los elementos que la componen. Los modelos 3D buscan documentar las edificaciones y servir de punto de partida para posteriores análisis climáticos con software especializado.

Toda esta documentación se compartió en un taller con vecinos de la zona de estudio y se realizó el montaje de una exposición semipermanente en diferentes sitios (Centro

Académico Limón, CECOEXA y G&E Chocolate Adventure Company), de manera que los resultados del proceso de investigación promuevan la puesta en valor de los inmuebles mediante la apropiación del conocimiento generado con el proyecto (Figura 6). Cabe destacar que durante estos eventos ha surgido el interés de desarrollar iniciativas vinculadas al turismo, que pretenden mostrar a nacionales y extranjeros la arquitectura caribeña costarricense. Estamos ante una oportunidad para generar desarrollo endógeno; esto, justamente, se vincula con un proyecto de extensión que está ejecutando el TEC.

Figura 6. Talleres participativos con vecinos de la zona de estudio y montaje de Exposición Puerto Limón Valorizando la arquitectura caribeña costarricense

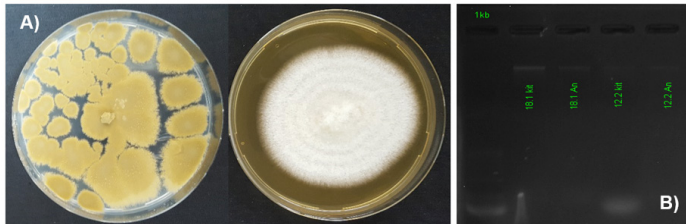


Fuente: elaboración propia.

Esta investigación se centra en el estudio de bio-deterioro de los inmuebles; el levantamiento de daños por agentes de deterioro realizado hasta el momento ha permitido identificar un total de 15 lesiones de tipo biológico en la Antigua Capitanía de Puerto, de los cuales se tomaron 11 muestras. Mientras que en la Casa Misionera Iglesia Bautista se identificaron 24 lesiones y se tomaron 14 muestras. A partir de estas muestras, se aisló y se extrajo el ADN de un total de 21 hongos entre ambas edificaciones (Figura 7). Además, se identificó la presencia de termitas en ambos sitios. Sin embargo, no se encontró ningún

insecto vivo para poder realizar su respectiva identificación.

Figura 7. Agentes de deterioro. A) Diferentes tipos de hongos aislados. B) ADN de dos muestras de hongo



El proceso de identificación de los agentes a nivel morfológico y molecular continúa con la secuenciación y análisis de su ADN en la Universidad de Western Illinois (WIU). En el transcurso de la investigación, ha surgido la necesidad de identificar los tipos de madera presentes en las edificaciones. No obstante, es una tarea que se realizará durante el tiempo restante del proyecto.

V. Conclusiones

Como se comentó en los resultados, es escasa la información sobre la arquitectura caribeña costarricense lo cual dificulta su reconocimiento y los procesos de sensibilización con la comunidad. Es necesario promover investigaciones que estudien, analicen y sistematicen el legado histórico arquitectónico que este tipo de construcciones ofrece país.

El desconocimiento de la arquitectura caribeña costarricense sumado a las presiones al desarrollo urbano aumentan la vulnerabilidad de este tipo de arquitectura y del paisaje urbano histórico de la ciudad de Limón.

Cabe destacar que durante el periodo en que se ha desarrollado la investigación, se documentó la desaparición de cinco inmuebles, de tipo 1 y 2, que sucumbieron a las presiones económicas que sufre Limón y al mal estado de conservación en que se encontraban.

Esto debe servir para hacer un llamado a apoyar la conservación y puesta en valor de estas edificaciones; buscando alternativas que promuevan su sostenibilidad.

Según se concluye de los resultados obtenidos hasta la fecha, la arquitectura caribeña costarricense se encuentra en un estado

de vulnerabilidad, ya que, debido a su escaso reconocimiento, ha ido transformándose y desapareciendo, llegando a representar únicamente 11,8% de los edificios protegidos del centro histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón.

Como se ha evidenciado en esta ponencia, son pocas las edificaciones con protección a nivel nacional; a nivel local no existe ningún tipo de instrumento que promueva su salvaguarda y conservación. Esto, en definitiva, colabora para aumentar la vulnerabilidad de las edificaciones. Es imprescindible aprobar medidas de protección y mecanismos de promoción de la conservación que contribuyan a mejorar esta situación.

La conservación del patrimonio requiere un trabajo multidisciplinar que permita un estudio detallado desde perspectivas diferentes pero complementarias.

Agradecimientos

Agradecemos a la Vicerrectoría de Investigación y Extensión del TEC por el apoyo brindado a este proyecto; así como al resto del equipo investigador y estudiantes que han trabajado activamente para el desarrollo de la investigación.

VI. Referencia bibliográfica

Alonso, J. y Martín, J (2013). Activos culturales y desarrollo sostenible: la importancia económica del Patrimonio Cultural. *Política y Sociedad*, 50(3), 1133-1147.

García, K (2016). El patrimonio cultural como base para un modelo de desarrollo endógeno. La herencia cultural del Periodo Liberal en Costa Rica (1870-1940) como capital cultural. Un estudio de caso. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid.

Greffe, X. (2012). La economía política del patrimonio cultural en el tiempo del desarrollo sostenible. *Wale'keru. Revista de investigación en cultura y desarrollo*, (2), Revista electrónica. Recuperado de <http://www.edu-library.com/ca/show?id=595>

Greffe, X (2014). El valor económico del patrimonio. En Catalán, S (Coord.). *Manual Atalaya. Apoyo a la gestión cultural*. Cádiz: Universidad de Cádiz. Recuperado de <http://atalayagestioncultural.es/inicio> Texto general

Hernández, I.; Porras, D. y García, K. (2019). La arquitectura caribeña costarricense en la trama urbana histórica de la ciudad de Limón entre el periodo 1871-1940. Actas del III Congreso Internacional Hispanoamericano de Historia de la Construcción (pp. 473-480). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Klamer, A. y Throsby, D. (2000). La factura del pasado: la economía del patrimonio cultural. En UNESCO, Informe Mundial sobre Cultura 2000-2001 Diversidad cultural, conflicto y pluralismo. París: Mundi-Prensa, UNESCO. Recuperado de <http://132.248.35.1/cultura/informe/informe%20mund2/INDICEinforme2.html>

Pérez-Bustamante, D. y Sterling, A (2010). El valor económico de los bienes culturales y ambientales. Cultura, desarrollo y sostenibilidad. Observatorio Medioambiental, (13), pp. 41-63.

Sanou, O. y Quesada, F (1998). Orden, progreso y civilización (1871-1914). Transformaciones urbanas y arquitectónicas. En Fonseca, E. y Garnier, J (Eds.). Historia de la Arquitectura de Costa Rica (pp. 219-317). San José: Museos del Banco Central y Centro de Investigaciones Históricas de Centroamérica.

Throsby, D. (2001). Economía y cultura. Cambridge: Cambridge University Press.

Woodbridge, R (2003). Historia de la arquitectura en Costa Rica. Cartago: Editorial Tecnológica de Costa Rica.

Modelo de gestión de proyectos para la intervención de bienes inmuebles con declaratoria de Patrimonio Histórico-Arquitectónico en Costa Rica

Arq. José Pablo Bulgarelli Bolaños / Tecnológico de Costa Rica

Resumen

El objetivo de la ponencia es estudiar el ciclo de vida y construir el mapa de proceso planteado para el modelo de gestión profesional de proyectos de intervención de bienes inmuebles patrimoniales en Costa Rica, orientando la dirección técnica en las fases de inicio y planificación.

En el proceso investigativo, Bulgarelli Bolaños identifica el mayor costo existente (de 10% a 20%) entre preservar y adaptar una propiedad antigua y construir obra nueva, a lo cual agrega la dificultad de obtener los materiales específicos necesarios. Estos y otros factores inciden sobre el tiempo y el aumento de mano de obra.

En este artículo, se exponen el ciclo de vida y el mapa de proceso planteado para el modelo de gestión profesional de proyectos de intervención de bienes inmuebles patrimoniales en Costa Rica, que orienta la dirección técnica en las fases de inicio y planificación. La propuesta es el resultado de un proyecto final de graduación para optar por el grado de Máster en Gerencia de Proyectos, del Área Académica de Gerencia de Proyectos del Tecnológico de Costa Rica.

Para alcanzar el objetivo de diseñar dicho modelo, se planteó el diagnosticar el estado de la gestión de estos proyectos en el país; se formularon los procesos del modelo y las herramientas para las etapas señaladas, considerando el diagnóstico, la guía del documento denominado Project Management Body of Knowledge o Guía PMBoK®, sexta edición (2017), del Project Management Institute (PMI); y lo sugerido por los protocolos para el modelado de información de la construcción patrimonial o HBIM por sus siglas en inglés (Heritage Building Information Modeling). La investigación concluyó con el desarrollo, no solo del modelo, sino también de herramientas de gestión para las fases de inicio y planificación de los proyectos de intervención patrimonial en Costa Rica.

Palabras clave

Gestión de proyectos, intervenciones patrimoniales, protocolos HBIM, patrimonio arquitectónico

I. Introducción

Los proyectos de intervención de bienes inmuebles patrimoniales (proyectos IBIP) usualmente lidian con más desafíos de planificación, diseño y construcción que los proyectos de obra nueva; además, según una estimación propuesta por Basu, citado por Warr y Farnsworth, se indica que preservar y adaptar una propiedad antigua tiene en promedio un costo entre 10% y 20% más por pie cuadrado si se compara con una construcción obra nueva (Warr y Farnsworth, 2016).

Además, estos autores señalan que tanto el tiempo como los costos están sujetos a condiciones imprevistas, materiales que, a menudo, son difíciles de adquirir y procesos que requieren mucha mano de obra (Warr y Farnsworth, 2016).

Por otro lado, Jordan-Palomar et al. (2018) indican que el uso desarticulado de protocolos y de técnicas divergentes en los proyectos de restauración patrimonial contribuyen a la dispersión de la información. Como consecuencia del trabajo profesional descoordinado entre los distintos profesionales de los proyectos históricos; estos autores puntualizan: las pérdidas económicas y desconfianza en la gestión del proyecto, provocan a su vez incertidumbres en cuanto a los costos y los cronogramas para los promotores inmobiliarios al desarrollar una restauración o intervención histórica.

El problema detectado en Costa Rica es que el carácter de interés público de las intervenciones en bienes inmuebles patrimoniales; reflejado en el artículo segundo de la Ley n.º

7555, Ley de Patrimonio Histórico Arquitectónico de Costa Rica y, en el artículo cuarto del Reglamento para dicha Ley; vuelve compleja la gestión de los proyectos de restauración arquitectónica en este tipo de edificaciones. Se entiende que en el país el concepto de intervenir se refiere a cualquier acción que involucre: la investigación, conservación, protección, restauración, rehabilitación, mantenimiento, divulgación y educación en favor del patrimonio histórico arquitectónico (Reglamento a la Ley n.º 7555, 2005).

Ahora bien, la complejidad en la gestión técnica, legal y financiera de los proyectos de intervención patrimonial; al compararlos con los de obra nueva; pone en riesgo el patrimonio arquitectónico del país, puesto que desincentiva a los propietarios de bienes inmuebles con declaratoria patrimonial de cumplir con su deber de protegerlo; entonces, cae la obra en estado de deterioro y de alto riesgo o provoca la pérdida del inmueble, como fue el caso del Black Star Line³² o de la Iglesia de Copey de Dota³³.

Además, esta complejidad también afecta a los propietarios de bienes inmuebles sin declaratoria, pero con valor histórico arquitectónico, ya que, son más rentables los proyectos de nueva construcción que los de intervención patrimonial, lo cual incentiva a la demolición de la obra para ser sustituida por otra que garantice mejores ingresos; por ejemplo, la demolición de la Antigua Biblioteca Nacional³⁴ en la ciudad de San José, sustituida por un parqueo.

A nivel técnico, el desafío de intervenir un edificio patrimonial puede ser alto debido a múltiples factores; entre estos: a) los materiales con que se construyó el edificio ya no se fabrican o son muy difíciles de conseguir; b) las técnicas de construcción son muy especializadas o se desconocen del todo; c) las características estructurales y físicas del edificio dificultan la instalación de nuevos sistemas para garantizar la seguridad de los usuarios; y d) los riesgos del proyecto son proporcionales al estado de la obra por intervenir.

Por otro lado, la ley obliga a los propietarios de los inmuebles con declaratoria patrimonial, como lo explica Vargas (2007), al mantenimiento y protección del inmueble y a permitir las inspecciones que considere necesarias el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ). Asimismo, toda persona involucrada en este tipo de proyectos debe respetar los alcances de la Ley y su Reglamento, lo cual se traduce en responsabilidad civil tanto de los propietarios, así como de los encargados de gestionar

cualquier proceso relacionado con el patrimonio arquitectónico.

Adicionalmente, los inmuebles patrimoniales deben adaptarse a las normativas de accesibilidad y seguridad, cumpliendo con lo establecido en la Ley de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad, Ley n.º 7600, y el Código Eléctrico de Costa Rica para la Seguridad de la Vida y de la Propiedad (Código Eléctrico) vigente desde el 2012. Es un tema complejo, según lo señala Artavia (2017), debido a la delicadeza que requiere una intervención en un edificio patrimonial, pues el proyecto debe velar por no interferir con su tejido histórico.

Con respecto al financiamiento de proyectos IBIP en Costa Rica, según lo indica Vargas (2007), en el 2001 se promulgó la Ley de Simplificación y Eficiencia Tributaria, con la cual se suprimieron los incentivos de la Ley n.º 7555 (artículos 13 y 22), que declaraba deducibles para efectos de impuestos sobre la renta, las donaciones y las inversiones, así como las mejoras que fueran realizadas en pro del patrimonio nacional. Y esto desincentiva a los propietarios privados de proteger los bienes inmuebles con valor patrimonial.

Además, el certamen “Salvemos Nuestro Patrimonio Histórico Arquitectónico”, el cual existe desde 1997, es la única forma de que estos propietarios tengan acceso a fondos públicos para las intervenciones.

Según la información de Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural (CICPC o Centro de Patrimonio), de las 387 estructuras con declaratoria patrimonial en Costa Rica, 334 son bienes inmuebles, de los cuales cerca de 80% son propiedad del Estado (Gobierno central o gobiernos locales) por alguna de sus entidades.

Ahora bien, según datos del MCJ (2018) expuestos la Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (SICULTURA), específicamente en la cuenta de producción de las actividades de arquitectura, entre el 2016 y el 2017 la producción en este sector fue de aproximadamente 148.591,00 millones de colones; mientras que según datos obtenidos del Sistema de Integrado de Compras Públicas (SICOP), el Estado, por medio de varias entidades³⁵ pertenecientes al Gobierno central y gobiernos locales, adjudicó vía diferentes contratos durante esos mismos años, aproximadamente 1.200 millones de colones³⁶, mediante el código de clasificación 72101507³⁷ (servicio de mantenimiento de edificio) a labores de conservación, restauración o mantenimiento de edificios con declaratoria patrimonial.

Es decir, cerca de 0,81% de la producción del sector de arquitectura en nuestro país, durante el periodo 2016-2017 fue generado por medio de proyectos de intervención patrimonial, cuyo patrocinador fue el Estado. Este dato, a pesar de que no cuenta con información del aporte de patrocinadores privados, junto con los de SICULTURA, representa un indicador valioso que demuestra: a) la existencia de un sector dedicado a este tipo de proyectos en el país; b) que se ha invertido dinero público en estos proyectos y que, por lo tanto, se debe garantizar el adecuado manejo de los recursos; y, por último, c) que es necesario más y mejores indicadores que permitan una rastreabilidad de las actividades dentro del incipiente sector.

Lo expuesto anteriormente, los datos generados por el MCJ (2018), sirve como base justificante de la necesidad de procesos de gestión de las intervenciones patrimoniales cada vez más estandarizados y profesionalizados.

Independientemente del tipo de propietario, Eduarte (2013) señala que Costa Rica tiene la necesidad de buscar fondos externos para llevar a cabo, de manera responsable, las acciones en procura de la conservación del patrimonio. Pero pocos proyectos pueden tener acceso a fondos externos internacionales; lo anterior obliga a cada propietario, público o privado, a buscar fuentes de financiamiento en el ámbito local, con la dificultad de que la solicitud de un crédito para este tipo de proyectos presenta el problema de que lo único que se puede hipotecar es el lote y no la construcción. Esto debido a que las pólizas de los créditos cubren los edificios que cumplen con ciertas características presentes en la normativa actual.

Y la gran mayoría del patrimonio arquitectónico en Costa Rica no puede cumplir, ya que muchos edificios se construyeron bajo otro marco legal; por lo tanto, la percepción de los propietarios, principalmente privados es que el bien inmueble se convierte en un gravamen que les impide mejorar las condiciones físicas del lugar.

Por último, en este tipo de proyectos aumenta y se diversifica la lista de interesados, comparándolos con otros proyectos constructivos, al ser los edificios bienes parte del patrimonio cultural del país.

En el caso de Costa Rica se pueden clasificar a los involucrados en grupos como: autoridades, organizaciones de la

sociedad civil, academias, medios de comunicación, industria de la construcción y propietarios. Cada uno con su propio grado de poder, urgencia y legitimidad en la intervención.

Lo expuesto anteriormente señala la necesidad de que en Costa Rica se administren adecuadamente los procesos, se gestionen de manera eficiente los recursos y se direccionen a las personas involucradas en los proyectos IBIP.

En esta ponencia, se describe la metodología utilizada en la investigación, se conceptualiza qué se entiende por intervención patrimonial, se exponen los resultados, específicamente relacionados con el ciclo de vida de los proyectos IBIP y el mapa de proceso del modelo propuesto; se finaliza con las conclusiones de la investigación.

Intervención patrimonial

Es necesario indicar que en este trabajo se entendió conceptualmente a la "intervención patrimonial" como aquella actividad donde se actúa intencionalmente, con criterio técnico y respetando el o los valores por los cuales un bien inmueble se considera como parte del acervo cultural de la nación, con el fin de que este se mantenga en alguno de sus estados físicos. Por lo tanto, esta interpretación agrupa las tres categorías propuestas por Muñoz (2003), las cuales responden a las actividades en función del nivel de irrupción sobre el objeto a intervenir y se detallan a continuación:

- a) **Preservación (conservación ambiental):** actividad que adecúa las condiciones ambientales en que se halla un bien para que este se mantenga en su estado presente (Muñoz, 2003).
- b) **Conservación (conservación directa):** actividad que prepara un bien determinado para que experimente la menor cantidad posible de alteraciones, interviniendo directamente sobre él, e incluso alterando o mejorando sus características no perceptibles, se entiende, para un espectador medio en las condiciones habituales de observación de ese bien. La conservación también puede alterar rasgos perceptibles, pero sólo por imperativos técnicos (Muñoz, 2003).
- c) **Restauración:** actividad que aspira a devolver a un estado anterior los rasgos perceptibles de un bien determinado;

31 Pérdida del inmueble debido a un incendio el 29 de abril de 2016 (Méndez, 2016).

32 Pérdida del inmueble debido a un incendio en 6 de agosto de 2017 (Arguedas, 2017).

33 Demolición del inmueble en diciembre de 1971 (Fernández, 2010).

34 Ministerio de Cultura y Juventud, Museo de Arte Costarricense, Centro Costarricense de Producción Cinematográfica, Museo Nacional de Costa Rica, Municipalidad de Moravia, Municipalidad de San José, Municipalidad de

Alajuela, Municipalidad de San Isidro de Heredia, Correos de Costa Rica y Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto (Sistema Integrado de Compras Públicas, 2016-2017).

35 Sistema Integrado de Compras Públicas (2016-2017). Número de procedimiento: 2016CD-000020-0009800001, 2016CD-000061-0009900001, 2016CD-000071-0013000001, 2016CD-000220-0008000001, 2016LA-000003-0009800001, 2016LA-000004-0013000001, 2016LA-000005-0008000001, 2016LA-000006-0003300001, 2016LA-000006-0008000001,

perceptible se entiende, para un espectador medio en condiciones normales de observación (Muñoz, 2003).

II. Objetivos

A continuación, se presenta el objetivo general, así como dos de los tres objetivos específicos del proyecto que se abordan en la presente ponencia.

Objetivo general

Diseñar un marco de gestión de proyectos de intervención de bienes inmuebles con declaratoria de patrimonio histórico arquitectónico en Costa Rica, que oriente la dirección técnica de las fases de inicio y planificación, considerando las buenas prácticas de la industria de la construcción.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado de la gestión de proyectos de intervención de bienes inmuebles con declaratoria patrimonial, mediante el análisis del criterio de expertos nacionales e internacionales, como referencia para la propuesta.
- Formular las herramientas de un modelo, con base en los resultados del diagnóstico, la guía del PMI y lo sugerido por los protocolos HBIM, que orienten la gestión profesional en las fases de inicio y planificación de las intervenciones de inmuebles patrimoniales en Costa Rica.

III. Metodología

En función de los objetivos de la investigación, fue importante la experiencia individual de expertos, o sujetos de información, y su propia vivencia en torno a los proyectos IBIP. Por lo tanto, según el criterio de clasificación por diseño, la investigación fue cualitativa fenomenológica interpretativa al recolectar y analizar los datos necesarios, con el fin de diseñar el modelo.

Los sujetos de información fueron siete profesionales en arquitectura con experiencia en Costa Rica, Panamá, Guatemala, México y España. Los criterios para la selección de estos sujetos fueron:

- Participación en algún proyecto de intervención patrimonial

en Costa Rica, ya sea desde la dirección del proyecto, o como autoridad representante del Estado.

- Acceso a los sujetos y a la información que puedan proveer.
- Profesionales especialistas en algún proceso de intervención patrimonial: preservación, conservación o restauración.

Considerando la clasificación por propósito, se cataloga el trabajo como una investigación aplicada, cuya subclasificación se enmarca en lo que se conoce como un proyecto factible, puesto que el modelo de gestión planteado busca solucionar el problema de la complejidad de los proyectos IBIP en Costa Rica.

La investigación consideró dos categorías de análisis: la primera corresponde a los interesados, la cual se dividió en internos y externos. La segunda fue denominada requisitos, cuyas subcategorías fueron: legales, financieros y técnicos. Los tres productos planteados fueron: un diagnóstico, las herramientas del modelo de proyectos IBIP y el desarrollo de algunas herramientas particulares del plan director de intervención de la Capilla de la Antigua Casa González Feo.

El desarrollo del primer producto radicó en consultar a siete expertos, con experiencia en cinco países, incluida Costa Rica; por medio de un cuestionario y una entrevista semiestructurada se exploraron las categorías de análisis descritas. En el diagnóstico no se contempló el análisis de proyectos particulares pues se buscaba conocer los marcos metodológicos de gestión que actualmente se están ejecutando en el contexto nacional e internacional.

El segundo producto contiene las herramientas mínimas necesarias sugeridas, adecuadas al contexto nacional, según el marco metodológico propuesto por el PMI respecto de la gestión de proyectos IBIP, específicamente para los procesos de inicio y planificación. Adicionalmente, se adaptan las herramientas del modelo a los lineamientos de los protocolos HBIM, principalmente los formulados por Jordan-Palomar et al. (2018) y Asjana (2018). No se contemplaron los grupos de proceso de ejecución, monitoreo y control ni cierre.

Este producto no pretendió ser: a) un modelo de financiamiento nuevo, b) una metodología particular aplicable solo a un edificio, c) un plan de puesta en uso de un bien

2017CD-000013-0013000001, 2017CD-000015-0016800001, 2017CD-000079-0000500001, 2017CD-000141-0003300001, 2017CD-000192-0008000001, 2017CD-000223-0000500001, 2017CD-000976-0015499999, 2017CD-001306-0015499999, 2017CE-000021-0000300001, 2017CE-000040-0000300001, 2017LA-000002-0013700001, 2017LA-000006-0009800001, 2017LA-000009-0009500001, 2017LA-000027-0015499999 y 2017LA-000051-0015499999.

36 Cabe destacar que únicamente se consideraron los montos previstos en los contratos de adjudicación el código de clasificación 72101507; para obtener un rubro más exacto es necesario revisar el expediente de cada inmueble patrimonial individualmente pues el Centro de Patrimonio no cuenta con la información integrada en una base de datos y durante la investigación no se contaba con el tiempo para hacer las consultas de dichos documentos. (Sistema Integrado de Compras Públicas (2016 – 2017).

inmueble ni d) un plan de mantenimiento. El último producto contempló del desarrollo de las herramientas de gestión de los grupos de proceso de inicio y planificación particulares a los proyectos IBIP.

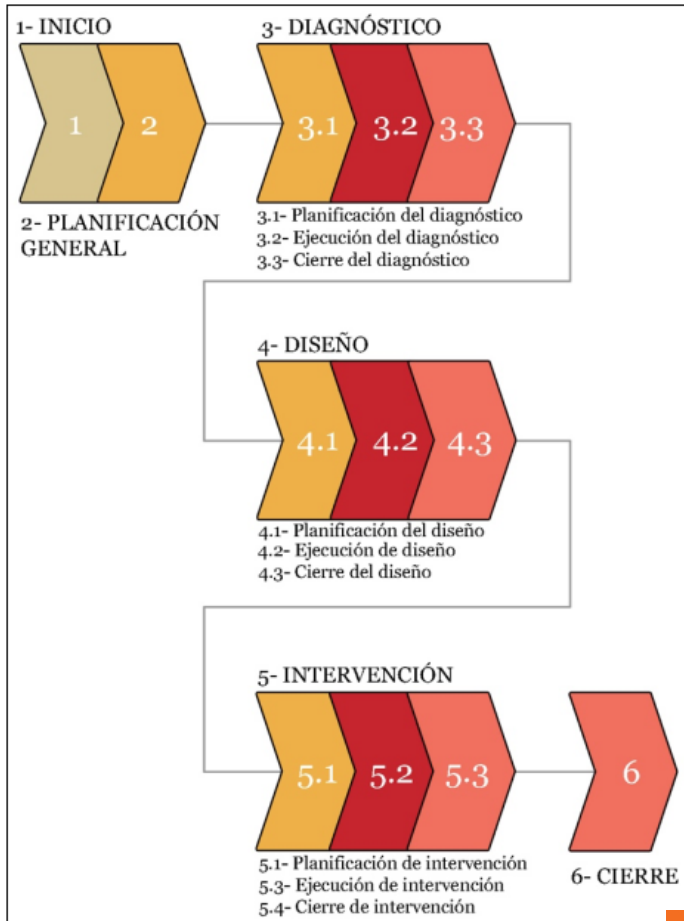
IV. Resultados

A continuación, se profundiza en dos de los resultados de la investigación, propiamente en la conceptualización del ciclo de vida de los proyectos IBIP y en la formulación del mapa de proceso para este tipo de proyectos en Costa Rica.

Ciclo de vida de los proyectos IBIP

Del ciclo de vida de estos proyectos existe un relativo consenso, entre los expertos consultados, de cuáles fases se deberían contemplar. Como en cualquier proyecto, se incluyen las fases de inicio, planificación, ejecución y cierre; la tercera fase se divide en tres partes: diagnóstico, diseño e intervención; cada una de ellas tiene su particular planificación y cierre.

Figura 1. Fases de inicio, planificación y ejecución



En la Figura 1 grafica lo expresado anteriormente. Es necesario aclarar que el ciclo de vida de un proyecto IBIP puede ser tan sencillo o complejo según sea la obra que se pretende intervenir y el nivel de daños con que cuenta. A continuación, se profundiza en cada una de las fases.

Fase 1. Inicio

La primera etapa, que coincide con lo sugerido por el PMI, es la fase de inicio; en esta se recomienda, por parte de los sujetos de información, la definición de los criterios de intervención que todo el equipo del proyecto debería contemplar, con el objetivo de conceptualizar cómo se visualizaría la posible intervención. Desde esta etapa se considera vital para el éxito del proyecto, identificar e involucrar a los interesados más cercanos (al menos a los propietarios, al patrocinador y a las autoridades): es muy peligroso imponer una visión única del posible resultado de la intervención. Se pueden identificar y priorizar requisitos, necesidades y expectativas de los interesados.

Los expertos aconsejan justificar la intervención a partir de los posibles usos del inmueble. Por el contrario, no es recomendable formular un proyecto IBIP si no se cuenta con un plan de uso que garantice el mantenimiento sostenible del edificio. Dicha justificación debería estar acompañada de un pre-diagnóstico del estado del inmueble, a partir del reconocimiento físico general de los daños que estén presente.

Por último, se aconseja definir una partida presupuestaria destinada a la planificación y a generar un diagnóstico. Sin todo lo anterior, no se aconseja continuar con el proyecto.

A pesar de referirse a la relevancia de esta fase del proyecto, ninguno de los sujetos de información mencionó el uso de una herramienta que ordene y oficialice esta etapa, como el Acta de Constitución del Proyecto. Jordan-Palomar et al. (2018) sugieren dentro del protocolo BIMlegacy, el uso de una herramienta similar a lo sugerido por el PMI, a la que llaman: Plan de Ejecución HBIM precontractual (HBEP: Historical BIM Execution Plan), que contiene apartados con la información, de carácter contractual, necesaria para iniciar con los procesos del modelado de los inmuebles patrimoniales.

Fase 2. Planificación general

Con base en el pre-diagnóstico se aconseja hacer la

planificación general del proyecto. Los expertos saben que en esta fase la incertidumbre es muy grande, pero es importante que, debido a la dinámica de las intervenciones patrimoniales, se estimen el posible alcance del proyecto, el tiempo y el costo aproximado, pero no únicamente del trabajo en el inmueble, sino de todas las fases previas a esta.

Se deben iniciar las gestiones, a partir de los estimados y el criterio de expertos, a fin de conseguir los fondos necesarios para iniciar al menos el diagnóstico; y hay que analizar las posibles formas de financiar el diseño y la intervención, sea el propietario privado o público.

En esta etapa debe estar definido el modelo de gobernanza del proyecto. En caso de un proyecto privado, usualmente tiende a liderar el equipo del proyecto la persona profesional en arquitectura con conocimiento en temas de patrimonio, y que se encarga de coordinar con las autoridades pertinentes y con los propietarios.

Por otro lado, si el propietario es una entidad pública, es importante definir no solo quien asume la dirección general del proyecto, sino también se recomienda generar un equipo interinstitucional que debería estar integrado por aquellas personas que toman decisiones en cada institución por la cual el proyecto debe someterse a un proceso de autorización.

En Costa Rica, es importante considerar al menos a: la institución propietaria del inmueble, el Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural (CICPC o Centro de Patrimonio), Bomberos y el Ministerio de Salud (MINSA); en algunos casos, debido a la complejidad del proyecto, también se debería involucrar a la Compañía Nacional de Fuerza y Luz (CNFL) o al Instituto Costarricense de Electricidad (ICE) y a la Secretaría Técnica Nacional Ambiental (SETENA).

Esta fase es importante pues el Grupo de Procesos de Planificación, según el PMI (2017) establece el alcance total del esfuerzo, define y refina los objetivos y desarrolla la línea de acción requerida para alcanzar los objetivos. Además, señala que los procesos del Grupo de Procesos de Planificación desarrollan los componentes del plan para la dirección del proyecto y los documentos del proyecto utilizados para llevarlo a cabo (PMI, 2017).

Tanto sobre el Grupo de Procesos de Inicio como sobre el

Grupo de Procesos de Planificación para proyectos IBIP, la presente investigación hace recomendaciones y propuestas importantes para asegurar el éxito de este tipo de proyectos.

Por otro lado, también se hacen sugerencias de innovación a este sector de la industria de la construcción, al incorporar el uso de protocolos de modelado de información de edificios.

Fase 3. Diagnóstico

Esta fase es considerada como vital, ya que dependiendo de la rigurosidad con que se hace el diagnóstico, los imprevistos del proyecto podrían ser sustancialmente disminuidos, durante la intervención. Una vez justificada la necesidad de la intervención a partir de alternativas de uso del inmueble, el siguiente paso es realizar una investigación estilística e histórica del bien patrimonial, enfocándose en entender las técnicas y los materiales utilizados, tanto en el momento de la construcción original como en las posibles intervenciones realizadas en el pasado.

A partir de la documentación o de un levantamiento del inmueble, se aconseja realizar un juego de planos base, conocido como un levantamiento del estado original, acompañado de áreas, sistemas constructivos utilizados y materiales.

También se sugiere que se adjunten planos que describan las intervenciones posteriores a la construcción. Acompañando a este levantamiento, Jordan-Palomar et al. (2018) recomiendan contar con un modelo HBIM inicial de masas, con un nivel de desarrollo o LOD (Level of Development) 100.

Es fundamental realizar un análisis físico detallado del inmueble, donde se recomienda el uso de equipos tecnológicos para que el reconocimiento no sea invasivo. De no contar con estas herramientas, se debe abrir "catas"³⁸ en distintos puntos del edificio, con el fin del reconocer visualmente el estado del inmueble; por lo tanto, hay que contar con un plan y un presupuesto para el cierre de estas exploraciones.

En esta parte del diagnóstico, el protocolo BIMlegacy (Jordan-Palomar et al., 2018) sugiere que, a partir de un escaneo láser, se desarrolle un modelo tridimensional; dicho escaneo toma una nube de puntos como esqueleto para la construcción virtual. Este segundo modelo HBIM, conocido como modelo de registro, contendría: a) generación de materiales HBIM,

38 Se entiende por "cata" la toma de una porción de un material para examinar ya sea la muestra o el estado del elemento de donde se extrajo.

b) bibliotecas de detalles constructivos, c) familias HBIM con elementos estilísticos específicos y repetitivos, y c) la definición de la evolución histórica del inmueble con orientación específica para el LOD de las diferentes hipótesis constructivas con un LOD 200 (Jordan-Palomar et al., 2018).

A raíz de este análisis, se conforma un segundo juego de planos, que los sujetos de información identifican como un levantamiento de daños; se ubican los lugares que presenten alguna falla específica, con una descripción detallada del daño, los materiales utilizados, el sistema constructivo y, principalmente, las causas específicas que generaron el problema.

Junto con estos análisis, y según sean los daños y el tipo de inmueble, es posible que se requieran análisis de laboratorio de los materiales utilizados, para conocer la composición química de estos y poder tener criterio técnico de las posibles soluciones. Además, si la intervención prevista involucra la construcción de obra nueva, se debe contemplar los estudios típicos como el estudio de suelo, nivel friático, etc.

Toda la información recolectada ayuda con el siguiente paso que se aconseja por parte de BIMlegacy: crear un modelado de la condición existente del edificio, con un tercer nivel de detalle o LOD 300.

Según Jordan-Palomar et al. (2018), se considera esta etapa como la fase de construcción más relevante. En esta etapa es preciso definir, por parte de los propietarios y el equipo del proyecto, el tipo de uso del inmueble, el cual debe ser congruente con las capacidades arquitectónicas y estructurales del edificio, ya que con esta información y los datos obtenidos de los análisis anteriores es posible diseñar la intervención.

Fase 4. Diseño

En la cuarta fase del proyecto, se debe contemplar cuánto es necesario invertir para elaborar el diseño; además, tiene que estar definido el uso del inmueble según sus capacidades arquitectónicas y estructurales, contemplando el tipo de intervención que se pretende ejecutar en la siguiente etapa. Tanto para el sector público como para el privado, se sugiere preparar un contrato muy claro, con todos los requerimientos, las necesidades y las expectativas del cliente, definidos de lo que se espera del diseño.

Los expertos consultados aconsejan para la licitación de consultoría en el sector público, contratar por idoneidad; es decir, generar un proceso donde se puntúa a los oferentes según criterios previamente establecidos.

Una particularidad de los proyectos IBIP en Costa Rica radica en los tipos de contratos que se pueden adendar en el país. En el sector público, los contratos no pueden contener nada que los carteles de licitación no especifiquen, práctica que según los sujetos de información el sector privado replica; por lo tanto, se debe plantear el cartel en función del tipo de contrato por firmar. Los tres tipos de contratos más comunes en el país, según la normativa vigente, son: por precio fijo (el más común), por costos reembolsables y por costos más honorarios por cumplimiento de objetivos.

A los criterios de intervención y a la justificación de uso se les debe adjuntar una justificación técnica del tipo de intervención (criterios constructivos). Este documento acompaña a un anteproyecto que debería ser sometido al primer filtro de autorización. Jordan-Palomar et al. (2018) proponen dentro del protocolo BIMlegacy crear un modelo que permita ser el unificador de la información por el que los diferentes interesados se logren comunicar.

El modelo de anteproyecto debería tener un LOD 300. El anteproyecto se compone de los planos del estado actual, de los planos y modelos de levantamiento de daños y de la propuesta. Una vez subsanadas las observaciones de las autoridades, se elaboran los planos constructivos del proyecto, el cual cuenta con una profundización del anteproyecto y con especificaciones técnicas.

Para esta etapa Jordan-Palomar et al. (2018) sugieren elaborar diferentes modelos. Los distintos interesados (arquitectos, ingenieros y arqueólogos), desarrollan, por separado, cada propuesta, que luego se fusionaría para el control de calidad.

Claramente, este proceso se basa en la información anterior y en el modelo de anteproyecto. BIMlegacy (Jordan-Palomar et al., 2018) recomienda un LOD 400, puesto que indica que debería contemplar simulaciones de consumo de energía del edificio para garantizar la sostenibilidad del edificio patrimonial.

Elaborar este entregable supone otro punto crítico, pues

se deben definir claramente los materiales por utilizar, y se especifican las métricas con que se medirá la calidad de estos. Se dice que es crítico porque ayuda a evitar posibles problemas con los contratistas de la intervención, como los reprocesos o apelaciones por obras no recibidas.

El último proceso de esta fase para el caso de Costa Rica es la tramitología. Los planos constructivos son sometidos a revisión por parte de las autoridades y se contemplan posibles subsanaciones; la etapa de diseño cierra cuando se le otorgan todos los permisos establecidos por ley.

Es necesario aclarar que por normativa este paso es la única revisión obligatoria y que las anteriores son sugeridas por las personas expertas.

Fase 5. Intervención

Los sujetos de información indican que si las otras dos etapas anteriores se ejecutaron con rigurosidad técnica, esta fase es muy similar a un proyecto de obra nueva. En el sector público, se elabora el cartel con base en las especificaciones técnicas y se recomienda que la licitación se formule de tal forma que se genere un contrato por invitación, por el tipo de trabajo especializado que usualmente se requiere.

En la planificación de la fase de intervención, los expertos aconsejan coordinar con los vecinos del inmueble, para prever las afectaciones del proceso constructivo y minimizar cualquier contratiempo.

Además, si se detectó durante la fase de diseño, la necesidad de elaborar cualquier otro estudio, como uno de ingeniería, se sugiere hacerlo previo al inicio de la ejecución, ya que podría ser necesario rediseñar algún elemento estructural o adelantar un proceso de tramitología con una institución para poder hacer la conexión con algún tipo de servicio.

Otro elemento para considerar en esta fase es el costo de los “testigos”; es decir, aquellos detalles estructurales o arquitectónicos del edificio que quedan expuestos, pero protegidos por vidrio temperado, para que puedan ser observados por los usuarios con el fin de difundir la técnica con que fue construido el inmueble en una época determinada.

Los sujetos de información indican que es muy común, en

esta fase, el rediseño de acuerdo con los imprevistos, pero la cantidad de trabajo por este tema dependerá de la rigurosidad con se hubiesen efectuado las etapas anteriores.

Otro aspecto señalado es que existen pocas empresas de la industria de la construcción especialistas en patrimonio en el país, lo cual dificulta el proceso de intervención si no cuenta con los conocimientos técnicos para ejecutar la obra.

Durante esta etapa, se debe considerar la elaboración de: planos as built, un informe de intervención y hallazgos, que explique lo que se hizo cada día. Jordan-Palomar et al. (2018) sugieren realizar un modelo HBIM de construcción con un LOD de 500, basado en la información mientras se ejecutan las obras; lo cual termina siendo un modelo as built que se entrega al propietario en el cierre del proyecto.

Dentro del protocolo BIMlegacy (Jordan-Palomar et al., 2018) aconsejan que todos los interesados técnicos tengan acceso a este modelo, mediante un software BIM de arquitectura e ingeniería, para que se puedan comprender los problemas presentados durante esta fase. Mientras, los interesados no técnicos pueden tener acceso a un visor en línea. Por último, se sugiere la elaboración de un plan de conservación preventiva o mantenimiento que se debe entregar y explicar al cliente previo a cerrar el proyecto.

Fase 6. Cierre general

El cierre general del proyecto contempla la recepción conforme de la intervención según las especificaciones técnicas contenidas en el contrato, seguido por una capacitación del plan de conservación preventiva y presentar el inmueble tanto a los interesados como a la comunidad. Se exhorta a explicar los resultados y descubrimientos de la intervención.

Los sujetos de información afirman que un factor determinante del éxito de este tipo de proyectos es el plan de comunicación que se ejecute durante todo el ciclo de vida de la intervención patrimonial, donde se informe, de manera estratégica y diferenciada, a los interesados de los avances de cada fase y se rindan explicaciones de la administración de los procesos, la gestión de los recursos y de las decisiones tomadas para garantizar la conservación del bien inmueble.

Mapa de proceso para los proyectos IBIP en Costa Rica

Contemplando la información suministrada por los expertos, la literatura sobre proyectos y sobre los protocolos HBIM, se planteó el ciclo de vida de los proyectos IBIP en Costa Rica, anteriormente expuesto. De dicha propuesta, se elaboró un mapa de proceso que describe cómo se podrían ejecutar este tipo de proyectos en el país.

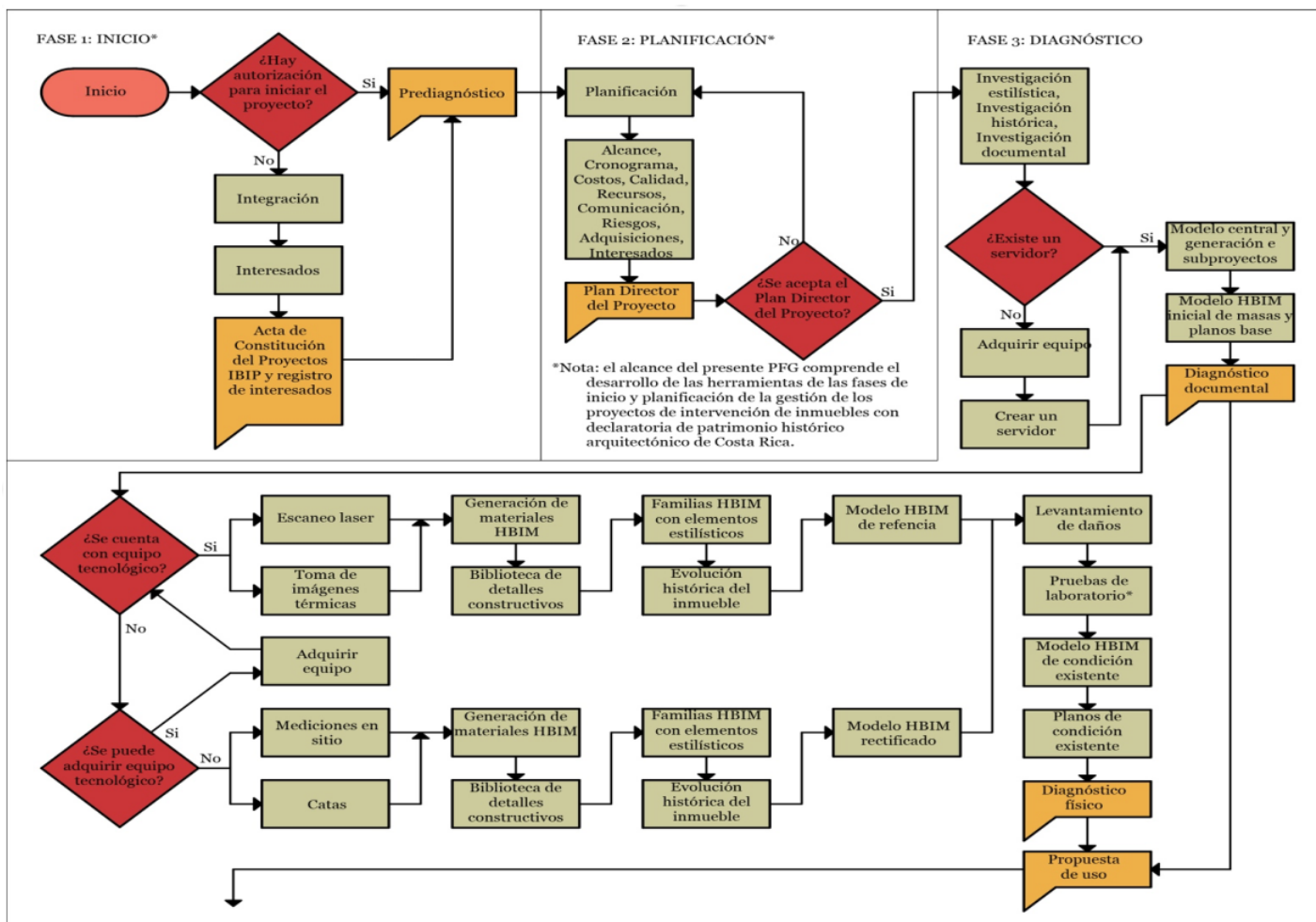
En la Figura 2, están graficadas las fases de inicio, planificación y diagnóstico, mientras que en la Figura 3 están diagramadas las fases de diseño, intervención y cierre. En las figuras se exponen por cada etapa del proyecto las decisiones, los procesos y entregables esperados. A continuación, se describe el mapa de proceso:

Mapa de proceso; fase de inicio

Para iniciar cualquier proyecto es necesario contar con una oficialización que garantice los recursos necesarios para la ejecución de este. Los proyectos IBIP no son la excepción. La primera pregunta que se debe responder es: ¿se cuenta con la autorización para iniciar el proyecto?

Si la respuesta es negativa, es necesario ejecutar los procesos de integración e interesados. Con respecto al primer proceso, lo que se desarrolla es el Acta de Constitución del Proyecto. Además de la oficialización del equipo y de los recursos, contiene un registro de supuestos, incluso los posibles usos del inmueble y contempla los elementos necesarios que abordan la ejecución de los modelos HBIM. Se integran los modelos tridimensionales (3D) a este tipo de proyectos, ya que han demostrado ser un instrumento efectivo en intervenciones patrimoniales.

Figura 2. Flujoograma del proceso de planificación



De ahí la importancia de considerar los elementos propios del HBEP; tales como: determinar la forma de colaboración de los modelos HBIM, especificar los requerimientos técnicos para elaborar los 3D, la forma de denominación de archivos y carpetas, así como también aclarar cuáles usos de la plataforma BIM son primarios y cuales secundarios. Por último, este documento también debe considerar diferentes posibilidades de usos del inmueble una vez se haya restaurado. Para elaborar este producto se puede contemplar como entradas los documentos de este tipo de negocio, acuerdos, factores ambientales de la organización y sus activos.

Con respecto a los interesados, a partir de la identificación de estos debe elaborar un registro claro de las personas que estarán involucradas en el proceso.

En este documento, según el PMI, se recopila la información relativa a los interesados del proyecto como: intereses, participación, interdependencias, influencia y posible injerencia en el éxito del proyecto.

También se recomienda clasificarlos según la Tipología de Mitchell (2011), que determinará estrategias globales y acciones específicas que el equipo del proyecto puede implementar para abordar a cada involucrado, según su grado de poder, urgencia y legitimidad en el proyecto.

Para esta investigación se elaboró dicha clasificación. Sin embargo, no se presenta en la ponencia, las entradas para elaborar este registro son el Acta de Constitución del Proyecto y las descritas para el anterior entregable.

Cuando se cuente con ambos productos, lo que procede es elaborar un pre-diagnóstico del inmueble. Este documento es una descripción general del estado del inmueble patrimonial, en función de los datos con que se cuenten del inmueble y al menos una visita por parte de la dirección del proyecto o de expertos que colaboren en este.

El pre-diagnóstico se utilizará como base para la etapa de planificación- Por lo tanto, contempla, además de datos generales de la obra, la descripción de: a) valores por los fue declarado patrimonio histórico-arquitectónico, b) del inmueble (puede acompañarse con elementos gráficos con que se cuente), c) estilo arquitectónico, d) sistema constructivo, e) lesiones detectadas; y f) análisis necesarios por realizar. Las tres herramientas descritas son la base para planear la intervención patrimonial.

Mapa de proceso; fase de planificación

En esta fase se desarrolla el Plan Director del Proyecto de Intervención Patrimonial, el cual integra los diferentes planes subsidiarios que describen cómo se ejecutará el proyecto.

Como entradas se contemplan los entregables de la etapa anterior, las salidas de los procesos de las diferentes áreas de conocimiento planteadas por el PMI, los factores ambientales de la empresa y los activos de los procesos de la organización.

Mapa de proceso; fase de diagnóstico

Una vez que se cuente con el Plan Director, se desarrolla una investigación estilística, histórica y documental del inmueble por intervenir. Para este proceso, es necesario contar con un servidor el cual almacenará la información de los diferentes modelos HBIM; por lo tanto, si no se cuenta con uno, se adquiere el equipo y se crea el servidor. Si no es posible contar con un servidor físico, hay que habilitar un servidor de alojamiento virtual tipo Google Drive, Dropbox o Skydrive para que los involucrados técnicos tengan acceso a la información. Al contar con el servidor, se crea el modelo central y la generación de subproyectos; es decir, “una especie” de plantilla para los modelos HBIM.

Con la información obtenida de las investigaciones descritas con anterioridad se elabora un modelo HBIM inicial de masas, con un nivel de desarrollo LOD 100 y planos base del proyecto. El modelo, los planos y los textos, productos de las diferentes investigaciones, conforman el primer entregable de la fase: el diagnóstico documental.

El siguiente paso es preguntarse si se cuenta o no con el equipo tecnológico oportuno para elaborar un levantamiento virtual del inmueble. Si no se cuenta con este y no se puede adquirir, procede elaborar medidas in situ y realizar catas; con esta información, se genera lo necesario para un modelo HBIM rectificado. El nivel de desarrollo, recomendado por la literatura, debe ser de LOD 200. Si se tiene el equipo, se recolecta la información por medio de un escaneo láser y la toma de imágenes térmicas.

Con estos datos se generan, al igual que en el supuesto anterior, los materiales HBIM, la biblioteca de detalles constructivos, las familias HBIM con elementos estilísticos y una evolución histórica del inmueble. El resultado final es un Modelo HBIM de referencia a partir de nubes de puntos; igualmente, el

LOD esperado es de 200.

Una vez que se desarrolle, ya sea el Modelo HBIM rectificado o el de referencia, se elabora un levantamiento de daños, el cual es un registro detallado de las lesiones que presenta el inmueble y las causas de estas.

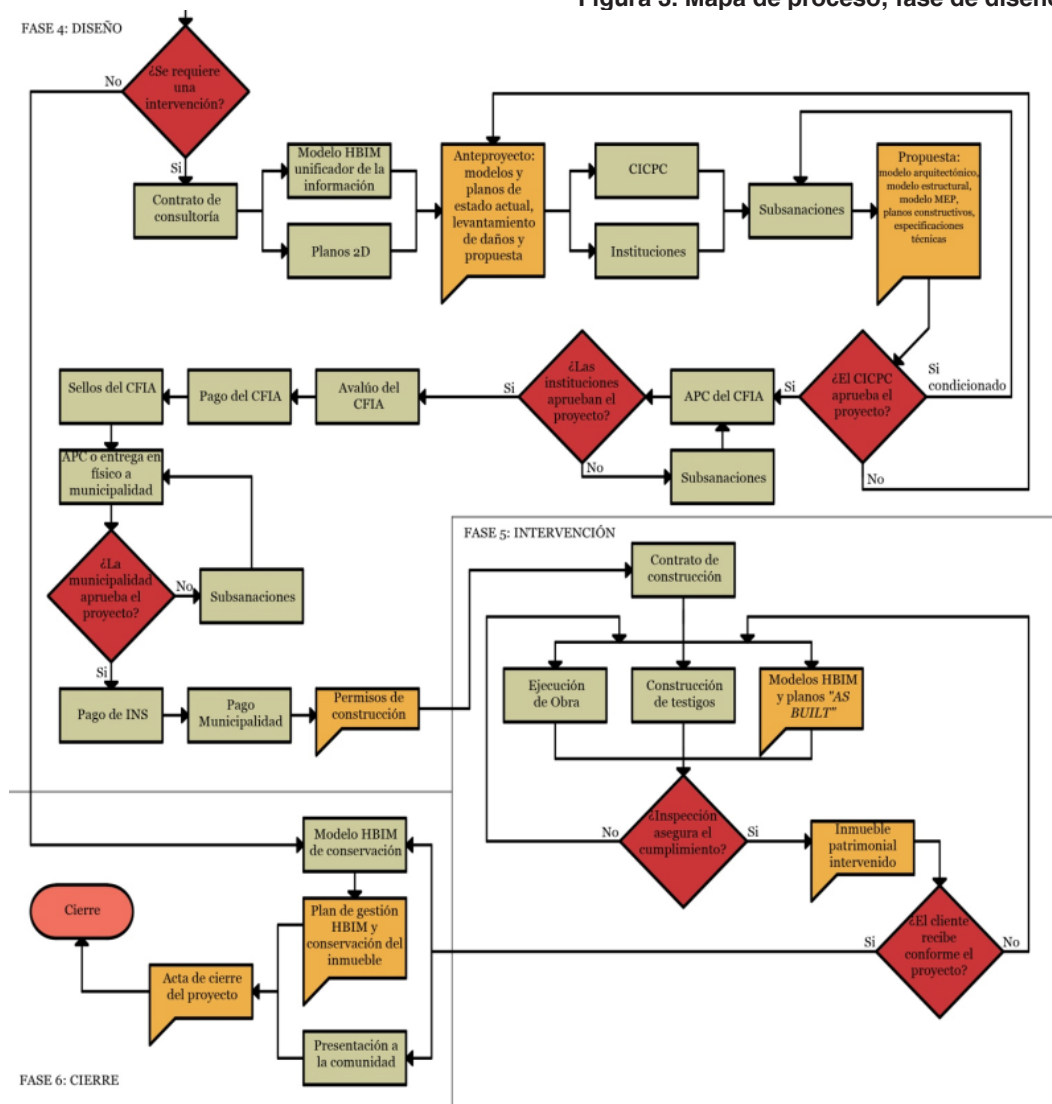
Si es preciso, se puede recurrir a pruebas de laboratorio para obtener información más detallada sobre la composición de los materiales utilizados o sobre las causas de las lesiones encontradas. La elaboración de los modelos descritos con anterioridad y el levantamiento de daños se puede hacer de manera secuencial si no hay personal dentro del equipo de trabajo; o de manera paralela si hay suficiente recurso humano para hacerlo simultáneamente.

Cuando ya se cuente con la información de los modelos y de las lesiones del inmueble, se elabora el Modelo HBIM de condición existente, con un nivel de desarrollo LOD 300; del cual se desprende los planos de la condición actual.

Con el anterior modelo y el juego de planos se redacta un documento que describa detalladamente la condición actual del bien inmueble patrimonial. Este documento es el segundo producto de esta fase y es el diagnóstico físico.

A partir del primer y segundo entregable, contemplando los posibles usos expuestos en el Acta de Constitución del Proyecto, se define el uso que mejor se adapte a las condiciones arquitectónicas y estructurales. Lo anterior conforma el último entregable: la propuesta de uso.

Figura 3. Mapa de proceso; fase de diseño



Finalizada la etapa de diagnóstico, cabe preguntarse: ¿se requiere una intervención para implementar la propuesta de uso? Si la respuesta es positiva, se elabora un contrato de consultoría que especifica lo que se espera de esta etapa según requerimientos, necesidades y expectativas del propietario y de los futuros usuarios del inmueble.

Para este proceso, se genera un modelo HBIM unificador de la información con un LOD 300; dicho modelo contiene el tipo de intervención que se pretende realizar. Del modelo se elabora un juego de planos arquitectónicos que contengan, plantas arquitectónicas, elevaciones, secciones y detalles arquitectónicos, además de tablas de áreas y simbología si es requerida para comprender el proyecto en su totalidad.

Con esta información junto con los planos y modelos, tanto del estado actual como del levantamiento de daños, se elabora un anteproyecto. Este anteproyecto se le presenta al CICPC y a las instituciones involucradas en el proceso, en principio a Bomberos y al MINSA. También podrían estar involucradas SETENA o alguna compañía de servicios, según sea el tamaño del proyecto.

La intención de presentar el anteproyecto a las autoridades, previo a la solicitud de los permisos de construcción, es prever reprocesos antes de involucrar a más profesionales en el proyecto. Dependiendo del tamaño del proyecto y la complejidad de la intervención, será necesaria más de una reunión con las autoridades para subsanar posibles errores en la propuesta inicial. Lo importante es convocar a aquellas personas que tienen la autoridad de tomar decisiones dentro de las instituciones involucradas, a fin de asegurar que los cambios realizados vayan a ser aprobados a la hora de solicitar los respectivos permisos.

Cuando se hayan subsanado las observaciones de las autoridades, se elaboran los diferentes modelos HBIM: el arquitectónico, el estructural y el que contempla las instalaciones eléctricas y mecánicas.

De estos se dependen los planos constructivos, integrados por los planos arquitectónicos, estructurales, eléctricos y mecánicos, así como las respectivas representaciones gráficas necesarias para que el proyecto se entienda.

El entregable de la propuesta estará completo cuando se le incorporen las especificaciones técnicas. Este segundo entregable se le presenta, junto con el formulario de edificios declarados, al

Centro de Patrimonio, el cual autoriza o no el proyecto. Si no se autoriza, se reformula la propuesta desde el anteproyecto; si se autoriza con condición, se subsanan las observaciones y se vuelve a presentar la propuesta.

Al obtener la autorización del CICPC, se presenta la propuesta al Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos de Costa Rica (CFIA) mediante el sistema de Administración de Proyectos de Construcción (APC); se elabora el contrato por servicios profesionales, bajo la modalidad de proyectos patrimoniales. En dicho sistema se suben los documentos necesarios como: la autorización del CICPC, estudios de suelo, etc. El CFIA envía la propuesta a las instituciones involucradas en el proceso; si estas tienen alguna observación, el paso siguiente es subsanarlo.

Cuando las autoridades aprueban el proyecto, el CFIA lo avalúa para que se realice el pago correspondiente. Realizado dicho pago, el CFIA sella los planos. Los planos se presentan ya sea por medio del APC o físicamente a la municipalidad correspondiente; esta revisa el proyecto y si tiene observaciones, estas se subsanan. Cuando la municipalidad acepta el proyecto, se paga la Póliza de Riesgo de Trabajo ante el Instituto Nacional de Seguros (INS) y de los impuestos municipales. Finalmente, se obtiene el tercer entregable de esta fase; es decir, los permisos de construcción.

Mapa de proceso; fase de intervención

Esta fase inicia con la elaboración del contrato de construcción y la adjudicación de este. Cuando se conozca la empresa constructora, se ejecuta la obra, la cual contempla la construcción de testigos. Paralelo a esto se elabora un modelo HBIM (LOD 400) y planos as built, que servirá de base para la elaboración de un informe de intervención y hallazgos que forma parte de este entregable. Si la inspección indica que la obra no se ajusta a lo planeado, se vuelve al proceso anterior; una vez que la obra cuente con la aprobación de la inspección, se indica que el inmueble está intervenido y se presenta el edificio al cliente.

Es necesario aclarar que es muy común en estos proyectos la aparición de imprevistos; sin embargo, mientras más rigurosas y detalladas hubiesen sido las dos fases anteriores, menos imprevistos son esperables. Precisa realizar una investigación documental en el CICPC para determinar cuál es

el porcentaje, a nivel de costos y tiempos, de imprevistos en este tipo de proyectos y poder contemplarlo a la hora de planificar un proyecto de intervención patrimonial. Si el cliente recibe conforme el proyecto, sigue la última fase del proceso.

Mapa de proceso; fase de cierre

Una vez que se cuente con el recibido conforme del cliente o propietario del inmueble, se elabora un modelo HBIM de conservación con un LOD 500. Este forma parte del plan de gestión HBIM y conservación del inmueble. Además, se presenta la restauración a la comunidad por medio de un acto oficial en el cual se explique la intervención; esto ayuda a difundir y dar valor al inmueble, que genera una conciencia sobre la conservación del patrimonio histórico arquitectónico. El último entregable es la firma del acta de cierre del proyecto.

V. Conclusiones

Los datos de SICULTURA junto con los datos extraídos SICOP, expuestos al inicio de esta ponencia, permiten establecer que existe un sector en la industria cultural del diseño, dedicado a los proyectos de intervención patrimonial, sector en el cual el Estado ha dirigido dinero público para hacer posible las intervenciones en los inmuebles de su propiedad y que, por lo tanto, se debe garantizar el adecuado manejo de los recursos. No obstante, es necesario apoyar desde la academia, o desde otros ámbitos de investigación, a la herramienta de SICULTURA con más y mejores indicadores que permitan una rastreabilidad de las actividades dentro del sector de las intervenciones a los inmuebles con declaratoria de patrimonio histórico-arquitectónico en Costa Rica. El objetivo es profesionalizar y estandarizar cada vez más los procesos.

Para los proyectos IBIP, se sugieren seis fases dentro de su ciclo de vida: inicio, planificación, diagnóstico, diseño, intervención y cierre; las fases tres, cuatro y cinco son lo que se conoce en el PMBoK® (2017) como fase de ejecución.

Por el tipo de proyecto, se propone que la planificación sea gradual; por ende, antes de cada fase de ejecución se debe planificar partiendo de la información obtenida del proceso anterior. Se consideró el diagnóstico como la fase crítica del proceso, debido a que, según los datos obtenidos de los diferentes análisis de este proceso, se conoce mejor el edificio patrimonial y, entonces, se pueden tomar decisiones precisas sobre el diseño

y la intervención, al tiempo que se minimiza el riesgo de los imprevistos.

Las buenas prácticas recomendadas para los proyectos IBIP son: a) investigar; b) seguir el debido proceso, lo que conlleva de manera implícita justificar técnicamente cada decisión que se tome, sistematizar los resultados de los análisis y documentar cada aprobación por parte de las autoridades competentes; y por último, c) considerar los tiempos de los materiales, ya sea si se van a preparar en sitio o si se van a probar previamente a la intervención, ya que normalmente el tiempo de estos materiales son más extensos a los que se utilizan en obra nueva.

Una de las principales lecciones aprendidas en los procesos propios de los proyectos IBIP es comunicar estratégicamente, puesto que no toda la información tiene que llegar a todos y ni de la misma manera. Esto porque los proyectos patrimoniales, al ser de interés público, sus interesados son muy diversos y no necesariamente tienen la preparación técnica suficiente para entender las decisiones que se toman en algún punto del proceso.

Por último, en Costa Rica se ha utilizado la tecnología principalmente como medio de comunicación gráfica por parte de los involucrados; sin embargo, según publicaciones realizadas en el 2018, los protocolos HBIM han demostrado que el uso de la tecnología mejora la comunicación entre los involucrados, en los distintos procesos, mientras que disminuye reprocesos, y aumenta ahorros en costos y tiempo. Por lo tanto, se recomienda incorporar estos protocolos en los proyectos IBIP.

VI. Referencia bibliografica

Arguedas, C. (2017, 6 de agosto). Patrimonio nacional en cenizas: fuego consumió iglesia católica de Copey de Dota. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/sucesos/desastres/patrimonio-nacional-en-cenizas-fuego-consumio-iglesia-catolica-de-copey-dedota/ZWHPNPEUZVHWXGX34ZFJMD6WPA/story/>

Artavia, S. (2017, 16 de septiembre). Edificios patrimoniales encaran el reto de convertirse en sitios seguros. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/ciencia/patrimonio/edificios-patrimoniales-encaran-el-reto-de-convertirse-en-sitios-seguros/YZIJWWIV2JFVTF4ZUOLNWYEFV4/story/>

Asjana, J (2018). Desarrollo de un protocolo para el modelo de estructuras con Historic Building Information Modelling (HBIM) aplicado al caso de estudio de la iglesia San Juan del hospital en la ciudad de Valencia (Tesis de maestría). Universitat Politècnica de Valencia, Valencia, España.

Eduarte, A (2013). Estado de la conservación-restauración en Costa Rica y nuevas perspectivas. La conservación del patrimonio cultural en Costa Rica, pp. 39-52. doi: 4399/97888548588003.

Fernández, A. (2010, 7 de febrero). Delito de lesa urbanidad. La Nación. Recuperado de <http://www.nacion.com/ancora/2010/febrero/07/ancora2250508.html>

Jordan-Palomar, I., Tzortzopoulos, P., García-Valldecabres, J. y Pellicer, E. (2018, 21 de marzo). Protocol to Manage Heritage-Building Interventions Using Heritage Building Information Modelling (HBIM). Sustainability, 10(908), pp. 1-19. doi:10.3390/su10030908.

Méndez, A. (2016, 29 de abril). Incendio consume edificio Black Star Line en Limón. La Nación. Recuperado de <https://www.nacion.com/sucesos/incendio-consume-edificio-black-star-line-en-limon/G2AJY7JMPZCWPE5LESWIOUZOJM/story/>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2018). Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Metodología y Resultados. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Muñoz, S. (2003). Teoría contemporánea de la restauración. Madrid: Editorial Síntesis S.A.

Project Management Institute, Inc. (2017). La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos, sexta edición (Guía del PMBoK®). Chicago, EEUU: Project Management Institute, Inc

Reglamento a la Ley n.º 7555. Ley de Patrimonio Histórico Arquitectónico n.º 32749 (2005. 14 de marzo). Diario Oficial La Gaceta. Recuperado de http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=55888&nValor3=66234&strTipM=TC

Rivera, H. y Malaver, M. (2011, junio). La organización: los stakeholders y la responsabilidad social. Documento de investigación, (97), pp. 1-34.

Sistema Integrado de Compras Públicas (2016-2017). Listado de expediente. Costa Rica. Recuperado de https://www.sicop.go.cr/moduloPcont/pcont/ctract/es/CE_C EJ_ESQ001.jsp

Vargas, C (2007). El patrimonio histórico arquitectónico en Costa Rica y su tutela jurídica. San José: Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural.

Warr, R. y Farnsworth, C. (2016). Perceptions of Historic Projects in the Construction Industry. Construction Research Congress 2016, pp. 1223-1233. doi: 9780784479827.123.

Una herramienta digital para la conservación del patrimonio costarricense / Caso de estudio: gestor, plataforma digital del patrimonio cultural de Islas Canarias y Cabo Verde

Débora Valverde Soto / Tecnológico de Costa Rica

Resumen

Débora Valverde Soto devela las limitaciones que enfrenta el patrimonio costarricense para alcanzar el apego y pertenencia a lo propio, a lo autóctono e indica: “entre ellas, la escasa divulgación a la población para su conocimiento, de los estudios multidisciplinarios sobre los bienes culturales y su aprendizaje de manera integral, tomando en cuenta lo intangible y tangible que lo conforma; además de una red de información para la gestión y conservación del patrimonio de Costa Rica, a nivel nacional y en las diferentes escalas que conforman el territorio, a través de la educación de la población”.

La estrategia del uso de herramientas digitales para la conservación del patrimonio va en línea a resolver las necesidades que el patrimonio costarricense enfrenta; entre ellas, se resalta la divulgación a la población para su conocimiento y apego a lo propio, de los estudios multidisciplinarios sobre los bienes culturales y su aprendizaje de manera integral, tomando en cuenta lo intangible y tangible que lo conforma.

El objetivo es incentivar a generar usuarios activos y educados en el tema para poder confrontar las problemáticas con propuestas realizadas por ellos mismos, aprovechando la facilidad que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para llegar a poblaciones productoras de contenido cultural y, a su vez, darles espacio para publicar y formar una visión más crítica. Esta investigación realiza un estudio sobre el contenido que publican las universidades públicas del país, por medio de sus tesis y trabajos de investigación; el fin es exponer la cantidad de publicaciones relacionadas con el patrimonio que actualmente existen de forma digital, pero que ante la falta de sistematización no se aprovecha su valor; de manera que una red de información serviría para la gestión y conservación del patrimonio de Costa Rica, a nivel nacional y en las diferentes escalas que conforman el territorio, gracias a la educación de la población.

Palabras clave

Herencia, gestión, digital, multidisciplinario, aprendizaje

1. Introducción

Conocer para conservar y defender el patrimonio

“Una localidad aislada difícilmente podrá asumir la defensa de su patrimonio y mucho menos integrar a este entre sus recursos como parte de una estrategia de desarrollo local” (CICOP, s.f.).

El patrimonio cultural es la herencia de un grupo humano. Esta población es ligada a un territorio específico, de forma que abarca elementos tangibles e intangibles que conforman la identidad de una población.

Muchas veces la población es consciente de estos bienes culturales que la diferencian de los otros grupos. Sin embargo, cuando estos bienes no se han puesto en valor o no son de significancia para la población, ella no se siente arraigada, no conserva ni defiende, ante la aparente falta de diferencia con los demás; incluso, se llega a pensar que no existen tales bienes o se adoptan de otras culturas.

La mezcla cultural que se sufre en la actualidad se debe al manejo sin fronteras de la información, en que predominan unas culturas sobre otras a nivel de proyección en medios de comunicación. Actualmente, desde tempranas edades las personas se encuentran en constante acercamiento a estas culturas que producen más contenido, consumiéndolo, aprendiéndolo y haciéndolo suyo.

A diferencia de lo que ocurre con lo nacional, lo cual se abandona por la falta de conocimiento consciente, tales poblaciones deben hacer una introspectiva sobre lo propio y valorizarlo; para ello, se requieren procesos y políticas que ayuden a leer y gestionar estos elementos con valor patrimonial para seguirlos heredándolos a las futuras generaciones.

Por lo tanto, para defender y conservar el patrimonio de un territorio es necesario que las personas quieran hacerlo y luchen por ello, de una forma natural y no impuesta. Pero, para ello, siempre va a ser necesario que ellas conozcan ese valor de los elementos, el cual es el argumento para poder resguardarlos.

Época contemporánea: TIC junto al aprendizaje

Como se mencionó anteriormente, la información es global y viaja sin límites. Las personas ya no solo adquieren conocimientos de todas partes, sino que también tienen la posibilidad de emitirlos. El usuario pasa de ser un ser pasivo que solo recibe información a ser activo, ya que se involucra y genera contenido.

Marín, Inciarte, Hernández y Pitre (2017), en su estudio sobre Estrategias de las Instituciones de Educación Superior para la Integración de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de la Innovación en los Procesos de Enseñanza, afirman:

La innovación debe estar articulada de manera consistente a la tecnología... Ello posibilita los procesos de enseñanza-aprendizaje; además, permite a los futuros profesionales acceder a la información, no solo como sujetos pasivos, que se limitan a la reproducción de contenidos, sino como actores participativos que, de manera creativa desarrollan nuevas maneras de “saber” y de “saber hacer” en sus prácticas diarias, a partir del relacionamiento y la apertura al conocimiento que permiten las nuevas tecnologías y la versatilidad que imprime la innovación.

Con base en lo anterior, se cuestiona cómo influye el ser un usuario activo o participativo en el aprendizaje; en este caso, se busca entender cómo las TIC ayudan a la divulgación y el aprendizaje de las personas sobre el tema de patrimonio. Para lograrlo, se deben buscar formas de incorporar a las personas interesadas en producir contenido en los procesos para la conservación del patrimonio. Tal es el caso de la incorporación de los estudiantes y sus productos académicos de alto valor investigativo. Según García-Valcárcel y Tejedor Tejedor (2017),

en su artículo La percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento:

El uso de las tecnologías permite ampliar las capacidades de aprendizaje cuando se usan como herramientas cognitivas, soportes para la comunicación y colaboración, plataformas para la publicación de productos elaborados por los propios estudiantes, herramientas cognitivas para el pensamiento y la creación (Kim y Reeves, 2007).

De acuerdo con lo planteado, la incorporación de personas para que produzcan contenido ayuda también a su aprendizaje y, por lo tanto, se expande el conocimiento porque se empiezan a formar nuevas redes entre personas que antes no estaban vinculadas. A su vez, estas conectan nuevos integrantes con el mismo interés, ya sea de igual forma para producir y aprender o solamente para adquirir la información. De ese modo, se está logrando el objetivo de divulgar el tema de estudio al usar las TIC más allá de una base de datos que produce un ente, sino más bien como una red de vínculos entre personas y conocimiento que van formando todas las partes.

Caso de estudio: gestor, plataforma digital del patrimonio cultural de Islas Canarias

El caso de estudio presente busca explicar y describir el proyecto del Gestor de Patrimonio Cultural en Islas Canarias y Cabo Verde, planteado por la Fundación Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio (CICOP), el cual se conoce mediante una pasantía estudiantil, con trabajo de campo e investigación en el lugar.

Es relevante para esta investigación por el uso de herramientas digitales utilizadas, a fin de crear un medio que difunda el Patrimonio Cultural de los Centros Históricos de las regiones que abarcan, con el fin de conocerlo y gestionar acciones como intervenciones, captación de recursos para la conservación y protección de los bienes culturales de forma sostenible (CICOP, s.f.).

El CICOP se ha encargado del cuidado del patrimonio cultural desde hace 25 años y está conformado por un grupo multidisciplinar que constantemente incorpora estudiantes y profesionales a su labor. Es un trabajo que incluye al equipo y a la comunidad con la que se trabaja. El CICOP está ubicado en San Cristóbal de La Laguna, antigua capital de Tenerife, la cual fue declarada en 1999 Patrimonio de la Humanidad por la

UNESCO.

La Laguna, como se conoce, al igual que los demás centros históricos de las Islas Canarias, se caracteriza por la conservación de su patrimonio surgido desde la época colonial, a finales del siglo XVI, de manera que la consolidación de herramientas como el Gestor de Patrimonio Cultural han sido vitales en el proceso de su conservación y protección.

Herramienta digital: el Gestor

Como bien lo dice la página oficial del CICOP (www.cicop.com), el Gestor de Patrimonio Cultural surge para apoyar el Plan Estratégico del Patrimonio Cultural, en el cual se establecen las líneas de gestión del patrimonio.

Es importante el respaldo y acompañamiento legal que tienen las acciones sobre el patrimonio, las cuales indican que existen posturas claras de hacia dónde se quiere llevar su desarrollo de manera integral, tomando en cuenta la unión de los diferentes entes interesados (comunidad de vecinos, el turismo, la economía local y municipalidades) que requieren organizarse bajo una misma línea de acción, de forma inclusiva y que facilite la ejecución.

El CICOP promueve el conocimiento mediante el uso de esta herramienta digital que aprovecha la facilidad de transmitir información y de generar usuarios activos que aporten contenidos culturales de manera que crezca la cantidad y calidad de información cultural. Las publicaciones sobre los bienes culturales se realizan a través de la página oficial de la Fundación CICOP, la cual es de acceso público, garantizando el alcance a cualquiera que desee consultarlas.

Trabajo de campo e investigación

Para obtener los datos de cada bien cultural, se recopilan por diferentes medios; entre ellos, entrevistas a las personas que se relacionan con el bien cultural. Por ejemplo, si el bien es arquitectónico, se entrevistan los dueños, usuarios, vecinos, funcionarios y profesionales que estén en contacto con el inmueble.

Toda la información otorgada por las partes es valiosa y se debe validar para publicar información veraz. Recopilar datos históricos mediante entrevistas que no se encuentran en libros

e internet permite dejar plasmada para siempre la memoria de las personas y entender más allá el valor que guarda el bien cultural, de una forma más humana y menos material.

Los usuarios activos en estos procesos se vinculan desde corta edad; de este modo, se educa a las personas en la valoración del patrimonio y se les hace sentirse identificadas con lo que les pertenece. Para ello, se incorporan escuelas y colegios donde se imparten charlas educativas para mostrar el uso del Gestor de Patrimonio Cultural y promover la recopilación de información mediante preguntas a familiares y vecinos.

Ilustración 1. Divulgación sobre el patrimonio cultural a jóvenes estudiantes, con el fin de protegerlo y conservarlo por medio de su conocimiento



Fuente: CICOP. Recuperado de http://sosturmac.cicop.com/images/DivulgacionRealejos_18-12.jpg

Después de la recopilación de los datos descriptivos, fotografías, documentación relevante, memorias, se realiza su ordenamiento mediante la administración de la página Gestor. Es importante entender que la herramienta no es únicamente un inventario de bienes culturales: es un sistema de información más complejo y que se encuentra en constante actualización. Hay que entenderla como una red de vínculos. La relación entre las partes le da valor a cada una, de modo que los bienes no se exponen de forma individual, sino que se contextualizan mediante el nexo con otros bienes, de cualidades similares, al igual que con los aspectos relevantes o elementos naturales e históricos de su contexto.

La calidad de esta herramienta al funcionar como una red permite que el acceso a la información sea rápido y ordenado,

ya sea mediante vínculos con otros posibles bienes, con los filtros por categorías que brinda el sistema o con búsqueda rápida. El sistema permite la búsqueda con filtros. En primer lugar, se debe seleccionar el Centro Cultural al que pertenece, según su ubicación (Santa Cruz de Tenerife, San Cristóbal de La Laguna, Arona, etc.); luego, se asocia a la categoría según el tipo de patrimonio cultural (industrial, militar, espacio urbano, etc.); y, por último, se especifica según su uso, periodo al que pertenece o tipología, entre otros. Cada tipo de patrimonio tiene una clasificación de acuerdo con sus características.

Para el entendimiento del bien cultural, se divide por sus características en apartados específicos; al dividirse, las personas encuentran de forma más eficiente la información según sus intereses y a la vez se lee de manera más ordenada. Entre las características propias del bien están los siguientes apartados: Antecedentes Históricos, Descripciones Arquitectónicas y Artísticas, Restauraciones, Descripción del Sistema Estructural, Materiales Empleados, Estado de Conservación, Normativa y Ubicación Geográfica, entre otros.

Además, se añade una sección de documentos donde se pueden descargar plantas arquitectónicas, emplazamientos y mapas. Por otra parte, se añaden imágenes o videos con sus respectivas descripciones, de forma que se permite visualizar el bien para mejorar su comprensión. Finalmente, se muestra la sección de los bienes con los que se vincula el que está en estudio, de manera que se pueda continuar con la búsqueda y ampliar el conocimiento.

Del Gestor a la gestión

Esta red propuesta por el CICOP es la herramienta para gestionar el desarrollo del patrimonio cultural y tiene múltiples alcances en relación con el objetivo para el que fue creado: la divulgación. A continuación, se exponen algunos de los resultados que se obtienen por la aplicación de esta red de información.

Sobre el turismo, el fin de la divulgación de los bienes culturales es, como se dijo anteriormente, centrar en ellos el interés de las personas.

Al publicarse por internet, el acceso es tanto local como internacional, de forma que se atrae población extranjera y nacional de otras zonas, lo que permite un aumento de los ingresos económicos de la localidad, que se pueden utilizar para conservar los bienes culturales. De esta manera, se busca la

sostenibilidad del patrimonio.

Entre los bienes que se recopilan en el Gestor, se encuentran rutas y guías tradicionales, las cuales informan sobre senderos y caminos significativos de ciertas actividades culturales. Estas se explican mediante apartados con su ubicación, imágenes e historia, de modo que las personas locales pueden acceder a esa memoria que formó su identidad como pueblo; pero a su vez como recurso para realizar excursiones o establecer comercio en la ruta. Un ejemplo acá en Costa Rica sería el recorrido por la ruta tradicional de bueyes y carretas en Escazú.

Es fundamental reconocer que administrar estas memorias en formato digital permite que estas tradiciones que ya no se practican con el mismo fin, evolucionen y nunca desaparezca su rastro, ya que su dato histórico queda plasmado en el Gestor para la consulta de futuras generaciones. El turismo se debe gestionar de modo que no genere gentrificación ni un patrimonio de espectáculo.

El Gestor, a la vez, funciona como una guía de consulta para intervenciones y el estado de los bienes con valor patrimonial. Los bienes incluyen un apartado sobre su estado de conservación; se describe el estado superficial o estructural, según corresponda, de las partes del bien o en general. Así, el dueño del bien o el ente encargado de restaurarlo, sea público o privado, tiene un criterio para una posible restauración o mantenimiento del bien; e incluso para establecer un plan de acción y prioridades si hay varios bienes por intervenir, según su estado de conservación y el presupuesto con el que se cuenta.

Adicionalmente, la información sobre los bienes funciona a la vez para diversos estudios; en el ámbito de patrimonio arquitectónico, por ejemplo, si algún inmueble ha requerido algún tipo de restauración o conservación, se le añade a su ficha técnica este apartado; entonces, los datos incluidos sirven de evidencia de los cambios que ha sufrido el elemento arquitectónico, para futuras intervenciones sobre el mismo inmueble o como caso de estudio para aplicar a inmuebles similares.

Esta herramienta es una impulsora de material para publicaciones. Con las investigaciones que se llevan a cabo, el CICOP ha publicado un grupo de libros llamados Cuadernos CICOP, en los que se explican con casos de estudio los procesos de restauración de edificios, tradiciones locales y paisajes históricos, por ejemplo. Todos los temas que se

publican cumplen el mismo fin de la herramienta digital: divulgar el patrimonio cultural.

El uso de herramientas digitales ha permitido una amplia divulgación nacional e internacional porque se trata de información de consulta al alcance de todo el que tenga acceso a internet, que es un medio global.

Ilustración 2. Libros CICOP, documentación de procesos de restauración de patrimonio arquitectónico. Restauración del Teatro Leal de La Laguna



Fuentes: recuperado de http://www.elexpres.com/2015/nota.php?story_id=176946 y de <http://www.libreriaelaguila.es/editorial/cicop/1803/>

Costa Rica es privilegiado en patrimonio cultural; sin embargo, los costarricenses diariamente consumen gran cantidad de contenido cultural internacional, adoptando elementos culturales de otras regiones y desconociendo los propios.

Actualmente, en Costa Rica existen múltiples organizaciones e iniciativas conformadas por muchas personas que buscan la protección del patrimonio nacional, tanto privadas como del Estado.

Para que estos movimientos y luchas tengan más incidencia, se requiere una población educada sobre el tema y que sea activa, además de una directriz clara que establezca hacia dónde va el patrimonio costarricense, de manera integral. A la vez, que sea específica de acuerdo al tratamiento de cada bien cultural según su naturaleza. Como país, los costarricenses se deben involucrar en la toma de decisiones políticas, ser más participativos en los espacios de consensos y arraigarse a lo que los hace ser “ticos”.

También es importante comenzar a poner en valor los bienes culturales en diferentes escalas, desde Costa Rica como país; pero de igual manera a escala provincia, cantón, distrito y barrio; esto con la idea de mantener un espacio humanizado, donde las personas al tener elementos en común luchan por los mismos

finés y por la mejora constante del espacio que habitan en conjunto.

Así pues, los esfuerzos de una comunidad por la celebración de sus tradiciones, conservar sus elementos patrimoniales y resaltar su identidad ocurren de forma natural por la facilidad que existe en la organización de las partes.

Además de los entes que luchan por el patrimonio, existe gran cantidad de información documentada sin ser aplicada; como tesis, investigaciones, trabajos académicos, colecciones e inventarios de entes públicos y privados, entre otros; para ello, se debe sistematizar de acuerdo al uso que vayan a tener. Solo entonces, se comenzarían a llenar vacíos de información que aparentan existir, ya que los insumos existen, pero no de forma ordenada ni en una red que los vincule y facilite su búsqueda.

Asimismo, de acuerdo con los temas anteriormente explicados, se fomentaría la participación de una ciudadanía educada en cuanto al tema, lo cual es uno de los principales retos en Costa Rica, la educación en cuanto a la conservación e importancia del patrimonio.

Esta investigación se enfoca en evidenciar la amplia existencia de trabajos finales de graduación, publicaciones e investigaciones de las universidades públicas de Costa Rica, las cuales actualmente se almacenan en las bibliotecas públicas en sus repositorios. Se propone que mediante la gestión adecuada de estos documentos se podría formar o vincular a una herramienta digital ya existente. El objetivo es motivar a los estudiantes a seguir generando contenido de calidad para ser publicado, además de mejorar su aprendizaje y formarse como personas críticas, y que las personas puedan adquirir los contenidos de manera eficiente y ordenada.

El trabajo debe ser multidisciplinario y debe aportar información de todos los ámbitos de estudio, direccionados al tema del patrimonio costarricense. Por medio de la multidisciplinariedad se podrán entender los bienes culturales desde todas sus partes, tanto desde la parte técnica que pueden aportar los estudiantes relacionados; ingenieros y arquitectos; la parte social: antropología, sociología, psicología, entre otros; y la sección histórica y la geográfica. Y así sucesivamente con cada parte por analizar del bien.

Los bienes se ligan a su contexto y debe tomarse en cuenta para entenderlo; en el caso de los bienes tangibles, se debe recordar la importancia de expresar su valor intangible, por lo

cual las personas lo guardan en su memoria.

Para entender como el tema planteado podría incidir en la sociedad costarricense, se estudia su estado mediante la ayuda de herramientas existentes, facilitadas por el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ), las cuales permiten a las investigaciones buscar necesidades o refuerzo en los diferentes espacios relacionados a la cultura. Para esta investigación se usarán tres de las herramientas, las cuales se presentan a continuación:

Encuesta Nacional de Cultura

Esta herramienta recopila las estadísticas de las encuestas realizadas a los costarricenses sobre temas específicos: audiovisual, música, publicaciones, tradiciones costarricenses, espacios culturales, actividades culturales, prácticas culturales, formación artística incluyendo la no formal, actividades lúdicas, dispositivos tecnológicos e internet.

Se usaron los datos sobre el consumo de dispositivos e internet para realizar actividades culturales, de acuerdo a edades y horas al día invertidas.

Incluye las siguientes actividades culturales: visitar redes sociales y otros sitios (Facebook, YouTube u otros) para compartir y ver fotos o videos, ver televisión, escuchar radio, escuchar o bajar música, ver o descargar videos (musicales, películas, series u otros), jugar o bajar videojuegos, juegos de computadora, tablet o celular, leer o bajar libros, periódicos o revistas, visitar espacios culturales virtuales como bibliotecas, museos o galerías.

De acuerdo al cuadro anterior se observa que la mayoría de población que dedica más horas al día a actividades en internet (7 horas o más) son los grupos de 12 a 17 años y de 18 a 35, que con más frecuencia se encuentran en periodo de estudio. Así se puede incentivar a la población de estos rangos a la producción y a la consulta de contenido cultural en sus procesos de aprendizaje. A su vez, se puede tomar los datos de edad como directrices que indican el diseño o manejo de la herramienta digital para ser atractivo a los usuarios, sin dejar de lado las pautas que dictan los otros rangos de edades.

La cuenta satélite de cultura de costa rica (csc)

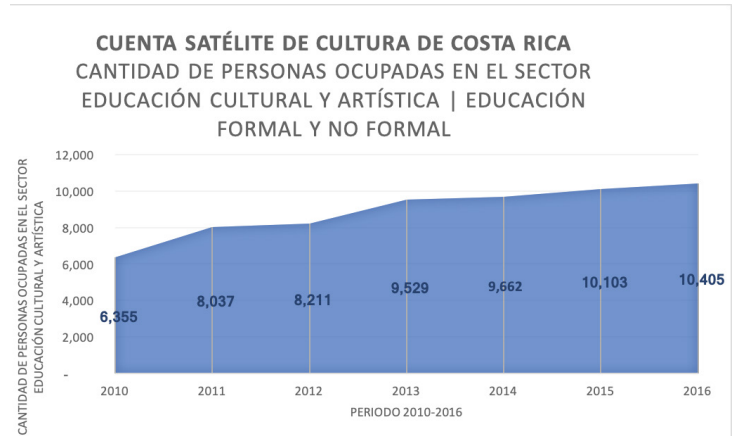
Esta herramienta es un sistema de información de datos sobre las características económicas de la cultura, se establecen indicadores monetarios y no monetarios del campo cultural del país; entre ellos están: valor agregado (PIB cultural), empleo,

importaciones y exportaciones, producción y financiamiento, entre otros.

Se usaron los datos sobre el sector educación cultural y artística; se muestra en el siguiente gráfico el aumento constante de la población que se ocupa en este sector.

Gráfico 1. Cantidad de personas ocupadas en el sector educación cultural y artística

Con esta línea creciente de la población, apostar por



proyectos con enfoques donde se mejore las condiciones de centros de educación cultural ya existentes, la actualización de las herramientas con las que se enseña y el planteamiento de nuevo equipamiento de enseñanza en lugares del país que actualmente no tienen, son proyectos viables que fomentan el desarrollo de las personas en este ámbito.

De esta forma, las tesis o investigaciones con propuestas de este tipo deben ser tomadas en cuenta, tanto por su información obtenida en el trabajo de campo como por la propuesta en sí. Tenerlas en orden y vincularlas a una red digital junto a los otros bienes culturales y aspectos del contexto en el que se llevan a cabo ayudaría a usar más la información, puesto que no se partiría de cero, ya sea para su uso como anteproyecto o para nuevas investigaciones; o bien, se podría tomar como base esos estudios ya existentes que ayudan a entender el territorio de forma integral.

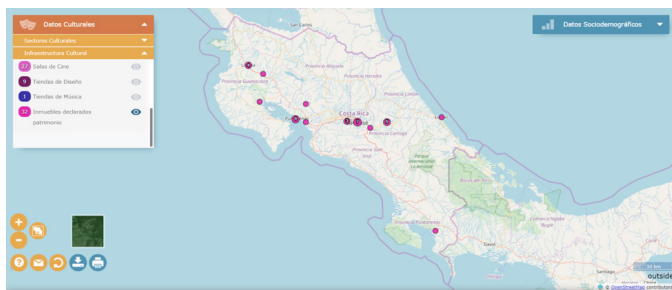
De igual modo, se plantea con los demás temas de tesis e investigaciones académicas, con base en sus enfoques, vincularse a la red y desarrollar o poner en crítica sus propuestas para conservar el patrimonio costarricense.

4. El mapa cultural y el atlas cultural

Estas herramientas brindan a los usuarios una nueva forma de visualización de los recursos culturales al relacionarlos con su ubicación geográfica. Ambas muestran y promocionan muchas capas de información cultural, desde organizaciones, artistas individuales, infraestructura, sitios de valor patrimonial histórico, natural y arqueológicos, entre otras.

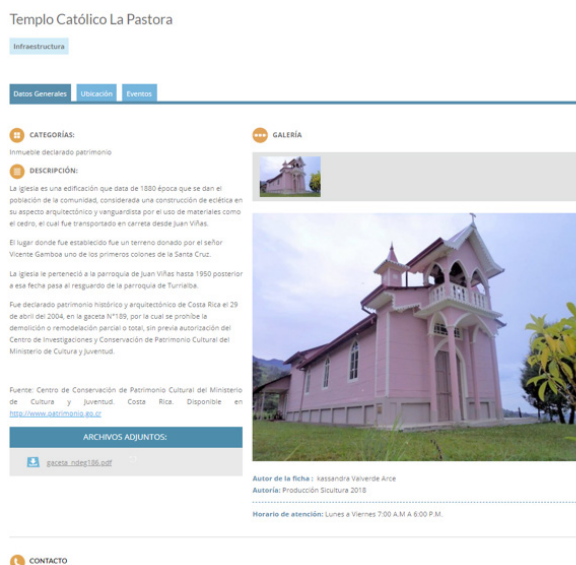
También relacionan otros datos estadísticos como género, identidad étnica, acceso a la tecnología y condiciones socioeconómicas, entre otros. Como herramientas modernas, permite el acceso desde diferentes dispositivos, facilitando su consulta. Se hallan en constante actualización.

Ilustración 3. Captura del Mapa Cultural



Fuente: Recuperado de <http://mapa.cultura.cr/>

Ilustración 4. Captura de ficha técnica del bien cultural, Templo Católico La Pastora



Fuente: Recuperado de <https://si.cultura.cr/infraestructura/templo-catolico-la-pastora.html>

Ilustración 5. Captura de Mapa del Sistema de Información Cultural de las Américas



Fuente: Recuperado de http://sicala.org/indexb.php?tabla=vivienda_int&p=cr&lang=es

Ilustración 6. Captura de ficha técnica sobre Monumento Arqueológico Agua Caliente del Sistema de Información Cultural de las Américas



Gráfico 2. Tesis y TI consultados

Fuente: elaboración propia en base a datos obtenidos

Se obtiene que 20%, un total de 185, de los resultados corresponde a temas relacionados al patrimonio cultural costarricense.

Gráfico 3. Tesis y TI consultados sobre el patrimonio

Ese 20% de trabajos consultados sobre el patrimonio cultural se divide así: 73% en trabajos que estudian un lugar específico del territorio y 27% con propuestas sobre el tema de patrimonio en general.

Ilustración 7. Mapa del territorio costarricense sobre la ubicación de las Tesis y TI consultados

Se realiza un mapa con base en la distribución geográfica de las tesis y TI consultados que estudian un lugar en específico. Se obtiene que los trabajos académicos se distribuyen por todo el territorio costarricense, con un fuerte énfasis sobre la GAM, pero sin dejar de lado las zonas rurales, incluso la Isla del Coco.

Para finalizar, hace un levantamiento sobre la mayor preocupación del estudiantado en cuanto a temas de estudio e investigaciones sobre el patrimonio, entre los cuales sobresalen:

- Sostenibilidad del patrimonio: propuestas de centros turísticos, gestión turística y ecoturismo, entre otros.
- Uso de las tecnologías para conservar el patrimonio: combatir plagas en materiales y estudio sobre materiales constructivos, entre otros.
- Actualización de la legislación: planes especiales para centros históricos, reservas biológicas y parques nacionales.
- Capacitación de personal vinculado a el área de cultura: turismo y ministerios.

V. Conclusiones

Mediante los datos obtenidos al analizar la muestra, se evidencia la gran cantidad de información existente sobre el patrimonio costarricense que albergan las bibliotecas de las universidades públicas de Costa Rica.

Ante una mayor profundidad en el análisis de los datos obtenidos, se evidenció en primer lugar la extensión de las investigaciones a nivel de todo el territorio nacional, con más incidencia sobre la Gran Área Metropolitana (GAM), pero a su vez abarcan territorios rurales, incluso la Isla del Coco. En segundo lugar, es notable la relevancia de los enfoques en los temas de investigación, los cuales muestran las debilidades u oportunidades del país.

Para completar el ciclo de esta producción, debe existir su uso y puesta en práctica donde el sistematizar y vincular la información mejoraría y facilitaría el aprendizaje de la población, al tener una red digital que relaciona su contenido de manera integral a su contexto y a otras investigaciones similares.

También, por un lado, es preciso incitar a continuar la producción de contenidos culturales al poder observar con más facilidad los vacíos de información existentes; por otro lado, ayudaría a la aplicación de las propuestas o con base en ellas la toma de decisiones, ya sea por parte de la población y los gobiernos locales o a nivel nacional, fortaleciendo la idea de que

la producción académica se vincule a la solución de problemas o mejoras de la realidad nacional.

La importancia de las TIC en el aprendizaje de las personas se basa en generar redes, donde los contenidos al estar articulados, llevan al usuario a aprender de manera integral. Asimismo, se le da el espacio para ser parte de esta red mediante la exposición de sus trabajos. En el caso de esta investigación, la población joven y académica es un punto fuerte a nivel de usuarios que producen y consumen contenido cultural, de manera que se debe continuar incentivando su participación y demostrar en el espacio para publicar sus trabajos su importancia a nivel país.

Para finalizar, el objetivo de exponer y hacer evidente la importancia del tratamiento integral del patrimonio, el uso del material académico ya existente, la actualización y facilidad mediante el uso de las TIC queda concluido- Se motiva a utilizar su aporte mediante la vinculación a herramientas digitales ya existentes para complementar y enriquecer la información ya registrada.

6. Referencia bibliográfica

Fundación Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio (s.f.). Gestor Patrimonio Cultural. España: Fundación CICOP. España. Recuperado de http://gestorpatrimoniocultural.cicop.com/GESTOR_PATRIMONIO_FUNDACION_CICOP

Fundación Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio (s.f.). RED DE CENTROS HISTÓRICOS. España: Fundación CICOP. España. Recuperado de <http://www.cicop.com/centros.asp>

García-Valcárcel, A. y Tejedor Tejedor, F. J. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Educación XX1*, 20(2), 137-159. doi: 10.5944/educXX1.13447.

Marín, F. V., Marín, F., Inciarte, A., Hernández, H., y Pitre, R. (2017). Estrategias de las Instituciones de Educación Superior para la Integración de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de la Innovación en los Procesos de Enseñanza. Un Estudio en el Distrito de Barranquilla, Colombia. *Formación Universitaria*, 10(6), pp. 29-37.

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (s.f.). SICULTURA: Cuenta Satélite de Cultura. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (s.f.). SICULTURA: Mapa Cultural. Recuperado de <https://si.cultura.cr/mapa-cultural.html>

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (s.f.). Sistema de Información Cultural de las Américas Costa Rica. Recuperado de <http://sicla.org/indexb.php?p=cr>

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (2016). SICULTURA: Encuesta Nacional de Cultura. Recuperado de <https://si.cultura.cr/encuesta-nacional-cultura.html>

Tecnológico de Costa Rica (s.f.). Repositorio TEC. Recuperado de <https://repositoriotec.tec.ac.cr/>

Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (s.f.). Repositorio de Recursos. Recuperado de <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/>

Universidad Nacional de Costa Rica (s.f.). Repositorio UNA. Recuperado de <https://www.repositorio.una.ac.cr/>

Vicerrectoría de Investigación (s.f.). Sistema de Bibliotecas, Documentación e Información: Repositorio del SIBDI-UCR. Recuperado de http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/simple-search?query=cultura&sort_by=0&order=DESC&rpp=10&etal=0&st art=10

La implementación de la realidad aumentada como valor agregado para la puesta en valor y difusión del paisaje urbano histórico

David Porras-Alfaro / Tecnológico de Costa Rica

Ericka Solano-Fernández / Tecnológico de Costa Rica

Resumen

La realidad aumentada es la interacción informática entre datos virtuales superpuestos y la imagen de un objeto tangible. Cumple como propósito dar información de contexto y en tiempo real que ayude a mejorar la calidad de la comunicación brindada en ciertas experiencias.

Si bien el concepto surgió en 1992, su aplicación en la arquitectura en Costa Rica es reciente en la amplificación de partes específicas de algunos de los edificios como el caso del Barrio Amón, prototipo de un barrio josefino con una serie de valores patrimoniales de tipo histórico, estético, simbólico, cultural y social que lo convierten en un referente creativo de la ciudad y de los diversos procesos que han moldeado su configuración urbana; contiene, además, un valioso engranaje de actores sociales con un interés por mejorar sus condiciones de vida y reforzar la identidad barrial.

Desde la investigación en temas tecnológicos vinculados a la creación de aplicaciones móviles y los análisis técnicos de tipo urbano, arquitectónico, social y cultural que permitan la determinación de contenidos acordes a las necesidades de revalorización urbana y patrimonial en barrio Amón, San José, surge el proyecto de investigación multidisciplinar del Tecnológico de Costa Rica Amón_RA.

Este barrio josefino cuenta con una serie de valores patrimoniales de tipo histórico, estético, simbólico, cultural y social que lo convierten en un referente creativo de la ciudad y de los diversos procesos que han moldeado su configuración urbana; contiene, además, un valioso engranaje de actores sociales con un interés por mejorar sus condiciones de vida y reforzar la identidad barrial.

Esta ponencia explora el uso de tecnología e innovación

en una zona de importantes características patrimoniales, fomentando procesos que estimulen la atracción por su paisaje urbano histórico vinculado a los diferentes agentes sociales.

Se muestra, mediante un ejemplo, cómo la evolución de las aplicaciones móviles para la puesta en valor y difusión del patrimonio puede ser posible en Costa Rica, relacionando elementos textuales, multimedia y de realidad aumentada en un enfoque tecnológico al servicio de los sectores productivos e institucionales, completando la percepción e interacción del usuario con el mundo real y abriendo un espacio para la puesta en marcha de nuevos procesos de difusión cultural en el país, en los cuales se vuelve necesario un acompañamiento de las estadísticas culturales y datos del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) desde las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Palabras clave

Barrio Amón, patrimonio, difusión cultural, TIC, aplicación móvil

I. Introducción

Este apartado muestra un acercamiento a la figura del paisaje urbano histórico (PUH), y la posibilidad de que, por medio de su implementación vinculada al uso de la realidad aumentada, se convierte en una herramienta para la puesta en valor y difusión de las características y los valores patrimoniales de un barrio histórico de Costa Rica.

El paisaje urbano histórico, ¿qué aporta?

Gracias a las contribuciones de expertos y el respaldo de organismos internacionales que trabajan en la conservación del

patrimonio cultural, tales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) surge en la primera década del siglo XXI el concepto de PUH. Este fue definido por el Memorándum de Viena (2005), después de un proceso de reflexión durante la segunda mitad del siglo XX, hasta su consolidación gracias las Recomendaciones sobre Paisaje Urbano Histórico de la UNESCO (2011).

Inspirado en la tradición geográfica del estudio del paisaje y el Convenio Europeo del Paisaje (2000), tal concepto centra su interés en la recuperación y conservación de sectores urbanos con características y valores patrimoniales, superando términos como “centro histórico” y “conjunto histórico”, muy ligados a los objetos arquitectónicos. Más bien, se presenta como una visión integral del territorio, incorporando aspectos socioculturales, económicos, ambientales, articulados vía un proceso evolutivo que ha dado como resultado una serie de estratos (capas) que forman parte de la ciudad. La UNESCO (2011) define el paisaje urbano histórico como:

“la zona resultante de una estratificación histórica de valores y atributos culturales y naturales, lo que trasciende la noción de conjunto o centro histórico para abarcar el contexto urbano general y su entorno geográfico (...) Este contexto general incluye otros rasgos del sitio, principalmente su topografía, geomorfología, hidrología y características naturales; su medio urbanizado, tanto histórico como contemporáneo; sus infraestructuras, tanto superficiales como subterráneas; sus espacios abiertos y jardines, la configuración de los usos del suelo y su organización espacial; las percepciones y relaciones visuales; y todos los demás elementos de la estructura urbana. También incluye los usos y valores sociales y culturales, los procesos económicos y los aspectos inmateriales del patrimonio en su relación con la diversidad y la identidad”.

El PUH sostiene la idea de que la ciudad es un continuo espacial y temporal, en el que se suma el legado de incontables grupos de población (UNESCO, 2013). De ahí que haya múltiples agentes involucrados con diferentes puntos de vista (económicos, patrimoniales, socioculturales, políticos) que deben tomarse en consideración y, sobre todo, contribuir a encontrar el canal de diálogo y la sinergia entre ellos para lograr la conservación de estos espacios urbanos. El concepto, según la UNESCO (2011),

se asocia directamente al objetivo de preservación de la calidad del medio ambiente en que viven las personas, a partir de la mejora en la utilización productiva y sostenible de los espacios urbanos, pero sin perder de vista su carácter dinámico y la diversidad social y funcional que pueda existir en la zona.

La sostenibilidad de Barrio Amón desde el PUH

Barrio Amón se ubica en el distrito El Carmen, uno de los cuatro que conforman el casco central de la ciudad de San José, capital de Costa Rica. Surgió a finales del siglo XIX como parte de un proceso de expansión y modernización de la ciudad, impulsado por la coyuntura económica, política y social de la época, en que los gobiernos de ideología liberal y la presencia de una clase adinerada, transformó paulatinamente su imagen urbana (Quesada, 2001; Quesada, 2003 y Quesada, 2007).

En una propiedad de Amón Fasileau-Duplantier, empresario francés radicado en el país, se construyó, convirtiéndose en una oportunidad para la transformación de antiguos cafetales en nuevos espacios residenciales para la clase alta de la capital, principalmente conformada por beneficiadores de café, políticos y comerciantes.

Este proceso dio origen a un nuevo modelo residencial en San José, desde la intervención de agentes privados para urbanizar antiguos sectores dedicados a la cafcultura (García, 2016), que luego sería replicado en otras zonas del país. Porras, García e Hidalgo (2017) exponen las principales características del proceso de conformación, desde 1897, con las primeras obras de urbanización; para posteriormente, entre 1910 y 1930, consolidar el espacio barrial con vocación residencial. Además de las relaciones familiares y vecinales, se suma la presencia de casas señoriales y tipologías arquitectónicas de principios del siglo XX, las cuales forman parte de su identidad.

Como consecuencia de las diversas dinámicas urbanas de la capital, el barrio también se ha ido modificando. La presencia institucional del Instituto Nacional de Vivienda y Urbanismo (INVU), el Instituto Nacional de Seguros (INS), el Campus Tecnológico Local San José del Tecnológico de Costa Rica (TEC), la Alianza Cultural Franco Costarricense y el Centro de Producción Cinematográfica Costarricense (CPCC) del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ), entre otros, han generado nuevas dinámicas urbanas y una transformación del paisaje urbano.

En síntesis, barrio Amón es un espacio con una imagen de gran valor histórico, cultural y simbólico, que forma parte de la memoria e identidad costarricense, sustentado en sus nueve edificaciones con declaratoria de patrimonio histórico arquitectónico, personajes ilustres, vivencias familiares y secretos urbanos, entre otros aspectos. Pero también es un espacio que ve surgir y desaparecer constantemente emprendimientos comerciales, culturales, hoteleros y gastronómicos, que coexisten con otros problemas urbanos incompatibles con el uso residencial, como la prostitución, la indigencia, el turismo sexual, cambios de uso del suelo, terciarización y expulsión de la población residente.

El barrio es una zona de gran potencial, la cual debe aprovechar sus recursos patrimoniales como parte de su proceso de sostenibilidad; en primera instancia como fuente de valor económico, tanto por los turistas como visitantes internacionales y nacionales que lo recorren y consumen sus productos.

Asimismo, su característica atractiva provoca una situación de diversificación de la oferta a nivel de nuevos servicios, que, sin embargo, coexisten con un espacio residencial cada vez más reducido, por lo que se hace necesario analizar estrategias de compatibilidad a nivel de usos de suelo y paisaje urbano.

Finalmente, barrio Amón es un espacio y fuente de creatividad con nuevas posibilidades de expresión y ejecución, con ejemplos como el Festival Amón Cultural, aparte de las actividades artísticas, culturales y turísticas que promueven una incipiente industria creativa.

Mediante el capital social que presenta este espacio josefino, la figura del PUH y la implementación de la realidad aumentada, pueden generar una herramienta para la puesta en valor y difusión de las características y valores patrimoniales, que sirva de complemento al desarrollo social al que aspiran los miembros de la comunidad.

El proyecto de investigación Amón_RA

El uso de la tecnología en temas como el marketing territorial, el turismo y la puesta en valor del patrimonio cultural está bastante difundido en países occidentales de Europa y Norteamérica; sin embargo, Costa Rica no cuenta con una amplia experiencia en estas áreas, siendo un nicho con gran potencial por desarrollar.

El proyecto Amón_RA busca la puesta en valor y difusión del

paisaje urbano histórico de barrio Amón (PUHBA) mediante el empleo de nuevas TIC, promoviendo el desarrollo, la innovación y la vinculación de la universidad con su entorno; y mediante un proceso multidisciplinar en el que participan las Escuelas de Arquitectura y Urbanismo, Ingeniería en Computación y Diseño Industrial del TEC. Asimismo, cuenta con la participación de investigadores de la Universidad Autónoma de Madrid, del Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural del MCJ y la Municipalidad de San José (MSJ).

Este proyecto propone el uso de la realidad aumentada (RA) como tecnología informática que permite visualizar elementos del mundo real gracias a un dispositivo móvil, incorporando información textual y multimedia que enriquece la realidad de un usuario por medios virtuales. Con ella, se pretende acercar a las personas a una vivencia de la ciudad más interactiva, con fines educativos, culturales y turísticos vinculados al desarrollo local de la ciudad de San José.

Johnson et al. (2013) definen la realidad aumentada como “la generación de imágenes nuevas a partir de la combinación de información digital en tiempo real y el campo de visión de una persona” (p. 12). Se trata de una tecnología que permite relacionar imágenes en tiempo real, así como la posición geográfica del usuario, con metadatos asociados y almacenados en un equipo informático (Fombona et al., 2012).

Por lo tanto, puede decirse que la RA permite incorporar información en diferentes formatos virtuales (videos, audios y texto, etc.) a un elemento real (espacio y objeto, etc.), con lo cual el usuario puede ampliar su experiencia más allá del contacto con los objetos y el entorno físico.

Según Badilla y Sandoval (2015), se requieren varios componentes para el funcionamiento de la realidad aumentada; en primer lugar, se necesita un hardware, el cual incluye una computadora o dispositivo móvil, una pantalla, una cámara y un marcador (geolocalización y reconocimiento de imágenes). En segundo lugar, es necesario contar con un software que puede estar compuesto por una aplicación informática o por un programa específico para RA y un servidor de contenidos.

En el caso del proyecto Amón_RA, se pretende la utilización de sistemas que funcionen a partir de la geolocalización pues estos, según autores como Badilla y Sandoval (2015) y Leiva y Moreno (2015), brindan mayores ventajas al ampliar

la información de un sector específico, reconstruir escenarios antiguos, recrear ruinas o espacios perdidos y añadir información del lugar destinada a diferentes públicos; y que se adecuan de mejor manera a las expectativas del proyecto en cuanto a la difusión del patrimonio y el PUHBA.

La RA constituye una herramienta innovadora, atractiva y técnicamente factible para el contexto nacional. Las experiencias con esta tecnología en el país han estado relacionadas en los últimos años a ámbitos comerciales, de salud, promoción y mercadeo de productos, para lo cual existen diversas compañías ofreciendo sus servicios. Empero, este proyecto busca ser pionero en Costa Rica en el desarrollo de realidad aumentada al servicio del patrimonio cultural y la ciudad, a la vez que pretende ser una experiencia piloto replicable en otros contextos.

Amón_RA intenta convertirse en una herramienta que permitirá conocer la historia, los valores, los personajes, la oferta urbana de barrio Amón, entre otros elementos que puedan fortalecer la identidad y su importancia como atractivo turístico de la ciudad de San José. Para ello, recurre a la investigación desde dos perspectivas distintas: la primera desde los contenidos técnicos ligados al estudio de la ciudad y el patrimonio; y la segunda, desde el desarrollo de tecnología de la información y la comunicación aplicada precisamente a un contexto poco explorado en el país, en aras del rescate del valor urbano y patrimonial.

Para alcanzar esta meta, el proyecto planteó seis objetivos específicos por desarrollar durante tres años:

1. Identificar los elementos que componen el paisaje urbano histórico de barrio Amón (PUHBA).
2. Contrastar la información de base del PUHBA con la participación de los agentes sociales involucrados en el proyecto.
3. Elaborar un prototipo de aplicación móvil para realidad aumentada en el PUHBA.
4. Diseñar el software y su interfaz para el procesamiento de la información bajo la utilización de realidad aumentada.
5. Desarrollar la aplicación móvil de realidad aumentada (Amón_RA).
6. Evaluar la utilización de la aplicación móvil (Amón_RA) con miras a su mejoramiento y posible empleo en otros contextos.

II. Objetivos

Esta ponencia explora el uso de tecnología en un espacio de importantes características patrimoniales, propiciando procesos que estimulen la atracción por la zona y que puedan vincularse a los diferentes agentes sociales. En este sentido, tal aportación plantea dos objetivos, el primero, busca abrir un espacio para la puesta en marcha de nuevos procesos de difusión cultural en el país, ejemplificando el uso de una aplicación móvil de RA para la puesta en valor y difusión del patrimonio en Costa Rica.

El segundo objetivo consiste en analizar la relación del proyecto Amón_RA con las estadísticas culturales del MCJ. Se estudian los aportes que brindan dichas estadísticas y datos a la creación de contenidos de la aplicación móvil Amón_RA para la puesta en valor y difusión del PUHBA. Además, se aborda el uso de dichos insumos para el análisis de las diferentes expresiones culturales y posibilidades para la generación de sostenibilidad del patrimonio cultural desde las TIC.

El patrimonio se percibe como fuente de actividad, al brindarse un nuevo espacio de interacción con el turista y con los visitantes del barrio, convirtiendo el espacio público en un entorno de interacción mediante una nueva forma de consumir el producto patrimonial desde los servicios, actividades y valores con identidad; fuente de atracción, impulsada desde la valoración del patrimonio cultural y mediante su difusión. Así que priorizar los recursos permite también su restauración y conservación, y fuente de creatividad, desde el simple uso de una tecnología con poco desarrollo en el país y con una gran posibilidad de articulación al patrimonio a los procesos creativos que se desarrollan en el barrio y a la fuerza de los vecinos por mantener su sentido de pertenencia.

III. Metodología

Para el abordaje del primer objetivo, metodológicamente, se presenta el detalle del proceso de creación de la aplicación móvil Amón_RA, haciendo énfasis en los objetivos propuestos por el proyecto y las acciones que se implementaron para la recopilación de la información en aspectos como patrimonio histórico, detalles arquitectónicos, recursos, historia, servicios y oferta urbana disponibles a nivel de instituciones, hotelería, cultura y arte y gastronomía, entre otros, y cómo estos elementos fueron organizados para exponerlos con el uso de una aplicación para dispositivos móviles con servicios de RA como una alternativa de gran potencial en temas de difusión cultural, del PUH y apoyo al sector comercial y de servicios del

barrio.

Se incorpora, para el segundo objetivo, la revisión de los recursos provistos por el MCJ con el objetivo de señalar elementos de interés para el proyecto Amón_RA, así como identificar oportunidades para integrar nuevos servicios que puedan ser reflejados en las estadísticas e indicadores culturales del país.

Proceso de desarrollo del App Amón_RA

El proyecto de investigación Amón_RA, como proceso sistemático, organizado y objetivo, busca como iniciativa piloto, abrir diversas oportunidades para la implementación de la RA en otros lugares del país y en contextos multidisciplinares. La primera etapa responde a los lineamientos planteados por la UNESCO (2011), en busca de la integridad y autenticidad de las características del patrimonio urbano y el reconocimiento a la diversidad e importancia cultural mediante herramientas de conocimiento, planificación y gestión.

Por medio de la investigación cuantitativa y cualitativa, se revisaron diversas fuentes documentales, primarias y secundarias, para la obtención de datos para la comprensión del PUHBA. Con un abordaje sistémico que contempla la visión histórica, urbana, cultural y social, se determinaron los principales valores del entorno. Asimismo, se procedió a su sistematización, análisis y representación gráfica a través de programas informáticos especializados como Revit, Photoshop, Illustrator, My Maps, QGIS y Google Earth.

Dicha información, sumada a la exposición temática, jornadas de investigación y elaboración de una memoria de síntesis, se transformó en la base de datos de contenidos, tanto de la aplicación móvil Amón_RA como de la página web que acompañará al proyecto.

Como segunda etapa, se contempló la validación de la información obtenida con la opinión de los diversos actores involucrados. Para ello, se planteó un proceso de participación ciudadana conforme al concepto de PUHBA. Los vecinos y otros actores sociales del barrio, que conforman su oferta urbana, jugaron un papel fundamental en la determinación de los principales valores de la zona de estudio.

Igualmente, el diálogo con los actores sociales buscó establecer vínculos que brinden sostenibilidad a la herramienta

una vez finalizado el proyecto. Para el proceso participativo, se utilizaron técnicas de investigación social como focus group y la cartografía social; así como entrevistas en profundidad.

En la tercera etapa, se exploraron herramientas existentes de RA en dispositivos móviles mediante una revisión. Esta permitió evaluar las fortalezas y debilidades de cada herramienta y su posible aplicación en función del tema de estudio, lo cual se tradujo en una matriz de selección de herramientas para evaluar las diferentes opciones. Posteriormente, se realizaron actividades para promover la difusión de la RA en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como talleres de trabajo entre las escuelas participantes y los investigadores invitados que permitieron definir el concepto, funcionalidad y usabilidad de la aplicación móvil.

Una vez obtenido el prototipo inicial, la cuarta etapa planteó la implementación de una metodología del proceso de desarrollo de software en un modalidad iterativa incremental, agrupando y priorizando los contenidos más relevantes identificados en el prototipo, definiendo iteraciones del proceso que producen versiones parciales de la aplicación que puedan ser sujetos de controles de calidad en aspectos relevantes como usabilidad y rendimiento; de ese modo, facilitaría la incorporación de ajustes y nuevas funcionalidades dentro del proceso de construcción de la aplicación de acuerdo al prototipo propuesto. Es un tema muy importante, dada la continua experimentación y valoración del comportamiento de las interfaces disponibles para el uso de la RA.

La arquitectura de diseño propuesta se realizó con el modelo de capas Model-View-Controller (MVC) que promueve la separación de los detalles de implementación permitiendo incorporar de manera ordenada piezas de código al modelo existente y más facilidad en atributos como mantenibilidad y escalabilidad de la aplicación, facilitando la extensibilidad de la aplicación resultante de las iteraciones propuestas en la metodología del proceso de desarrollo.

La quinta etapa, de programación de la aplicación móvil, requirió la codificación de cada una de las clases propuestas en el diseño y someter a procesos de verificación y validación de software los productos intermedios generados para la obtención de la aplicación en su versión final. Los ambientes de desarrollo han involucrado tecnología para el manejo de la realidad virtual y la RA, como Viromedia con un entorno de

programación para dispositivos móviles React Native y accesos a bases de datos en Firebase, haciendo conexiones vía Ruby on Rails. Adicionalmente, de forma paralela, se llevó a cabo la sistematización de documentación del producto tanto a nivel interno como la construcción de documentos técnicos y de uso asociados con la aplicación.

La sexta etapa, en proceso de desarrollo, consiste en realizar una evaluación de la aplicación móvil, desde un punto de vista técnico y desde la opinión de los usuarios. Con ello, se pretende conocer la viabilidad tecnológica y el comportamiento de la aplicación móvil en el campo. Este proceso de evaluación requerirá la aplicación de pruebas unitarias que permitan evaluar el funcionamiento de cada clase individualmente; además, se comprobará la estabilidad del sistema a partir del funcionamiento de todas las clases.

Al igual que en anteriores objetivos, se prevé la realización de talleres conjuntos entre las escuelas participantes; se incluye en este último objetivo la participación de los actores sociales vinculados al proyecto, con el fin de identificar posibles errores de funcionamiento y su posterior corrección.

Como cierre del proyecto de investigación se prevé la realización de una campaña de lanzamiento de la aplicación móvil. Esta prevé la utilización de diversos tipos de usuarios y posteriormente, se evaluará su grado de satisfacción. La idea es contemplar una ampliación del proyecto en otros contextos del país en el que se pueda difundir el uso de la RA para la puesta en valor del patrimonio y del PUH.

Uso de las estadísticas culturales del MCJ

Alineado con el propósito fundamental del proyecto Amón_RA de convertirse en una herramienta para facilitar el conocimiento de la historia, los valores, los personajes y el patrimonio de barrio Amón cuales elementos que puedan fortalecer la identidad de barrio y su importancia como atractivo turístico de la ciudad de San José, así como proveer una herramienta de información de apoyo a los sectores productivos y de servicios con apoyo en el uso de la tecnología por medio de dispositivos móviles y realidad aumentada, se realizó una exploración por las diversas fuentes estadísticas e indicadores culturales provistos por el MCJ para señalar aquellos aspectos que han aportado al desarrollo del proyecto Amón_RA como generador de nuevos contenidos para la puesta en valor y difusión del PUH desde el uso de TIC.

La primera etapa consistió en una revisión en los diferentes medios provistos por el MCJ, con el fin de identificar dentro de las estadísticas e indicadores culturales la presencia cuantificada de las zonas de interés contempladas en el proyecto Amón_RA, indicadores de las poblaciones que visitan la zona o los distintos atractivos que se encuentran dentro de la delimitación de sitios de interés y que resaltan la puesta en valor del PUHBA, uso de las TIC en dispositivos móviles con tecnologías de multimedia y RA en las cercanías de barrio Amón o cualquier otro indicador o estadística que se pudiera considerar para el fortalecimiento de la información suministrada mediante la aplicación Amón_RA.

Para ello, se consultó la información expuesta en la Cuenta Satélite de Cultura (CSC) de Costa Rica, la Encuesta Nacional de Cultura (ENC), el Mapa Cultural de Costa Rica y los registros de cultura y arte, como insumos provistos por el MCJ.

IV. Resultados

A la fecha de elaboración de esta ponencia, con base en la metodología señalada, el proyecto de investigación como espacio para la puesta en marcha de nuevos procesos de difusión cultural en el país ha obtenido como resultados preliminares del proceso de desarrollo de la aplicación móvil Amón_RA los siguientes aspectos:

- Obtención y sistematización de información de diversas fuentes documentales sobre barrio Amón (fotografía histórica y bibliografía, etc.) y estudios de caso similares.
- Elaboración de una matriz sobre el estado de la cuestión de los inmuebles con declaratoria patrimonial en barrio Amón.
- Levantamiento fotográfico y de 360° geolocalizado, de los inmuebles y espacios públicos ubicados en barrio Amón.
- Diseño de la metodología para el análisis del PUHBA a partir del concepto de la UNESCO (2011).
- Producción de cartografía temática.
- Elaboración de modelos tridimensionales virtuales del entorno y edificaciones con declaratoria de Patrimonio Histórico-Arquitectónico o relevancia en el barrio.
- Realización de exposición temática, jornada de investigación y memoria.
- Identificación de agentes sociales del barrio.
- Realización de procesos participativos, en el marco de las III y IV ediciones del Festival Amón Cultural (2017 y 2018).
- Inscripción de la marca Amón_RA en el Registro Nacional de la Propiedad Industrial.
- Diseño y desarrollo de la página web Amón_RA.

- Exploración de herramientas existentes de realidad aumentada.
- Desarrollo del prototipo (concepto) de la aplicación móvil para RA.
- Elaboración de una metodología y definición de aspectos logísticos por utilizar en el desarrollo de la aplicación.
- Diseño del software, su interfase y requerimientos para el procesamiento de información bajo la utilización de RA.
- Desarrollo de la aplicación móvil de RA (en una etapa de programación avanzada).
- Artículos científicos, de difusión y presentación de ponencias en eventos nacionales e internacionales.

En síntesis, se ha logrado sistematizar una importante base de contenidos relacionados al PUHBA, validando esta información con los actores sociales y posteriormente, se organizó por medio de la Arquitectura de Información Beta (figura 1).

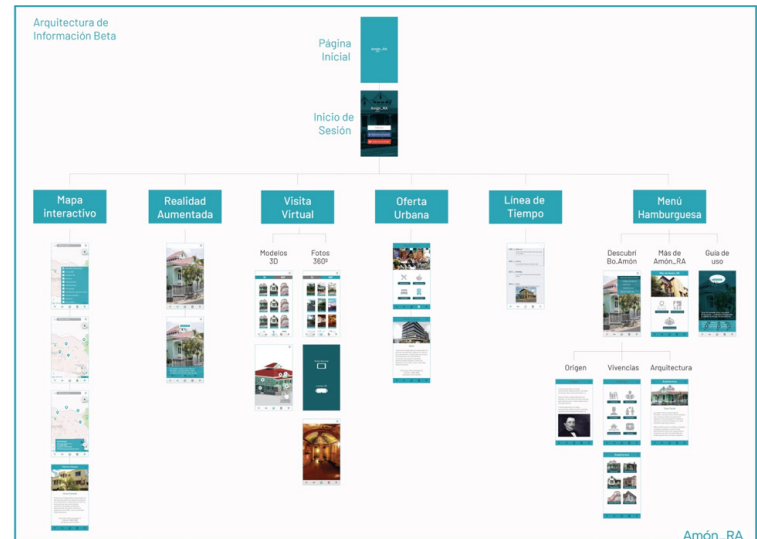
Asimismo, en cuanto al uso de la realidad aumentada, se ha trabajado en procesos iterativos de mejora, añadiendo complejidad al desarrollo de la aplicación conforme se fueron adquiriendo las destrezas para la generación de la aplicación móvil por parte del equipo investigador y estudiantil del TEC.

En la primera etapa, que permitió la identificación de elementos que componen el PUHBA, resultó de mucha utilidad la información a disposición por parte del Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural del MCJ.

Sin embargo, es necesario plantear una estrategia que permita la ampliación de estos contenidos y su difusión a partir de otros ejercicios de investigación desarrollados por entes externos, estableciendo mecanismos de sistematización de la información uniformes y bajo parámetros comunes.

La experiencia de trabajo participativo con los agentes sociales involucrados en el proyecto no sólo permitió el contraste de información, sino que también ayudó en la segunda etapa, a conjuntar visiones sobre el entendimiento del barrio Amón; y descubrir una comunidad activa y con gran vocación por el patrimonio y el abordaje de las problemáticas urbanas de su contexto. Dichos procesos participativos permitieron en la tercera etapa la elaboración del prototipo de aplicación móvil para RA en el PUHBA, un espacio que sirvió de reflexión para materializar un primer esbozo de las capacidades de la aplicación desde el análisis de referenciales y las sugerencias brindadas por los actores sociales.

Figura 1. Arquitectura de Información Beta para el desarrollo de la aplicación móvil



Fuente: proyecto Amón_RA.

La cuarta etapa, con base en el diseño del software y su interfase para el procesamiento de la información, se convirtió en un espacio para el trabajo multidisciplinar. Con herramientas clave como la Arquitectura de Información Beta y el Wireframe, se definieron las características del desarrollo, con sus requerimientos y visualización deseada.

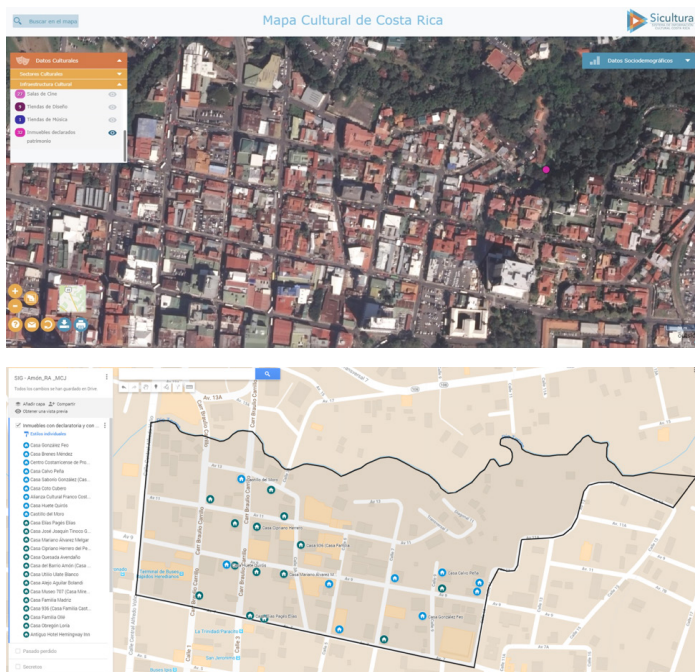
La quinta parte, y a su vez, la más compleja, fue el desarrollo de la aplicación móvil de RA. Primero, por la inexperiencia a nivel nacional sobre el uso de la tecnología de RA; y segundo, por el grado de complejidad establecido por parte del equipo investigador, conjuntando en una sola aplicación gran cantidad de información, mediante la interacción del usuario con base en diversas herramientas y contenidos.

La sexta, y última etapa, consistirá en la evaluación de la utilización de la aplicación móvil con miras a su profundización en mejoras y posible empleo en otros contextos, espacio participativo, que además permitirá determinar la vinculación de Amón_RA con otras instituciones y actores sociales para su posible ampliación o réplica en otros contextos.

En cuanto al uso de las estadísticas culturales y datos del MCJ, los resultados fueron los siguientes:

• En las herramientas de estadística cultural e indicadores del MCJ no se visualiza en toda su dimensión a barrio Amón como una zona de la capital con el nivel de recursos de interés para la población, tanto desde el aporte cultural como del valor arquitectónico e histórico ofrecido por los lugares que le comprenden (Figura 2).

Figura 2. Comparativa de la representación de inmuebles con declaratoria y con valor patrimonial en barrio Amón



• En los distintos instrumentos con información estadística y de indicadores culturales analizados, no se presenta información agrupada de forma sectorial de los distintos sitios que comprende el PUHBA, que incluyen edificios con declaratoria de patrimonio histórico, sitios de cultura ubicados en el barrio, naturaleza, instituciones, hoteles, sitios de gastronomía, entre otros, los cuales podrían complementar la sostenibilidad de los sectores productivos.

• Se encuentran ausentes los registros de utilización de las TIC como medios para difundir el conocimiento de la historia y la puesta en valor de sitios de interés comprendidos en el PUHBA u otros sectores de la capital.

• Se visualiza la presencia, en el Mapa de Cultura de Costa Rica (2014), de un indicador de las poblaciones que poseen dispositivos móviles por vivienda en las inmediaciones de la

ciudad capital; pero no se hallan reportes del uso de este tipo de dispositivos en aplicaciones que permitan mostrar información acerca de la ciudad, ni de los sitios de posible interés de visita por parte de la población, específicamente en el barrio Amón.

• La estadística mostrada en la CSC de Costa Rica (2014) reporta la cantidad de visitas que reciben distintos sectores de cultura como artes escénicas, artes visuales, música, audiovisuales, educación cultural y artística, lo que hace pensar que los sitios reportados cuentan con un mecanismo de registro de la cantidad de visitantes. Es una situación con la que no cuentan muchos de los sitios comprendidos dentro del PUHBA, incluso porque los lugares declarados como patrimonio histórico arquitectónico o de interés patrimonial no siempre permiten el ingreso de visitantes por su carácter privado.

• El Registro de Cultura y Juventudes (2016) no reflejó ningún elemento significativo dentro de la delimitación de la finalidad del proyecto Amón_RA.

V. Conclusiones

El desarrollo de software para el uso de aplicaciones móviles de realidad aumentada constituye una oportunidad para la puesta en valor y difusión de entornos urbanos con valores patrimoniales. Este proyecto de investigación, conjuntamente con la participación de los actores sociales, constituye una alternativa para la difusión de conocimiento y para potenciar actividades económicas como el turismo o las industrias culturales, generando opciones de desarrollo local a partir del aprovechamiento de los recursos urbano-patrimoniales.

La tecnología y la innovación pueden contribuir a fortalecer la identidad y la memoria colectiva de las ciudades costarricenses; en este sentido, el aporte brindado por la academia desde el uso de la figura del PUH constituye un valor añadido a la investigación. Si bien esta aportación se centra en los avances del desarrollo de la aplicación Amón_RA, se espera a corto plazo contribuir a la revalorización urbana y patrimonial de San José mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación y visibilizar a barrio Amón como un nicho cultural.

No obstante, es necesario fomentar nuevos espacios entre los entes públicos y privados correspondientes para

potenciar alianzas que ofrezcan alternativas a la difusión de la cultura a través de herramientas de TIC, las cuales avanzan a gran velocidad y ya representa un mecanismo de visualización y fortalecimiento de la riqueza histórica, escénica y cultural de las ciudades, convirtiéndose además en una opción que ofrece una plataforma para ampliar el marketing territorial, el turismo y el fortalecimiento de sectores productivos y de servicios.

Adicionalmente, para apoyar la identificación de los procesos de preservación y puesta en valor de los recursos culturales, a partir del empleo de la figura del PUH y el uso de dispositivos móviles de realidad aumentada y otras TIC, el país tiene la opción de sistematizar nuevos datos y estadísticas que permitan comprobar el desarrollo a nivel nacional de aplicaciones móviles al servicio de la cultura y cómo estas aplicaciones se vinculan a otras inversiones económicas que ayuden a la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas en el país, aprovechando los procesos de difusión cultural y de conocimiento surgidos en el marco de esta experiencia u otras similares.

Agradecimientos

Agradecemos a la Vicerrectoría de Investigación y Extensión del TEC por el apoyo brindado a este proyecto, así como al resto del equipo de investigadores y estudiantes que trabajan activamente para el desarrollo de la aplicación Amón_RA.

VI. Referencia bibliográfica

Badilla, M. y Sandoval, A. (2015). Realidad aumentada como tecnología aplicada a la educación superior: Una experiencia en desarrollo. *Innovaciones educativas*, 17(23), pp. 41-50.

Estados Miembros del Consejo de Europa (2000). *Convenio Europeo del Paisaje*. Florencia: Consejo de Europa. Recuperado de https://www.mapa.gob.es/es/desarrollo-rural/planes-y-estrategias/desarrollo-territorial/090471228005d489_tcm30-421583.pdf

Fombona, J.; Pascual, M. y Madeira, M. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (41), pp. 197-210.

García, K (2015). El patrimonio cultural como base para un modelo de desarrollo endógeno. La herencia cultural del Periodo

Liberal en Costa Rica (1870-1940) como capital cultural. Un estudio de caso (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

Johnson, L., Adams Becker, S., Gago, D., García, E. y Martín, S (2013). *NMC perspectivas tecnológicas: educación superior en América Latina 2013-2018. Un análisis regional del informe Horizon del NMC*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Leiva, J. y Moreno, N (2015). *Tecnologías de geolocalización y realidad aumentada en contextos educativos: Experiencias y herramientas didácticas*. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, año 11, (31).

Memorándum de Viena (2005). *El Patrimonio Mundial y la arquitectura contemporánea. Gestión del paisaje histórico urbano*. Viena: UNESCO-ICOMOS Internacional.

Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica (MCJ) (2011). *Atlas de infraestructura y patrimonio cultural de las Américas: Costa Rica*. San José: MCJ.

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014). *Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/cuenta-satelite-cultura.html>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2014). *Mapa Cultural de Costa Rica*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/mapa-cultural.html>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2016). *Encuesta Nacional de Cultura*. Recuperado de <https://si.cultura.cr/encuesta-nacional-cultura.html>

Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) (2016). *Registros de Cultura y Juventudes*. Recuperado de <http://mcj.opendata.juniar.com/dashboards/20497/registros-de-cultura-y-juventud/>

Porras, D.; García, K. e Hidalgo, C. (2017). *Revaloración urbana y patrimonial de Barrio Amón: de su origen al presente*. Actas del XXV Congreso de la AGE. *Naturaleza, territorio y ciudad en un mundo global*, pp. 2195-2204. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

Quesada, F. (2001). *En el Barrio Amón: arquitectura, familia*

y sociabilidad del primer residencial de la elite urbana de San José, 1900-1945. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica, Comisión Nacional de Conmemoraciones Históricas.

Quesada, F. (2003). El ambiente de la elite. Modernidad, segregación urbana y transformación arquitectónica: San José, Costa Rica, 1890-1935. Scripta Nova: revista electrónica de geografía y ciencias sociales, 27(7). Recuperado de [http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146\(027\).htm](http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146(027).htm)

Quesada, F. (2007). La modernización entre cafetales: San José, Costa Rica, 1880-1930 (Tesis doctoral). Universidad de Helsinki.

UNESCO (2011). Recomendación sobre el paisaje urbano histórico. París: UNESCO. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=48857&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

UNESCO (2013). Nueva vida para las ciudades históricas. El planteamiento de los paisajes urbanos Históricos. París: UNESCO. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220957_spa

Conclusiones finales

George Yudice, EEUU³⁹

Los días 15 y 16 de octubre del 2019 fueron memorables para el conjunto de instituciones, organismos internacionales y profesionales independientes participantes en el I Simposio Internacional “Exploración y puesta en valor de la Cultura”.

Por primera vez, se logró reunir a especialistas de diferentes áreas como arquitectos, ingenieros industriales y de sistemas, músicos, sociólogos de universidades extranjeras, como la de Islas Canarias; y públicas de Costa Rica, como la UCR, la UNA, el TEC y la UNED.

El abanico de la temática propuesta atrajo a representantes de grupos musicales y a organizadores de espectáculos públicos de carácter musical, principalmente.

La cultura debe ser legado, no apropiación egoísta

Respecto de los diferentes contenidos temáticos expuestos en este simposio recopilamos aportes, en extremo significativos, como los de Kenia García Baltodano del Tecnológico de Costa Rica (TEC) extraídos de su ponencia “Arquitectura caribeña costarricense, recurso y oportunidad para el territorio”:

La sostenibilidad del patrimonio edificado está vinculada con la necesidad de conservación y potenciación de sus valores entre las actuales generaciones como legado preservado, respetando el derecho de disfrutarlo y aprovecharlo por parte de las generaciones venideras, con la participación de las universidades públicas, como el caso del TEC en la ciudad de Limón.

Esta participación va acompañada de la prueba, a la vista de los habitantes limonenses con la exposición “Puerto Limón: valorizando la arquitectura caribeña costarricense”, que mostró las características identificadas y los inmuebles inventariados para sensibilizar a la comunidad sobre la importancia y vulnerabilidad

de este tipo de arquitectura. Y se da un paso más, de rigor científico, con la realización de estudios previos de aislamiento e identificación de los agentes causales del deterioro, de los cuales se obtuvieron, hasta el momento, 21 hongos para un posterior análisis.

Como se puede constatar, el grado de compromiso no es solo por curiosidad histórica, sino que se aborda el estudio con la rigurosidad académica para buscar explicación y solución oportuna al problema.

Dicha indagación científica toma en consideración el fundamento sociológico del estudio, al definir el concepto de “patrimonialización” de bienes o expresiones como “un proceso de selección crítica de valores que realiza la sociedad, en el cual encuentra referentes de su identidad cultural convirtiéndose en un bien colectivo que contribuye a la reflexión social y a la construcción de vínculos para mantener la unidad de grupo, recurriendo a valores de tipo cultural, como los sociales, estéticos, simbólicos, espirituales, de autenticidad normalmente atribuidos al patrimonio”.

De esta manera, Kenia García Baltodano humaniza el abordaje propiamente científico de la intervención en los inmuebles escogidos para el estudio.

El capital cultural

Oros aportes de García Baltodano, que encontraremos en diferentes ponencias, corresponden al factor económico asociado a la cultura. Se busca romper el estereotipo de la “cultura” como una práctica pura, casi religiosa; algo así, como no “prostituir la cultura”. Así introduce el concepto de “justicia distributiva intertemporal” según la cual el desarrollo cultural debe ser sostenible y que por tanto el patrimonio y su capital cultural no deben reducirse a las actuales generaciones, sino trascender en el tiempo.

³⁹ Profesor de estudios Latinoamericanos en la Universidad de Miami, es autor entre otros títulos de El Recurso de la Cultura (Gedisa, 202). Política Cultural (Gedisa, 2004) Nuevas Tecnologías, music y experiencia (Gedisa 2007) Oiliticas Culturais para a diversidade: lacunas inquietantes (2016)

Y García Baltodano concluye:

“de los resultados obtenidos hasta la fecha, la arquitectura caribeña costarricense y su paisaje urbano histórico de la Ciudad de Limón se encuentran en un estado de vulnerabilidad debido al desconocimiento de las características específicas de esta arquitectura local y nacional. A este problema se suman las presiones del desarrollo urbano que han provocado la transformación o la desaparición de legados históricos, hasta dejar apenas el 11,8 % de los edificios protegidos del centro histórico y primer ensanche de la ciudad de Limón”.

La realidad aumentada, un nuevo concepto en el lenguaje de la cultura costarricense

La realidad aumentada (RA) es la interacción informática entre datos virtuales superpuestos y la imagen de un objeto tangible. Cumple como propósito dar información de contexto y en tiempo real que ayude a mejorar la calidad de la comunicación brindada en ciertas experiencias.

Si bien el concepto surgió en 1992, su aplicación en la arquitectura en Costa Rica es reciente en la amplificación de partes específicas de algunos de los edificios como el caso del barrio Amón, prototipo de un barrio josefino con una serie de valores patrimoniales de tipo histórico, estético, simbólico, cultural y social que lo convierten en un referente creativo de la ciudad y de los diversos procesos que han moldeado su configuración urbana. Contiene, además, un valioso engranaje de actores sociales con un interés por mejorar sus condiciones de vida y reforzar la identidad barrial.

Así se sintetiza la ponencia titulada “La implementación de la realidad aumentada como valor agregado para la puesta en valor y difusión del paisaje urbano histórico”, desarrollada por David Porras-Alfaro y Ericka Solano-Fernández, del Tecnológico de Costa Rica.

El PUH centra su interés en la recuperación y conservación de sectores urbanos con características y valores patrimoniales, superando términos como ‘centro histórico’ y ‘conjunto histórico’, muy ligados a los objetos arquitectónicos. Más bien, se presenta como una visión integral del territorio, incorporando aspectos socioculturales, económicos, ambientales, articulados por un

proceso evolutivo que ha dado como resultado una serie de estratos (capas) hasta dar forma a partes de la ciudad.

Subyace, en el recurso a esta tecnología, el interés de preservar la calidad del medio ambiente en que viven las personas, a partir de la mejora en la utilización productiva y sostenible de los espacios urbanos; pero sin perder de vista su carácter dinámico y la diversidad social y funcional existente en la zona.

Se demuestra así, cómo la tecnología y la innovación pueden contribuir a fortalecer la identidad y la memoria colectiva de las ciudades costarricenses; en este sentido, el aporte brindado por la academia desde el uso de la figura del PUH constituye un valor añadido a la investigación.

Los efectos negativos de una legislación constructiva sobre el patrimonio cultural.

Una de las ponencias más reveladoras del I Simposio Internacional “Exploración y puesta en valor de la Cultura” es la presentada por el Arq. José Pablo Bulgarelli Bolaños bajo el título “Modelo de gestión de proyectos para la intervención de bienes inmuebles con declaratoria de Patrimonio Histórico-Arquitectónico en Costa Rica”, de la Escuela de Arquitectura y Urbanismo del Instituto Tecnológico de Costa Rica.

El objetivo de esta ponencia es estudiar el ciclo de vida y construir el mapa de proceso planteado para el modelo de gestión profesional de proyectos de intervención de bienes inmuebles patrimoniales en Costa Rica, orientando la dirección técnica en las fases de inicio y planificación.

En el proceso investigativo, Bulgarelli Bolaños identifica el mayor costo existente (del 10 al 20%) entre preservar y adaptar una propiedad antigua y construir obra nueva, a lo cual agrega la dificultad de obtener los materiales específicos necesarios. Estos y otros factores inciden sobre el tiempo y el aumento de mano de obra.

Asimismo, la descoordinación existente entre los distintos profesionales de los proyectos históricos produce pérdidas económicas y desconfianza por parte de los promotores en la gestión del proyecto, además de incertidumbres en cuanto a los costos y los cronogramas.

A las anteriores limitaciones, Bulgarelli Bolaños añade la mayor complejidad en la gestión técnica, legal y financiera, de los proyectos de intervención patrimonial respecto de los de obra nueva al tener que ajustarse a los requerimientos establecidos en la Ley n.º 7555, Ley de Patrimonio Histórico Arquitectónico de Costa Rica y en el artículo cuarto del Reglamento para dicha Ley. De acuerdo con las indagaciones de Bulgarelli Bolaños, esa ley “pone en riesgo el patrimonio arquitectónico del país, pues desincentiva a los propietarios de bienes inmuebles con declaratoria patrimonial a cumplir con su deber de protegerlo y provoca el deterioro de la obra con riesgo de llevar a la pérdida del inmueble, como fue el caso del Black Star Line o de la Iglesia de Copey de Dota.

Un problema similar sucedió con la Biblioteca Nacional, debido a que bienes inmuebles sin declaratoria, pero con valor histórico arquitectónico, obligaron a su propietario a demolerlo para construir un parqueo.

Igual ocurre con las nuevas exigencias del Código Eléctrico, la Ley n.º 7.600, todo lo cual se traduce en responsabilidad civil tanto de los propietarios como de los encargados de gestionar cualquier proceso relacionado con el patrimonio arquitectónico.

Finalmente, La Ley de Simplificación y Eficiencia Tributaria suprimió los incentivos y esto también desestimula a los propietarios privados a proteger los bienes inmuebles con valor patrimonial.

El Gestor del Patrimonio Cultural

En su ponencia “Una herramienta digital para la conservación del patrimonio costarricense / Caso de estudio: gestor, plataforma digital del patrimonio cultural de Islas Canarias y Cabo Verde”, Débora Valverde Soto devela las limitaciones que enfrenta el patrimonio costarricense para alcanzar el apego y pertenencia a lo propio, a lo autóctono e indica:

“entre ellas, la escasa divulgación a la población para su conocimiento, de los estudios multidisciplinarios sobre los bienes culturales y su aprendizaje de manera integral, tomando en cuenta lo intangible y tangible que lo conforma; además de una red de información para la gestión y conservación del patrimonio de Costa Rica, a nivel nacional y en las diferentes escalas que conforman el territorio, mediante la educación de la población”.

En palabras de Valverde Soto, el Gestor de Patrimonio Cultural surge para apoyar el Plan Estratégico del Patrimonio

Cultural, a partir de una red de vínculos en que la relación entre las partes le da valor a cada una. Así, los bienes no se exponen de forma individual, sino que se contextualizan mediante el vínculo con otros bienes, de cualidades similares; de igual manera ocurre con los aspectos relevantes o elementos naturales e históricos de su contexto.

La cualidad de esta herramienta al funcionar como una red es que permite que el acceso a la información sea rápido y ordenado, ya sea mediante enlaces con otros posibles bienes, gracias a los filtros por categorías que brinda el sistema o con búsqueda rápida. Se señala, como ejemplo, el caso del Centro Cultural de Santa Cruz de Tenerife, San Cristóbal de La Laguna, Arona.

Además, el Gestor funciona como una guía de consulta para intervenciones y sobre el estado de los bienes, con valor patrimonial. Los bienes incluyen un apartado sobre su estado de conservación, que describe tanto lo superficial como lo estructural, según corresponda, de las partes del bien o en general.

En la parte medular de su ponencia, Valverde Soto afirma: “Costa Rica es privilegiado en patrimonio cultural; sin embargo, sus habitantes diariamente consumen gran cantidad de contenido cultural internacional, adoptando elementos culturales de otras regiones y desconociendo los propios”.

Ante este panorama, la autora recomienda impulsar la cultura desde las altas esferas de la política, comenzando en darle valor a los bienes culturales en diferentes escalas, tanto desde el centro de la capital como en las provincias, cantones, distritos y barrios. “De esta manera, anota Valverde Soto, “los esfuerzos de una comunidad por la celebración de sus tradiciones, conservar sus elementos patrimoniales y resaltar su identidad, se da de forma natural por la facilidad existente en la organización de las partes”.

Y concluye:

“El país cuenta con herramientas como la Encuesta Nacional de Cultura, publicaciones, espacios y actividades cultura, formación artística, dispositivos tecnológicos e internet, más los aportes de las TIC en el aprendizaje de las personas, los aportes del MCJ y de los jóvenes como punto fuerte que producen y consumen contenido cultural. Es imprescindible continuar incentivando su participación y demostrar su importancia a nivel país; sin dejar de lado, el valioso aporte de las instituciones de enseñanza superior del país.

El pueblo es el propietario de la cultura, aunque a veces no se lo crea

María del Carmen Valverde Solano, José Pablo Bulgarelli Bolaños, Marco Martínez Mora, todos de las Escuelas de Arquitectura y Urbanismo, de Ingeniería en Diseño Industrial del Tecnológico de Costa Rica, expusieron su ponencia bajo el título de “Centro histórico de Limón y primer ensanche... Explorando su potencial generador de desarrollo del patrimonio cultural”.

En su documento proponen mejorar la gestión que permita la articulación de los recursos patrimoniales para el aprovechamiento de oportunidades en la generación de desarrollo endógeno, a partir de iniciativas, estrategias, proyectos y sinergias entre actores clave de la comunidad. Sugieren, además basarse en cuatro enunciados fundamentales: a) la cultura pertenece al género humano; b) la cultura es un fenómeno social y c) la cultura es un fenómeno universal. Pero, también, la cultura es una caracterización única de una región y es construida por la sociedad, cuando estas características se unen y logran formar diferencias, se transforma en un patrimonio.

Valverde Solano, Bulgarelli Bolaños y Martínez Mora afirman:

“No existe ningún grupo humano que no posea un sistema económico de producción o distribución, una organización política y religiosa, unos códigos morales y jurídicos, un sistema de regulación del parentesco y una institución familiar, unos mecanismos de regulación de la vida cotidiana, un lenguaje y una elaboración mítica o filosófica y una producción artística” (González-Varas, 2015, p. 23).

Y agregan:

“El valor de un objeto o práctica cultural, está asociado a la memoria y a la identidad de un territorio; por lo tanto, el concepto de valor de un bien cultural es el producto de experiencias y de elecciones elaboradas en contextos socio-culturales y económicos siempre diferentes”.

Así, las artes escénicas, las artes visuales, el audiovisual, el diseño editorial, la educación cultural y artística, la música, la publicidad, la creación literaria, musical, etc., juegos y juguetería conforman también, ya sea, el patrimonio material, el patrimonio inmaterial, o el patrimonio natural, en tanto son una importante

actividad creadora de contenidos simbólicos y generadora de ingresos, que posibilitan la producción de otras actividades culturales.

Los expositores mencionados comparan el aporte, en valor agregado a nivel nacional de ocho sectores culturales, que fue de 2.2%, igual al valor agregado de la salud privada (2.2%) y superior al generado por la fabricación de instrumentos médicos (1,3%). Esto es un indicador del aporte económico del sector cultural al desarrollo del país y que, según el grupo de extensionistas, es a partir de la valorización de los recursos patrimoniales como este sector podría crecer.

Finalmente, los investigadores Valverde Solano, Bulgarelli Bolaños y Martínez Mora subrayan cómo las redes de cooperación empresarial enfocadas en el desarrollo de la comunidad; a las posibles relaciones surgidas entre las empresas de esa comunidad o con las que llegan a establecerse, prevén por objetivo buscar efectos de crecimiento o de poder de mercado, así como sinergias complementarias entre las empresas pertenecientes a la red.

Así vistas, estas redes son una forma de Emprendimiento Económico Solidario, que persigue una autonomía que permita definir el rumbo de la comunidad potenciando sus recursos, mediante la producción de bienes, comercio, gestión del medio ambiente, gestión política y de su territorio, a partir de los criterios de solidaridad, igualdad y reciprocidad.

Los productos audiovisuales también son cultura

La ponencia “Industria de animación digital y videojuegos en Costa Rica”, presentada por Sergio Sánchez Camacho, demuestra cómo la definición de lo audiovisual, establecida por el Instituto de Estadística y Censos de Costa Rica, tiene su espacio en el concepto integral de cultura pues abarca: “productos, medios y lenguajes que integran sonidos e imágenes en movimiento para transmitir información generadora de experiencias y percepciones en la audiencia. Estas percepciones pueden ser, simultáneamente, auditivas y visuales. Se incluyen los resultados generales de radio, televisión, videos, cine, videojuegos y juegos en dispositivos” (MCJ, 2017, p. 26).

Subraya, además, el autor, la oportunidad que se le ofrece a Costa Rica de desarrollar las industrias culturales y creativas impulsada y sostenida, durante la última década.

De igual manera, considera indispensable utilizar los sistemas de información del Ministerio de Cultura y Juventud, por su función generadora de estadísticas que describan los campos culturales, como el Manual de Cuentas Satélite de Cultura (CSC) del Convenio Andrés Bello. La cultura se conceptualiza operativamente como “aquellas actividades humanas y sus manifestaciones, cuya razón de ser consiste en creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados con las artes y el patrimonio”.

Aporta, como argumento, los datos de la CSC del sector audiovisual, según los cuales, en el 2016, se generó una producción de 327 898 millones de colones, de los cuales 42,4% representa el valor agregado de dicho sector, con oscilaciones cercanas a 45,5%. Y en cuanto al empleo del sector, este ha crecido a un ritmo similar al pasar de alrededor de 6400 personas empleadas a 9600 personas empleadas.

Para Sánchez Camacho, el sector que atañe, en esta exposición, la animación digital y videojuegos significó 16,9% de empresas del sector audiovisual. Y puntualiza:

“La industria de animación digital y videojuegos ha tenido un crecimiento promedio en su producción de 14,8 % entre el 2010 y el 2016, pasando de producir 1298 millones de colones, en el 2010, a 2930 millones de colones, en el 2016. Con lo cual generó casi el triple de empleos en 2016 de los que generaba en el 2010”.

En cuanto a su nivel de productividad, la industria de animación digital y videojuegos presentó una diferencia sustancial con respecto al resto del sector durante el periodo 2010-2013, de casi el doble.

Y concluye:

“La industria de animación digital y videojuegos es una oportunidad fresca para ser incentivada a pesar de su pequeño tamaño, pues presenta características que ponen en evidencia su potencial en productividad, con un crecimiento importante, lo cual la vuelve una industria generadora de empleo”.

La biblioteca pública, promotora de la extensión cultural y el desarrollo socioeconómico

“El quehacer de las bibliotecas públicas costarricenses, así

como los beneficios que ofrecen los proyectos y actividades que desarrollan para las comunidades, no se visibilizan en los informes estadísticos nacionales. Para paliar esta debilidad, es necesario promover el mejor uso de los recursos de las bibliotecas públicas, y su incidencia en las propuestas de desarrollo humano sostenible. Esto porque los indicadores económicos tradicionalmente utilizados para medir el desarrollo no contabilizan los bienes, productos o servicios intangibles, no cuantificables; por lo tanto, al no sumar, restan o simplemente no se consideran”

Esta afirmación corresponde a Anne Alice Villalobos Laurent y Eyleen Vanesa Angulo Camacho, de su ponencia “La biblioteca pública y el profesional en bibliotecología, como gestores de proyectos que promueven la extensión cultural y del desarrollo socioeconómico de las comunidades”.

En la práctica, esta afirmación contrasta con los beneficios para las comunidades en temas de extensión cultural, salud, educación, información y economía desplegados por los profesionales en bibliotecología, como gestores de proyectos locales, y el valor intangible de las bibliotecas públicas como espacios de participación, innovación e intercambio cultural para el desarrollo del país.

Anne Alice Villalobos Laurent y Eyleen Vanesa Angulo Camacho proponen, en su ponencia, cómo las alternativas para la medición económica de la cultura han sido uno de los retos del Convenio Andrés Bello (CAB), organización intergubernamental de integración educativa, científica, tecnológica y cultural de la región iberoamericana. A partir del siglo XXI se ha desarrollado el Sistema de cuentas Nacionales (SCN) para recolectar y organizar información que refleje la diversidad de actividades económicas, entre estas la cultura y el rol activo ejercidas en lo público y lo privado en el desarrollo de la región, desde una visión integral de desarrollo humano (Convenio Andrés Bello, 2015, pp. 14-248).

Y fundamentan la propuesta en la función vital de la biblioteca, como un espacio para el aprendizaje a lo largo de los años para la toma independiente de decisiones y el progreso cultural del individuo y los grupos sociales, en favor de “la paz, así como del bienestar espiritual del pensamiento de hombres y mujeres y en cumplimiento del derecho humano.” Para Anne Alice Villalobos Laurent y Eyleen Vanesa Angulo Camacho, “el acceso a la información puede acabar con el ciclo de pobreza y apoyar el desarrollo sostenible”

Y añaden:

“Su papel único hace de las bibliotecas un importante socio en el desarrollo, tanto para proporcionar acceso a la información en distintos formatos como para ofrecer servicios y programas que satisfacen las necesidades de información de una sociedad cambiante y cada vez más compleja” (IFLA, 2014, p. 1).

Luego de señalar que en Costa Rica existen actualmente 60 bibliotecas públicas (no se incluye la Biblioteca Nacional), de las cuales 36 son oficiales (administración y mantenimiento recaen en el SINABI-MCJ) y 24 son semioficiales (administradas mediante la firma de convenio entre el SINABI. Villalobos Laurent y Angulo Camacho concluyen su ponencia advirtiendo a la sociedad costarricense respecto de la necesaria permanencia de las bibliotecas:

“La supervivencia de la biblioteca pública depende de la participación de la comunidad; y por esta razón, deben abrirse espacios para debatir problemas comunitarios, enseñar cualidades cívicas, facilitar el diálogo social, crear asociaciones de desarrollo comunal, clubes de lectura, espacios de aprendizaje, ferias de empleo o bien de inducción a nuevos trabajos, servicios de difusión audiovisual, gestión de la información y el conocimiento para toma de decisiones y la promoción del bienestar social y la salud pública. El quehacer de las bibliotecas públicas debe formar parte de los estudios estadísticos y visibilizarse en los informes nacionales, para promover el mejor uso de los recursos, y su incidencia en las propuestas de desarrollo humano sostenible”.

Monteverde se protege del éxito de su hábitat natural, con una estrategia inteligente

Leticia Monge Zamora y Yeison Lizano Rojas desarrollaron su ponencia “Inventario Cultural de Monteverde: una estrategia para el fortalecimiento y la conservación de la cultura en la región Pacífico Central” como el resultado de su experiencia de campo y ante el efecto espejo que podría afectar la identidad de la comunidad, en razón de la fuerte influencia ejercida por los visitantes turistas foráneos.

Se propusieron, como objetivo “contribuir al fortalecimiento del patrimonio cultural del distrito Monteverde, mediante la recopilación y promoción de información de interés cultural, entre los años 2017

y 2019”. Para lograrlo, Monge Zamora y Lizano Rojas identificaron a los creadores/as de expresiones culturales y artísticas, a nivel nacional y regional:

“Para que el público tenga acceso a la oferta cultural de las comunidades, incluidos dentro de una estrategia global erigida a partir del Inventariado Cultural de Monteverde mediante una metodología con de los siguientes actores comunales: las universidades (UNED Monteverde-UCR) una comisión integrada por instituciones locales: Concejo Municipal del Distrito, Cámara de Turismo Explore Monteverde, ARS Monteverde y la comunidad. Todos ellos participaron en la etapa exploratoria para la identificación de los recursos culturales y en la etapa de levantamiento de información de campo”.

La etapa de la radiografía cultural contemplada en la estrategia se fue consolidando en la base de datos. Entonces, los investigadores “detectan dónde existen espacios de uso cultural en el distrito, a qué áreas culturales se dedican la mayoría de las personas, cuántas familias dependen económicamente de las actividades culturales que desarrollan, cuántas agrupaciones culturales existen en la región, que necesidades y retos enfrenta el sector cultural en el distrito de Monteverde, entre otros”.

Durante este proceso surge la interrogante acerca de cómo realizar una socialización colectiva de los conocimientos culturales identificados, y generar más acceso a la cultura rural. Surge así un formato de revista digital que albergue la información sistematizada del inventario, el cual se pueda acceder por medio de una dirección web, un formato para móviles y por medio de un código QR en documentos físicos.

De los resultados obtenidos, procede identificar al menos cuatro, por tratarse de hallazgos de gran utilidad en el cumplimiento del objetivo arriba citado:

1. La mayoría de los oficios tradicionales se realiza en las comunidades más rurales
2. Diez agrupaciones culturales, 4 organizaciones culturales y 147 personas trabajadoras del arte y la cultura equivalen a un aproximado de 2,6% de la población total del distrito.
3. En la estimación por género de las personas practicantes de las actividades inventariadas se identifica 59% de hombres y 41% de mujeres. A la vez, se logra tasar en 76% a los

trabajadores que sobrepasan los 35 años . En tanto que la población menor a los 35 años son los de menor participación cultural.

4.Desde los años 50 hasta la fecha, se ha conformado una población intercultural: No son solo cuáqueros y costarricenses, sino también migrantes internos, así como de diferentes partes de América, Asia y Europa.

Por último, vale la pena aclarar que para el registro de los oficios tradicionales se tomaron en cuenta a quienes practican con métodos más artesanales en el tanto representa una actividad importante de subsistencia.

La economía creativa constituye un área importante de la economía mundial

Quizá la ponencia más elaborada desde el punto de vista metodológico es la presentada por Xinia Varela Sojo bajo el título de “El sistema de producto como elemento clave de los emprendimientos costarricenses en diseño industrial”.

Sostiene Varela Sojo que

“El valor de la economía creativa se encuentra en el poder de las ideas y las actividades intelectuales para generar productos creativos caracterizados por su diferenciación y que generan un aporte económico, social y cultural significativo en el entorno”.

Para darle fundamento a sus argumentos, cita a Gasca y Lizardo (2018), para quienes la mayoría de los emprendimientos creativos de América Latina y el Caribe se caracterizan por ser microempresas: además, el enfoque de su negocio está en el diseño y tienen un talento diferenciado que les permite competir a una escala global, lo cual no es ajeno a la realidad costarricense”.

Siguiendo a Varela Sojo, en el 2017, la cantidad de personas ocupadas en actividades especializadas de diseño constituyeron 54,7% frente a 45,3% de personas ocupadas en actividades relacionadas con la arquitectura. Cabe resaltar que la cantidad de personas dedicadas a áreas de diseño ha aumentado en 2,2% del 2016 al 2017 (Sistema de Información Cultural, 2019). Las empresas y establecimientos ligados a actividades especializadas en diseño han ido en aumento desde el 2010 hasta el 2017 hasta casi equiparar a las empresas vinculadas con actividades de

arquitectura, según datos del Sistema de Información Cultural.

Para enfocar su ponencia, Varela Sojo toma la definición de economía creativa de la Unidad de Cultura y Economía del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ): es aquella que incluye a las industrias culturales y creativas y que “genera conocimiento económico al mismo tiempo que promueve la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo integral” de un país (Ministerio de Cultura y Juventud, 2017, p. 155).

Varela Sojo también incluye la definición de diseño industrial o de producto dada por el MCJ (2017, p. 89), como “aquel que contempla los servicios enfocados en el diseño de productos que, por medio de un proceso de integración planificada de elementos como el uso, función, impacto en el ambiente, estética, tecnología, entre otros, conciben nuevos y mejores productos para la sociedad”.

Varela Sojo concluye su ponencia señalando que:

“Los factores relativos al mercado, al producto y a la empresa no actúan de igual manera en todos los procesos proyectuales ejecutados por los diseñadores industriales empresarios en sus organizaciones. Es decir, no hay dos procesos de diseño exactamente iguales. De hecho, estos tres elementos del sistema de producto terminan afectándose entre sí, así desde el sistema de producto como hacia cada proyecto ejecutado y viceversa”.

Y acota:

“Desde hace unos años, la investigación en el campo de la economía creativa se ha ido fortaleciendo gracias al interés mostrado por diversas entidades gubernamentales nacionales y otras organizaciones internacionales en desarrollar habilidades propias del sector, que ayuden a dar un impulso económico a las actividades productivas relacionadas”.

Ahí donde hay inversión del gobierno en cultura, la democracia se fortalece

Así queda demostrado en la ponencia titulada “Los fondos de fomento cultural como una política pública enfocada a fortalecer el sector artístico, cultural y creativo Caso: Ecuador”.

Los objetivos de esta ponencia fueron:

- Recopilar y sistematizar la normativa vinculada para identificar la institucionalidad alrededor de estos mecanismos de fomento.
- Mediante el levantamiento de información cuantitativa, evidenciar el impacto de este mecanismo de fomento en la economía nacional

Artes escénicas:

- Ante un aumento en un punto porcentual del dinero asignado a fondos en el sector de artes escénicas el valor agregado bruto provincial de dicho sector aumenta en 116,5%.

Artes musicales:

- Ante un incremento en un punto porcentual del dinero asignado a fondos en el sector de artes musicales, el valor agregado bruto provincial de dicho sector aumenta en 81,48%.

Artes plásticas y visuales:

- Ante un aumento en un punto porcentual del dinero asignado a fondos en el sector de artes plásticas y visuales, el valor agregado bruto provincial de dicho sector crece en 125,5%.

El dinamismo de la cultura en un pueblo se mide por la intensidad de la asistencia

Por medio de un abordaje cuantitativo, referido al efecto intensidad de la asistencia a actividades culturales, los investigadores Agustín Gómez Meléndez, Laura Parajeles Jiménez y Mariela Álvarez Pacheco desarrollan su ponencia “Estimación de la intensidad en la asistencia a eventos culturales, a partir de la frecuencia y la inversión en cultura”.

Para ellos, “la frecuencia, la inversión, el gasto, la formación, la zona, el sexo y el nivel educativo de las personas son variables explicativas para la intensidad en la asistencia a eventos culturales. Pero también sostienen que “la inversión local en cultura vive a merced de la bondad de los líderes cantonales, dado que entre las municipalidades, la mayoría destina menos de 3% de sus recursos a programas culturales, y menos de una quinta parte de las alcaldías cuenta con una oficina de cultura”.

Y de acuerdo con Gómez Meléndez, Parajeles Jiménez y Álvarez Pacheco, no es sino hasta el 2014 cuando el Estado se

compromete con una Política Nacional de Derechos Culturales, reconociendo las falencias de pasados gobiernos en los recursos e interés ausentes, los vacíos jurídicos e institucionales y lo cerrado que es el ámbito cultural costarricense y la falta de cooperación o coordinación (PNDC, 2013, p. 4). Y estos factores inciden sobre la valoración de la asistencia como variable de impacto del fenómeno cultural.

Costa Rica cuenta con datos valiosos para medir el impacto de la asistencia sobre la cultura

Los autores de esta ponencia demuestran cómo la Encuesta Nacional de Cultura 2016 tiene información sobre cuánto se paga por persona o por hogar, por la práctica o la formación en arte y entretenimiento, así como la participación o el acceso a actos y espacios culturales. Así, también, sobre la diversidad de factores que pueden ayudar a comprender la intensidad, como la ubicación geográfica del evento, si es gratis o no, e incluso la publicidad.

También se cuenta con datos sobre el 2011, según los cuales solo 32% de las leyes existentes “promueven o garantizan, de forma explícita, el acceso y la participación en la vida cultural” y solo la mitad lo hace de manera expresa.

En este apartado de la ponencia, los autores indican que la categoría artes visuales, como componente de asistencia, fue en promedio de 96.3% para las actividades de grabado y escultura que fueron las más visitadas (98.6% y 97.5%) Y en cuanto al componente de artes escénicas, asistieron en promedio 92.8% y fue la ópera el evento más concurrido.

El modelo es significativo, pero no predictivo

Los autores de esta ponencia crearon un algoritmo para determinar el comportamiento de la asistencia a las actividades culturales. Pero todo el proceso de búsqueda de datos los llevó a comprobar que si el modelo es significativo; no es predictivo. Esto se debe a variables imponderables como que el evento sea gratis, la ubicación geográfica, la publicidad, entre otras, como las identificadas por el Ministerio de Cultura y Juventud en la PNDC: “Discriminación de importantes sectores (...)”, “Invisibilización de la diversidad cultural (...)”, “Falta de mecanismos efectivos de interculturalidad (...)” y “Exclusión social (...)” (MCJ, 2013, p. 27).

Y aunque la metodología creada pretendía generar indicadores

para evaluar y dar seguimiento a la inversión realizada en eventos, su impacto económico; y brindar insumos sobre su impacto social y cultural, así como aportar al desarrollo de los registros administrativos del MCJ, los resultados obtenidos únicamente podrán explicar, de manera relativa, la intensidad en la participación en los eventos, saber por qué asisten las personas y por qué a determinados eventos (intensidad), y así establecer posibles vacíos para ser tomados en cuenta en la próxima Encuesta Nacional de Cultura. De esta manera se podrían desarrollar mecanismos que eviten, por ejemplo, la centralización de los eventos o la manifestación de un solo tipo de cultura.

Estas acciones, en conjunto con un actor principal, las municipalidades, por ejemplo, pueden hacer llegar la cultura a más hogares y hacer del derecho a la cultura un bien efectivo y cumplido.

Industrias culturales y creativas y la ciencia Económica

Para el panelista Ernesto Piedras Feria, la cultura es un catalizador de desarrollo humano y sostenible. Constituye, en sí misma, un sector de actividad económica con valor agregado social a naciones e individuos. Las actividades culturales y creativas constituyen una forma de conocimiento que se traduce en empleos y abundancia. Esta afirmación se desprende de su ponencia “Creatividad y tecnología para el desarrollo integral de la región”.

En vía de alcanzar un desarrollo integral regional, la cultura, las tradiciones y la identidad toman el papel de activos económicos renovables dentro de la región. Es decir que son inagotables a medida que se aprovechan. En el caso de la identidad cultural como activo económico, es de reconocerse que cataliza la producción, genera empleo, contribuye a la balanza comercial nacional en el rubro de exportaciones y en la acumulación de infraestructura.

Por su parte, la creatividad se reconoce como el principal insumo del sector económico cultural, lo que le permite entrar en el juego con un rol de recurso productivo. La suma de ambos elementos tiene una función dual; fungen como un bien económico, mientras que se constituyen como capital de bienestar, lo que deriva en desarrollo integral.

De acuerdo con Piedras Feria, en Costa Rica, las industrias culturales se posicionan como uno de los sectores más importantes

en su economía, por su contribución de 2.3% al PIB, al empleo (que conjuntamente se traducen en bienestar para las familias y en recursos para el gobierno). Y no solo eso: también representan una importante entrada de divisas del extranjero que fortalece las finanzas del país.

De igual manera, en este país la creatividad identitaria es un recurso abundante que abre ventana al desarrollo integral. Por tanto, el valor de las industrias culturales y creativas debe ser explorado desde la ciencia económica.

Por otra parte, creadores y audiencias nos hemos convertido en una comunidad Homo Telecom de hombres con capacidades remotas para generar bienes y servicios creativos disponibles de manera ubicua. Como audiencias, contamos con acceso a flujos y acervos nunca antes vistos en la historia de la humanidad. Todo esto como resultado del avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que ha demostrado no tener freno ni reversa.

La dimensión económica de las industrias culturales evoluciona velozmente convirtiéndose en un recurso clave para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.

Piedras Feria concluye su exposición afirmando que:

“Hoy, más que nunca, es necesario contar con planes de política pública que contemplen el impacto regional de la tecnología en el sector cultural costarricense y cómo es que puede ser utilizada para aumentar la accesibilidad a contenidos culturales y creativos entre la población y así aprovechar los beneficios de la creciente conectividad y disponibilidad de las TIC”.

La economía naranja dinamizará la industria cultural costarricense

La “economía naranja”, concepto que introducen los investigadores Oscar Quesada Mora, Alexander Sánchez Sánchez en su ponencia “Guanábana: creación de una plataforma digital para el fortalecimiento y democratización de la producción audiovisual costarricense”, se define como “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. El universo naranja está compuesto por: i) la Economía Cultural y las Industrias Creativas,

en cuya intersección se encuentran las Industrias Culturales Convencionales; y ii) las áreas de soporte para la creatividad.

En otras palabras, la economía naranja implica convertir el talento en dinero a través de proyectos que conviertan las ideas en acciones productivas, fomentando la creatividad, las habilidades y el ingenio de los emprendedores.

De acuerdo con Quesada Mora y Sánchez Sánchez, la economía naranja está ganando terreno a nivel mundial. Y argumentan que según el Banco Interamericano de Desarrollo, en su libro *La Economía Naranja*, en 2013, las industrias culturales y creativas latinoamericanas generan empleos para 10 millones de personas. Además, el texto menciona que, a nivel mundial, si la economía creativa fuera un país, sería la cuarta mayor economía del planeta.

De ahí la justificación para inscribir su proyecto “Guanábana”, de crear un canal de difusión de contenidos audiovisuales costarricenses por medio de una plataforma digital para facilitar a los productores de material audiovisual la exhibición de su obra y que la sociedad pueda tener acceso a ella a un bajo costo.

A este interés ayuda la capacidad que el pueblo costarricense ha tenido para adaptarse al cambio tecnológico que se inicia con la población mayor de 5 años, y 90.5% de la población que utiliza teléfono celular, además de 70,5% con acceso a internet y 432% como usuarios de una computadora.

Y como un cambio significativo, se observa en Costa Rica un incremento significativo en la participación de producción nacional de lo audiovisual, de acuerdo con el Ministerio de Cultura y Juventud en la Cuenta Satélite. Así, el sector cultural aportaba, en el 2016, 2,1% al Producto Interno Bruto del país; y dentro de este sector, la industria audiovisual con una participación de 0,44%.

A pesar de ello, se determinaron problemas como falta de acceso y participación efectiva, así como ausencia de reconocimiento de la diversidad cultural; falta de promoción y estímulo a la dinamización económica de la cultura; y ausencia de una visión integral del patrimonio cultural, además de una institucionalidad del sector cultural dispersa y desactualizada; todo lo cual podrían enmendarse con la propuesta de los panelistas.

En sus conclusiones, Quesada Mora y Sánchez Sánchez

comprueban la viabilidad de su propuesta luego de un exhaustivo estudio del mercado, de los costos y de la metódica para la implementación de su proyecto.

La economía naranja: alternativa real para enfrentar el fenómeno globalizador

El desarrollo económico de largo plazo en un país como Costa Rica, se vincula con las políticas relacionadas a la innovación sabiendo que la inversión en innovación puede explicar hasta 75% de las diferencias que existen en procesos productivos similares. Un aspecto importante de la relación existente entre la innovación y la economía naranja es como algunas de las ramas de economía naranja, particularmente la industria creativa requiere para desarrollarse tecnologías de punta, particularmente las de información y comunicación, lo cual es clave para impulsar el crecimiento de los sectores culturales.

La globalización plantea a los países el reto de una búsqueda constante para generar ventajas competitivas que les permitan un mayor crecimiento y desarrollo económico. En este sentido, resulta fundamental que los países busquen nuevas industrias en las cuales puedan generar ventajas competitivas que, a su vez, lleven al desarrollo de cadenas de valor permitiendo la creación de ventajas competitivas.

Para la región latinoamericana, la última década ha sido clave en la implementación de políticas de desarrollo de nuevas industrias a partir de una facilitación en cuanto al acceso al financiamiento (BID, 2015); sin embargo, según la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) América Latina es la región más desigual del mundo (CEPAL, 2015).

Con estos argumentos, Josué Gerardo Soto Acuña y Suyen Alonso Ubieta abordan su ponencia “Economía naranja y competitividad internacional: Factores que inciden en la generación de encadenamientos productivos en la industria de videojuegos en Costa Rica”.

Para Soto Acuña y Alonso Uvieta, una de las alternativas innovadoras para lograr integrar diferentes sectores productivos es el movimiento de la economía naranja, definido por el Banco Interamericano de Desarrollo como “el conjunto de actividades que, de manera encadenada, permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios, y cuyo valor puede estar basado en la propiedad

intelectual” (BID, 2013).

Los autores subrayan que “el factor determinante para el desarrollo de la economía naranja ha sido la creatividad, elemento que se encuentra presente en todos los proyectos asociados a esta industria, es decir la creatividad es el motor de desarrollo de la economía naranja”.

Un aporte digno de subrayar es la clasificación que los autores hacen de Los sectores culturales que conforman la economía naranja: artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural inmaterial, educación artística y cultural, editorial, audiovisual, fonográfica, diseño, software y contenidos, publicidad y moda. Y agregan:

Según datos del Ministerio de Cultura y Juventud, para el 2012, la economía creativa en Costa Rica generó un total de 30 mil empleos, lo que corresponde a 1,6% del total de personas ocupadas en el país. El valor agregado de las industrias creativas en el país asciende para datos del 2012 a 2% del Producto Interno Bruto, lo cual es comparable al valor generado por la exportación de cultivos como banano, piña, café, entre otros. Es decir, existe una importante transformación en la cual los agentes económicos generan valor y los sectores culturales registran un crecimiento importante.

Y para el caso de los videojuegos, los autores agregan que los ingresos asociados a la producción de contenidos relacionados a la animación digital, videojuegos y contenido multimedia registran un crecimiento importante durante el periodo 2010-2016. Si bien la tasa de crecimiento en los últimos dos periodos es menor, el sector no ha registrado periodos de decrecimiento, a pesar de las condiciones económicas adversas que se experimentan en el país. Este crecimiento es clave en la creación de nuevas empresas en la industria.

Para Soto Acuña y Alonso Uvieta los objetivos por alcanzar son: determinar los factores empresariales que inciden en la competitividad internacional de la cadena de valor de la industria de videojuegos en Costa Rica; caracterizar el desarrollo de la industria de videojuegos en Costa Rica, a fin de entender el sector, su funcionamiento y las oportunidades de desarrollo que ofrece; determinar factores competitivos de

empresas que han logrado internacionalizar de manera exitosa servicios asociados a la industria de videojuegos en Costa Rica; y definir recomendaciones que permitan potenciar la cadena de valor en la industria de videojuegos en Costa Rica, con el fin de generar ventajas competitivas.

Finalmente, Soto Acuña y Alonso Uvieta sostienen que en todo este fenómeno de internacionalización de la economía y en lo concerniente al sector de la industria de los videojuegos es clave que la formación de profesionales con conocimiento de la operativa de la industria y aquí procede un nexo con las instancias académicas.

CULTURA

SIMPOSIO INTERNACIONAL EXPLORACIÓN Y PUESTA EN VALOR

COSTA RICA 2019



COSTA RICA
CENTENARIO DEL BICENTENARIO
2018-2022



Ministerio de
Cultura y
Juventud



ISBN: 978-9977-59-290-9



9 789977 592909