

# cultura

COMÚN DENOMINADOR

para el desarrollo

18  
prácticas  
exitosas



Organización de los  
Estados Americanos



2011

AÑO INTERAMERICANO DE LA CULTURA  
Nuestras Culturas. Nuestro Futuro

# cultura

COMÚN DENOMINADOR

## para el desarrollo

18  
prácticas  
exitosas



Organización de los  
Estados Americanos



2011

AÑO INTERAMERICANO DE LA CULTURA  
Nuestras Culturas, Nuestro Futuro

**Cultura, común denominador para el desarrollo.  
18 Prácticas exitosas**

ISBN 978-0-8270-5630-5

**Coordinación**

Oficina de Educación y Cultura / DHDEC  
Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral  
Organización de los Estados Americanos

**Financiación**

Agencia Canadiense para el Desarrollo Internacional – CIDA  
(por sus siglas en inglés).

**Desarrollo de contenido**

Alfonso Castellanos Ribot

**Diseño gráfico, diagramación e impresión**

Carolina Leyva Mariño  
Accenta, Colombia

**Apoyo político y técnico**

Comisión Interamericana de Cultura (CIC)



***Cultura, común denominador para el desarrollo***, es una publicación que pretende ilustrar con ejemplos concretos de diferentes contextos, el potencial que tiene la cultura en el crecimiento económico y la inclusión social.

A través de la lectura de las dieciocho experiencias de esta compilación, se podrá observar que éstas, a pesar de su variedad, comparten un elemento en común: la incorporación de la dimensión cultural como componente indispensable para el desarrollo y bienestar de las comunidades en la región.

Presentar este compendio en el marco de la celebración del *Año Interamericano de la Cultura* durante 2011, se convierte en el escenario ideal para resaltar la enorme contribución de la cultura al desarrollo integral de los Estados y para promover la integración regional en las Américas.

Esta publicación hace parte del proyecto *“La cultura en el desarrollo: Una red interamericana de información”*, el cual tiene como objetivo facilitar, a través de mecanismos de cooperación y del intercambio de políticas, programas y proyectos exitosos, el diseño y la implementación de nuevas políticas públicas en cultura; y el fortalecimiento de la capacidad humana e institucional de los países.

Queremos agradecer a la Agencia Canadiense de Desarrollo Internacional - CIDA (por sus siglas en inglés) por su generoso apoyo para la realización de esta publicación. De igual manera, extendemos nuestros agradecimientos a todos los Estados Miembros e instituciones participantes por su colaboración y por hacer posible reunir dieciocho prácticas exitosas que dan cuenta de la importancia que tiene la cultura para el desarrollo del Hemisferio.

Así mismo, quiero agradecer a todas las personas que trabajaron en la elaboración de esta publicación: Alfonso Castellanos Ribot, por su colaboración en la selección de las prácticas y la redacción del contenido; Carolina Leyva Mariño, por el concepto gráfico y atractivo diseño del Portafolio; y al equipo de la Oficina de Educación y Cultura por la coordinación del proyecto, en especial a María Paula Farfán Guáqueta, gerente del proyecto.

Desde la Oficina de Educación y Cultura esperamos que este portafolio de prácticas exitosas dé cuenta de la rica diversidad de nuestra región y del papel de la cultura como promotora del desarrollo, y se convierta en una herramienta útil de cooperación.



Lenore Yaffee García

Directora  
Oficina de Educación y Cultura  
Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Cultura  
Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral  
Organización de los Estados Americanos

# contenido

6 Introducción

## PRÁCTICAS

10 Identidades productivas  
Argentina

13 Proyecto mARTadero: vivero de las artes  
Bolivia

16 Cultura Viva: arte, educación y ciudadanía  
Brasil

21 Wapikoni Mobile  
Canadá

23 CARIFESTA (Festival Caribeño de las Artes)  
Estados Miembros de CARICOM

25 El papel amate: un legado ancestral  
Chile

28 Medellín: transformación de una ciudad  
Colombia

31 Talleres artístico-culturales con personas portadoras de tradición  
Costa Rica

33 Capacitación para el mejoramiento de la competitividad de las artesanías artísticas  
Ecuador

36 Documentación de lenguas en peligro de extinción  
Estados Unidos

39 Studio C  
Guatemala

41 Desarrollo regional del Valle de Copán  
Honduras

44 Taller Flora, A. C.  
México

47 Caribe en construcción: el Atlas Caribe en la Web  
República Dominicana

51 Programa de arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes  
Santa Lucía

53 Usinas Culturales  
Uruguay

56 Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela  
Venezuela

59 Sistemas de Información Cultural  
Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, México, Uruguay y otros Estados del Mercosur

# Introducción

## introducción

### Antecedentes

El papel de la cultura en el desarrollo ha sido reconocido por los Estados Miembros de la OEA en diversos foros. Por esta razón la OEA ha puesto en marcha un proyecto orientado a crear conciencia entre los distintos sectores sociales e instituciones gubernamentales acerca del rol fundamental de la cultura en el crecimiento económico, la inclusión social y el desarrollo sostenible. El proyecto se propone impulsar iniciativas concretas para brindar un mayor acceso a la información sobre las tendencias recientes de las políticas públicas, mejores mecanismos para el intercambio de información y nuevas formas de aprovechar el poder transformador que tiene la cultura en la generación de desarrollo.

Como parte del proyecto se propuso la elaboración de **“Cultura, común denominador para el desarrollo”**, una publicación sobre prácticas exitosas, a fin de ilustrar con historias concretas cómo, en los distintos contextos de las naciones de las Américas, la cultura es un elemento de desarrollo económico y social. Estas prácticas representan un acervo para la retroalimentación, el intercambio y la adaptación creativa entre los hacedores de políticas públicas, así como una poderosa herramienta de comunicación sobre el papel transformador de la cultura para quienes inciden en la toma de decisiones que afectan al desarrollo cultural.

### Mecanismos de convocatoria

A través de una convocatoria la OEA invitó a los Estados Miembros y a otras instituciones que operan en la región a proponer experiencias exitosas en el campo de la cultura para el desarrollo. Los Estados Miembros, a través de sus Ministerios o máximas autoridades de cultura y las instituciones multilaterales entre otros invitados apoyaron la difusión de la convocatoria y, en algunos casos, propusieron prácticas exitosas, tanto algunas en las que habían participado directa o indirectamente, como otras sobre las cuales tenían conocimiento aun cuando no habían tenido participación en su realización.

La recopilación de información se hizo a través de un cuestionario que abordaba los siguientes temas:

- País
- Institución responsable
- Duración del proyecto
- Cobertura geográfica
- Problemas y/o necesidades que motivaron el desarrollo de la práctica
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Beneficiarios
- Descripción
- Metodología de trabajo
- Seguimiento y evaluación
- Resultados

Adicionalmente, la OEA realizó un proceso de investigación para identificar prácticas que, aun cuando no habían presentado el cuestionario, resultaban pertinentes como ejemplos de proyectos culturales que apoyaban el desarrollo económico y social.

### Criterios de selección

Los criterios empleados para la selección de las prácticas que aparecen en esta publicación fueron los siguientes:

- Vigencia de al menos un año de estar operando y con resultados que puedan ser documentados.
- Prácticas o proyectos desarrollados o apoyados por instituciones públicas nacionales o locales, por asociaciones civiles y fundaciones, por el sector privado y/o por organismos internacionales.
- Prácticas o proyectos que ilustren la relación entre cultura y desarrollo, tomando como referencia una o varias de las siguientes categorías:
  - o Generación de crecimiento económico
  - o Mejor calidad de vida
  - o Resolución de conflictos y relaciones pacíficas en grupos con altos índices de violencia
  - o Atención a mujeres, jóvenes, personas con discapacidad, comunidades indígenas u otros grupos vulnerables.



- o Contribución a la regeneración urbana
- o Generación de desarrollo sostenible
- o Fomento de la inclusión social
- o Protección a la diversidad cultural
- o Contribución al fortalecimiento de la identidad y del diálogo intercultural
- o Promoción de la participación social y convivencia democrática
- Impulso al diseño de políticas públicas necesarias para el desarrollo cultural, en una o más de las siguientes categorías:
  - o Reconocimiento de la cultura como sector productivo
  - o Diseño e implementación de políticas transversales
  - o Apoyo a la distribución de productos y servicios culturales
  - o Inversión en capacitación
  - o Coordinación interinstitucional
  - o Mayor acceso a las TIC
  - o Generación de información confiable, oportuna y relevante

Adicionalmente, se procuró que las prácticas seleccionadas reflejaran la diversidad de las Américas en términos geográficos, lingüísticos, económicos, políticos, sociales, étnicos, de género y de edad.



### Prácticas seleccionadas

El proceso de selección arrojó como resultado las siguientes prácticas:

1. Identidades Productivas
2. Proyecto mARTadero: vivero de las artes
3. Cultura Viva: arte, educación y ciudadanía
4. Wapikoni Mobile
5. CARIFESTA (Festival Caribeño de las Artes)
6. El papel amate: un legado ancestral
7. Medellín: transformación de una ciudad
8. Talleres artístico-culturales con personas portadoras de tradición
9. Capacitación para el mejoramiento de la competitividad de las artesanías artísticas
10. Documentación de lenguas en peligro de extinción
11. Studio C
12. Desarrollo regional del Valle de Copán
13. Taller Flora, A. C.
14. Caribe en construcción: El Atlas Caribe en la Web
15. Programa de arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes
16. Usinas culturales
17. Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela
18. Sistemas de Información Cultural

### Cobertura geográfica

De las prácticas seleccionadas, 13 se llevan a cabo en un solo país, como es el caso de: Argentina, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Santa Lucía, Uruguay y Venezuela.

Otras prácticas tienen un enfoque regional, como:

- CARIFESTA, un festival itinerante que se ha realizado en siete países del Caribe (Guyana, Jamaica, Cuba, Barbados, Trinidad y Tobago, San Cristóbal y Nieves y Surinam) y que ha contado con la participación de los 20 Estados Miembros y Asociados de CARICOM (Comunidad Caribeña).
- Documentación de lenguas en peligro de extinción, es un programa impulsado por los Estados Unidos que trabaja con un enfoque global y está siendo aplicado en 14 Estados Miembros de la OEA.
- Atlas Caribe, aunque es coordinado por instituciones de la República Dominicana, su presencia en internet y la participación internacional en los eventos que organiza, lo catalogan como un proyecto de la región caribeña.
- Los Sistemas de Información Cultural han surgido en diferentes momentos en distintos países y actualmente operan en Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, México y Uruguay, además del Sistema de Información Cultural del Mercosur.

Las prácticas seleccionadas se llevan a cabo tanto en pequeñas localidades rurales como en ciudades intermedias y en grandes urbes. Su ámbito de acción puede ser una agrupación, como las cooperativas de artesanos que participan en Identidades productivas de Argentina, una escuela como el Programa de arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes en Santa Lucía, un barrio como el proyecto mARTadero en La Coronilla en Cochabamba, Bolivia, una ciudad entera como Medellín o una región como el Valle de Copán en Honduras.

Una alta proporción de las prácticas seleccionadas están enfocadas a operar a escala local atendiendo entornos o ámbitos geográficos acotados. Hay muchas que aplican este modelo de atención local en varios estados o provincias del país donde se desarrollan y también hay esfuerzos de cobertura nacional como el Sistema de Orquestas Juveniles e Infantiles en Venezuela o el Programa Cultura Viva: arte, educación y cultura en Brasil.

### Diversidad

Más allá de la variedad geográfica, las prácticas seleccionadas llaman la atención por la diversidad cultural que reflejan:

- Por el tipo de beneficiarios a los que se dirigen hay un énfasis en la atención a grupos vulnerables y marginados, como mujeres, jóvenes, artesanos de bajos ingresos, indígenas, o personas en condiciones de pobreza. No obstante, también hay prácticas dirigidas a la población en general y a mejorar la capacidad de las instituciones para cumplir con sus responsabilidades.
- Por la naturaleza de la institución que las lleva a cabo, hay involucradas en estas prácticas instituciones públicas de carácter nacional y local, escuelas y, de manera muy central, grupos de la sociedad civil.
- Probablemente debido a la vocación de trabajo cerca de las comunidades, a partir de sus necesidades y acervos culturales, un lugar especial entre los temas lo ocupan las diversas expresiones del patrimonio, como la lengua, las artesanías y la indumentaria tradicional.

- Algunas se ocupan de la preservación, transmisión y apropiación de conocimientos tradicionales, como los Talleres artístico-culturales con personas portadoras de tradición de Costa Rica y la elaboración de papel amate en Chile.
- Otras prácticas se centran en el acceso y aprovechamiento de nuevas tecnologías, como el Atlas del Caribe en la Web de República Dominicana, los Sistemas de Información Cultural también sobre una plataforma de Internet, el Studio C de Guatemala para la animación y la producción de películas, y Wapikoni Mobile para la producción de música y video.
- Para algunas prácticas el enfoque adoptado supone una combinación de conocimientos tradicionales y nuevas tecnologías como es el uso de Internet para la Documentación de lenguas en peligro de extinción o el Taller Flora, enfocado a propuestas innovadoras en el campo de la moda y a la alta costura a partir de los procesos artesanales y la indumentaria tradicional.
- En cuanto a las disciplinas y campos abordados por las prácticas se cubre una gran variedad entre las que figuran música y video, cine y animación, artesanías y diseño de modas, conservación y aprovechamiento del patrimonio cultural y natural.
- En algunos casos, el eje o el catalizador de la práctica es la recuperación de un espacio, como en el caso de mARTadero en Bolivia o las Usinas Culturales en Uruguay. Sin embargo, la infraestructura y su equipamiento no son la conclusión del proyecto sino más bien el inicio de un proceso participativo.



## Resultados

Entre los resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social pueden destacarse los siguientes:

- Productos que permiten generar empleo y mejores ingresos en comunidades con pocas oportunidades de desarrollo económico.
- Desarrollo de habilidades que permiten la expresión del talento creativo de los jóvenes, las mujeres u otros grupos vulnerables y que representan factores de una mayor autoestima, inclusión y empleo potencial.
- Reducción de los niveles de violencia y posibilidad de generar condiciones familiares y comunitarias para una mejor calidad de vida.
- Protección del patrimonio cultural, tangible e intangible, y su aprovechamiento en beneficio de grupos locales.

## Elementos de éxito

Entre los elementos más comúnmente identificados que han contribuido al éxito obtenido por las prácticas, figuran los esquemas que facilitan y promueven aspectos tales como:

- Participación
- Comunicación
- Capacitación
- Coordinación institucional
- Recursos humanos profesionales y multidisciplinarios
- Establecimiento de redes

Es importante destacar que el componente de la educación, capacitación o formación aparece como elemento estratégico para el desarrollo económico y social de los individuos y las comunidades, el cual está presente en muchas de ellas. De manera muy central en: el Programa de arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes de Santa Lucía, la Capacitación para el mejoramiento de la competitividad de las artesanías artísticas en Ecuador, la Manufactura de papel amate en Chile, los Talleres artístico-culturales con personas portadoras de tradición, el Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela y Wapikoni Mobile en Canadá, entre otras.



## Las prácticas como elementos para la reflexión, el aprendizaje y el intercambio de experiencias

Varias de las prácticas por sí mismas representan ejemplos de aprendizaje e intercambio de experiencias entre varios países de las Américas:

- El Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela ha inspirado esfuerzos similares en al menos 25 países entre los cuales figuran 21 de las Américas.
- Los Sistemas de Información Cultural, sin ser un proyecto unitario ni obedecer a una estrategia única, comparten múltiples rasgos de manera que varias de las experiencias de los países involucrados han podido trasladarse a otros.
- La elaboración de papel amate en Chile se inspira en una técnica precolombina mesoamericana.
- El caso de Medellín ha sido motivo de varios encuentros internacionales y publicaciones orientados a que otras ciudades puedan aprender de la experiencia colombiana.

De hecho, se considera que todas las prácticas incluidas en este libro pueden ser elementos muy valiosos para el diseño de políticas culturales que promuevan el desarrollo económico y social en los países de las Américas. Por su misma variedad, representan un amplio acervo de experiencias exitosas que las distintas instituciones y actores sociales del sector cultura pueden tomar como fuente de aprendizaje e inspiración para desarrollar sus propias ideas y promover sus propios proyectos.

**Cultura, común denominador para el desarrollo** se pone a la disposición de los hacedores de políticas públicas, creadores, promotores culturales y en general quienes inciden en la toma de decisiones que afectan al desarrollo cultural para impulsar la reflexión, el intercambio y la adaptación creativa que permita aprovechar el enorme papel transformador de la cultura en beneficio del desarrollo económico y social.

# proyectos

culturales



El programa está pensado como espacio de formación de capacidades colectivas a fin de incentivar una transformación hacia patrones de ingeniería colectiva.



COLECCIÓN JUJUY / Línea Carnaval



COLECCIÓN CHUBUT / Línea Mapuche



COLECCIÓN SANTA CRUZ / Línea Minera

Fotos: MARCELO SETTON

## Quién?

Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación a través de la Dirección Nacional de Industrias Culturales

## Desde cuándo?

Desde 2005

## En dónde?

Hasta 2009 el programa se aplicaba en 10 provincias: Santa Cruz, Chubut, San Juan, Formosa, La Pampa, Jujuy, Santiago del Estero, Chaco, Mendoza y Río Negro. En 2010 inicia en las provincias de Tierra del Fuego, Corrientes y Buenos Aires. Adicionalmente, se está gestando un convenio para implementarlo en la Provincia de Catamarca. Se espera que en forma paulatina, todas las provincias de Argentina puedan contar con colecciones locales y con organizaciones integradas al programa.

## Por qué?

Fomentar la creatividad de colectivos sociales integrados por artesanos, diseñadores, artistas visuales y pequeños productores que deseen potenciar su proyecto individual en la interrelación con otros a través del *Plan de capacitación en diseño para la producción desde tecnologías, materiales y simbologías locales* de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

## Para quién?

Organizaciones de artesanos y artistas (pequeños productores).

1.100 personas (300 hombres, 800 mujeres)

### Características de la población beneficiaria

El programa está dirigido a artesanos, artistas plásticos, diseñadores y pequeños productores que quieran interactuar con otras personas en un proyecto colectivo, vinculado con la producción de objetos artesanales como indumentaria, vajillas, muebles, etc.

Se trata de una población diversa, plural y heterogénea, que incluye tanto personas en situación de vulnerabilidad social, como personas con estudios terciarios e ingresos medios; desde habitantes de la ciudad hasta miembros de comunidades originarias.

# IDENTIDADES productivas

## Por qué esta práctica?

- El lugar que se le asignaba al desarrollo artesanal en la Argentina era escaso en relación a otras áreas de producción cultural (artes plásticas, artes escénicas, etc.). No se consideraba como parte del sector económico. No existía una clara noción de quiénes eran los artesanos. Se evidenciaba una imposibilidad de identificar a los sujetos que conforman ese sector para aplicar a recursos públicos con mayor grado de operatividad y eficiencia.
- La calidad de la producción artesanal se reiteraba y no tenía ningún impacto en los mercados. Los productos no podían competir con otras propuestas del mercado y quedaban reducidos a *souvenirs*. Las artesanías no podían competir; se vendían en los mercados de artesanía propiamente dichos, no en los ordinarios.



(Por qué esta práctica?)

- La realidad económica particular de cada artesano le imposibilitaba vincularse, movilizarse o interconectarse con los centros de circulación y venta de sus productos.
- Las grandes distancias y los elevados costos de transporte de personas y materiales.
- El aislamiento social económico y cultural de las comunidades originarias y rurales, no solo por la distancia geográfica, sino por la falta de diálogo y de iniciativas de integración y de valoración al aporte de esas cosmovisiones. Falta de reconocimiento del valor. Era necesario proponer otro modo de pensar la artesanía.
- La necesidad de romper con la concepción de trabajo individual y adoptar enfoques colectivos que permiten modos de producción más eficaces, diseños más creativos y mejores métodos de circulación o venta.
- La cantidad de intermediarios que existían entre los artesanos y los circuitos de venta, por lo cual el artesano no sólo recibía un ingreso ínfimo de su trabajo, sino que además no tenía la posibilidad de conocer sus clientes.
- Los artesanos no tenían acceso a las líneas de crédito, ya que individualmente era casi imposible acceder a los beneficios ofrecidos por algunas instituciones. A partir de que los productores se organizaran como cooperativas de trabajo fueron susceptibles de aplicar a líneas de subsidios y créditos que les permiten redimensionar sus expectativas y crecimiento.
- Existía un desconocimiento casi absoluto de la noción de identidad. Las reproducciones se caracterizaban por la total homogeneidad. Había una paradoja: las distintas regiones tenían singularidades diversas, pero esto no se veía reflejado. Los productos ofrecidos eran uniformes y seriados, resultantes de patrones comunes en todo el territorio. Es decir, la producción artesanal no daba cuenta de la pluralidad de territorios, escenarios locales y cosmovisiones que integran el territorio argentino.
- No existía un ámbito de intercambio de saberes, un espacio donde, con base a una confianza mutua, se intercambiaran conocimientos múltiples (gráficos, habilidades manuales, comunicacionales, etc.). Un espacio de intercambio donde pudieran confluir distintos roles y que éstos se integraran en la transferencia de conocimientos para acceder a una producción colectiva. La transferencia de saberes quedaba reducida a un ámbito familiar, de la comunidad más próxima, o bien quedaba circunscrita a los caminos individuales.
- La visualización de que varias actividades vinculadas a los artesanos no podían sostenerse en el tiempo. No había un programa enfocado al sector que fuera sostenible en el tiempo.

## Objetivos específicos

- Brindar recursos materiales y simbólicos a los artesanos con proyección de insertarse en el mercado, capacitándolos en el área del diseño para la generación colectiva y la producción de objetos de índole cultural local.
- Promover una nueva configuración del tejido socio productivo.
- Impulsar las economías regionales.

## Cómo lo hicieron?



Esta iniciativa surge ante un escenario donde existía mucha gente con habilidades técnicas y artísticas que generaban proyectos individuales, accediendo a los mercados con un poder de negociación reducido.

En cada provincia el conjunto de grupos accede, a través del proyecto, a oportunidades que individualmente le eran difíciles. Se vuelven referentes legítimos del diseño local tanto para organismos públicos como empresas de cada provincia, que desean comprar objetos de diseño propios del lugar. Ejemplos son las salas y ambientes diseñados por el grupo Santa Cruz en la Hostería Isla Pavón en Piedra Buena, el vestuario realizado por el grupo Santiago del Estero para conjuntos musicales de Cosquín, los desfiles del grupo Formosa en las fiestas provinciales del Día de la Mujer, las indumentarias de reinas y princesas de las fiestas populares, y la muestra del grupo Chubut en París.

El programa está pensado como espacio de formación de capacidades colectivas a fin de incentivar una transformación hacia patrones de ingeniería colectiva. Se trabaja en la articulación y la transferencia de los saberes individuales a fin de reconciliar los antiguos principios de cooperación y trabajo colectivo.

El programa actúa en la reconstitución del tejido socio-productivo en los distintos escenarios del país, referentes de la artesanía nacional, en el cual la mayoría de los participantes son a la vez representantes de cooperativas y grupos de trabajo. Cada grupo capacitado alcanza la autonomía necesaria para crecer mejorando la calidad de sus acuerdos, la sinergia de sus acciones y la diversidad de su producción.

Socializa, así, el acceso al conocimiento en el ámbito de la producción de base cultural. A la vez, favorece el desarrollo de la cultura local indagando en la identidad, promoviendo una nueva configuración del tejido socio-productivo, impulsando las economías regionales, fomentando la inclusión social y laboral, y resignificando la importancia de la diversidad cultural.

Durante 2010, el programa tuvo un gasto aproximado de US \$260.000, el cual se financió en un 75% con recursos de la Secretaría de Cultura de la Nación; 15% con recursos de los Gobiernos de las provincias y 10% con aportaciones de empresas privadas y la banca.

Fotos tomadas de <http://www.cultura.gov.ar>





## Metodología de trabajo

- Seminarios presenciales de capacitación
- Asistencia técnica en línea
- Registro fotográfico y audiovisual continuo del proceso y los resultados
- Aplicación de los productos al sello *Identidades productivas*
- Jornadas de debate, análisis y reflexión respecto de la evolución de los sistemas de objetos y los procesos organizacionales que se generan (presenciales y en línea)
- Publicación de materiales gráficos y audiovisuales que sintetizan aspectos del programa.

### Seminarios presenciales de capacitación

La formación académica propuesta se basa en *el Plan de capacitación en diseño para la producción desde tecnologías, materiales y simbologías locales* de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Las acciones se implementan en dos fases.

#### Primera fase

En esta etapa se genera la colección provincial. Los interesados se acercan al primer seminario con muestras de sus producciones, además de objetos, artesanías, imágenes del paisaje, la flora, la fauna, las fiestas y las tradiciones. Con estos materiales como insumos, el grupo traza un mapa representativo de la identidad cultural del lugar. La capacitación en diseño, que se dicta mensualmente en diez encuentros, se propone motivar y guiar a los participantes en la generación de este proyecto colectivo, basado en el valor de lo propio como diferencia. El resultado de este proceso de aprendizaje es un conjunto de prototipos. Cada grupo funda una organización para seleccionarlos y producirlos con vistas al mercado.

#### Segunda Fase

En esta etapa se desarrollan dos proyectos simultáneos. Para traducir y adaptar los prototipos de la colección a la marcha del proyecto productivo real; el grupo capacitado adopta una forma organizacional que le es propia y que le facilita la elaboración de sus producciones. Paralelamente *Identidades productivas* invita a los grupos en proceso de fortalecimiento a mantener viva la experiencia del diseño. Con este propósito, en 2009, los autores de las colecciones La Pampa, Santa Cruz, Chubut, San Juan, Formosa, Santiago del Estero y Jujuy trabajaron en un primer proyecto interprovincial: *La Colección Argentina en el Bicentenario*. Los frutos previstos son un conjunto de objetos e indumentaria donde se cruzan variables locales y nacionales y el surgimiento de una red integrada por las organizaciones de todo el país.



## Seguimiento y evaluación

Existe un diagnóstico continuo, que no es mecánico sino dinámico. La información se va levantando a medida que la gente se expresa en las distintas fases. No hay una metodología de cálculo ni estadísticas sistematizadas. Las actividades se ajustan a partir de la interpretación que se hace en el mismo proceso en términos de aprendizaje continuo.



Fotos: MARCELO SETTON



## Resultados

Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Principalmente la creación de distintas colecciones de objetos e indumentaria de los diversos grupos capacitados en las provincias donde se implementó el programa.

Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- Una herramienta de capacitación desarrollada por la Universidad Nacional de Mar del Plata que se adapta a las características de los grupos.
- Una comunicación que legitima el argumento que sostiene la Red de Identidades Productivas.
- Los acuerdos de la Secretaría de Cultura con los gobiernos provinciales, con instituciones del Estado como Canal 7 y Canal Encuentro, con organismos internacionales como UNESCO, el proyecto de intercambio entre grupos de artesanos de América Latina y la presentación del programa en el marco del año de Argentina en la Institución Smithsonian, así como con empresas del sector privado que apoyan este tipo de iniciativas.
- Respetar la posibilidad de que los grupos asuman sus propios riesgos y tomen sus propias decisiones a fin de que logren su autonomía.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La posibilidad de que un programa del Estado pueda convertirse en una herramienta útil para los artesanos a lo largo del territorio argentino y que los grupos tomaran consciencia de su capacidad de generar nuevas demandas hacia las instituciones públicas a partir de mirar la realidad desde nuevas claves. Todas las actividades que se van proyectando están nutridas por esas demandas que recogen la voz de los grupos provinciales e interprovinciales (nacionales).

Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

- Los grupos se han fortalecido; ha mejorado la valoración de sus productos lo que ha mejorado los ingresos.
- Los grupos han desarrollado vínculos con empresas e instituciones de sus provincias.
- Se han construido redes en las distintas regiones.

Se han desarrollado propuestas que han impactado en instituciones fuera de Argentina, como fue el caso de la comunidad latina en Estados Unidos a través de la presentación en la Institución Smithsonian.

**Cinthia Vieto**  
 Coordinadora del programa  
 Identidades Productivas  
 correo electrónico /  
 cvietto@cultura.gov.ar



El proyecto nace del espacio recuperado del ex-Matadero Municipal. Un espacio que estaba habitado por la muerte se recupera para crear, para generar vida



### Pára quién?

Creadores, artistas, gestores, vecinos de Villa Coronilla, niños, jóvenes y población en general (160.000 personas: 80.000 hombres y 80.000 mujeres).

Características de la población beneficiaria  
El proyecto atiende a una diversidad de públicos:

- Uno de los principales sectores de población al que va dirigido es el de jóvenes y niños, a través de actividades como talleres y educación medioambiental.
- También se tienen proyectos específicos para el acercamiento e integración de los vecinos de la zona (población marginada) que, hasta el inicio del proyecto, estaban excluidos de la oferta y las propuestas artísticas y culturales.

### Por qué esta práctica?

- La falta de espacios físicos y/o foros en la ciudad y el país, que impulsen el desarrollo cultural.
- La ausencia de espacios descentralizados acordes al estado actual de las artes y su desarrollo, que apuesten por nuevas formas de entender y hacer cultura y arte.
- La existencia y posible utilización del Matadero Municipal de la ciudad como lugar idóneo, desde sus características físicas (2.900 metros cuadrados) hasta sus connotaciones significantes para el inicio de un “vivero de las artes”.

La necesidad de dar respuesta al reclamo de espacios de creación sugerentes, de encuentro cultural, de diversidad, de gestión y de preservación de la memoria patrimonial del edificio en sí mismo.

### Quién?

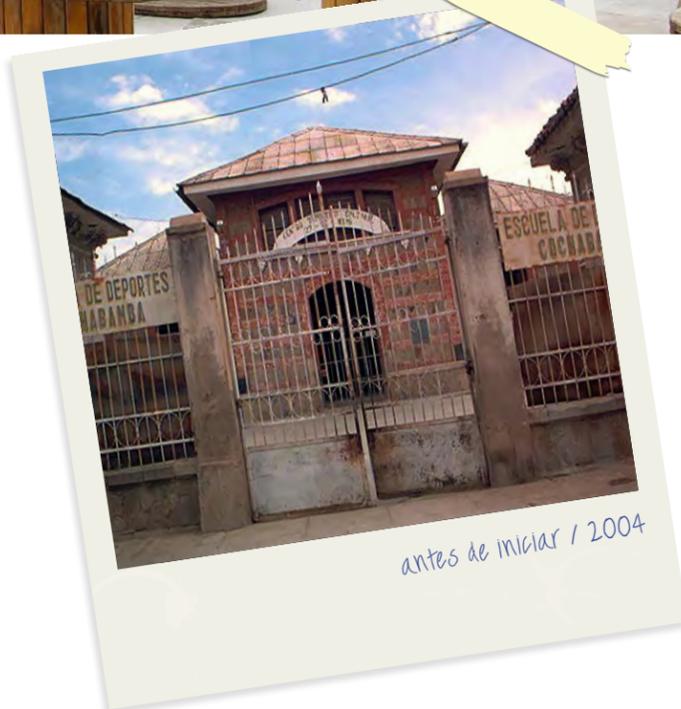
Nodo Asociativo para el Desarrollo de las Artes (NADA)

### Desde cuándo?

Inició en 2004

### En dónde?

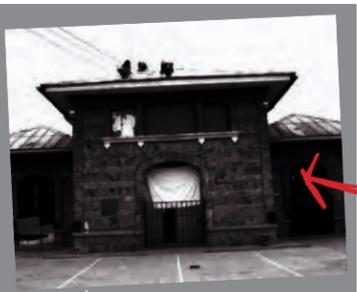
El proyecto se desarrolla en la ciudad de Cochabamba, en La Coronilla, barrio ubicado en la periferia sur de la ciudad. Esta área de la ciudad, estaba calificada como una zona violenta, peligrosa y se caracterizaba por el abandono municipal tanto en los aspectos de salubridad pública como en lo concerniente al arte y la cultura.



### Objetivos específicos

El proyecto está basado en **tres** pilares fundamentales:

- Dotar al barrio de un espacio físico adecuado con la lógica y las necesidades de las artes emergentes.
- Permitir una interacción social positiva a través de actividades culturales, con miras a los propósitos de inclusión y descentralización.
- Promover la interculturalidad en ámbitos locales, nacionales e internacionales.
- Fomentar la innovación, investigación, experimentación, integración, intercambio así como criterios de rigor conceptual a toda propuesta generada, impulsada, apoyada u organizada por el proyecto.



## Cómo lo hicieron?

El proyecto nace del espacio recuperado del ex Matadero Municipal. Un espacio que estaba habitado por la muerte, se recupera para crear, para generar vida. En 2004, el Nodo Asociativo de las Artes (NADA), un grupo multidisciplinario de artistas contemporáneos, profesional y altamente calificado, operante y con experiencia previa en la promoción intercultural, decide llevar a cabo el II Concurso Bienal de Arte Contemporáneo en las instalaciones de dicho espacio por su ubicación geográfica (periférica) y porque además propone una perspectiva ideológica diferente, pensando en una renovación conceptual que detonase procesos de transformación artística.

Al convertirse en sede del concurso, el inmueble se encontraba en desuso, abandono y descuido total. Así detona el proyecto mARTadero, Vivero de las Artes que se presentó a la Alcaldía y fue aprobado unánimemente por el Consejo Municipal.

Se otorga al NADA bajo la figura de comodato los espacios del Ex – matadero por un periodo de 30 años siendo responsabilidad del NADA conducir el proyecto bajo criterios de autogestión y sustentabilidad.

Una vez cedido el espacio, NADA comienza a trabajar en la recuperación y habitabilidad del inmueble. Al mismo tiempo, se va descubriendo el importante valor arquitectónico del edificio, por lo que se procura su restauración a través del financiamiento externo en un proceso que aún sigue en curso.

El proyecto actualmente se constituye como un Centro de Desarrollo Integral de las Artes y la Cultura, ofreciendo espacios para exposiciones, presentaciones escénicas, conciertos, talleres, laboratorios artísticos, rodajes y todo aquello que concierne a la creación. Es un espacio adecuado para la expresión que caracteriza a las artes en la actualidad y a los nuevos lenguajes artísticos; un espacio para el arte contemporáneo, la pluralidad y el respeto.

Se trabaja en siete áreas de manera independiente: artes escénicas, artes visuales y fotografía, audiovisuales, letras, música, diseño gráfico y arquitectura e interacción social y desarrollo.

Se han desarrollado programas internos como Formarte, un programa de formación constante de talleres para el fortalecimiento de las artes a través de la educación de los artistas, y donde se presta especial atención a la formación de jóvenes creadores.

El proyecto se basa en un modelo de financiamiento que combina los recursos propios generados por corresponsabilidad de los artistas que usan los ambientes y equipos, la realización de proyectos específicos que apoyan embajadas y organizaciones culturales, y los programas de Responsabilidad Social Empresarial del sector privado.



## Metodología de trabajo

Las metodologías varían según los programas. Sin embargo, se trabaja en tres niveles o subsistemas de organización:

### Estratégico

Gestión cultural, creación de redes de información e intercambio. Proyección del proyecto en el futuro; elaboración de estrategias de gestión y sostenibilidad a través del tiempo.

### De coordinación

Cada área está representada por un coordinador, contacto con los artistas, responsable de la gestión y evaluación de propuestas, desde su recepción a través del administrador web, hasta su ejecución. Los coordinadores son también responsables de la conformación de un equipo autónomo que tiene como objetivo vitalizar el área. Por ejemplo, el área de diseño gráfico y arquitectura cuenta con la Fundación Imagen.

### Operativo

Constituido principalmente por voluntarios, nacionales y extranjeros. Son los responsables de la elaboración y ejecución de los proyectos. Son trabajadores de planta que se constituyen en el motor de funcionamiento del proyecto, cuyos principales instrumentos de trabajo son la creatividad y la proactividad. El proyecto está conformado principalmente por voluntarios de medio tiempo o tiempo completo.



## Seguimiento y evaluación

Se realizan evaluaciones anuales, tanto cualitativas como cuantitativas. Los coordinadores de área y el personal operativo presentan informes de evaluación de los programas o proyectos de los que son responsables y los coordinadores realizan evaluaciones de las actividades concernientes a su área.

Los objetivos se han priorizado dependiendo de la etapa del proyecto, lo cual incide sobre las evaluaciones. Igualmente se lleva un conteo pormenorizado de las actividades realizadas en el espacio.

En 2010 se está implantando un programa de desarrollo organizacional y gestión de calidad.

## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

En cinco años de trabajo cada etapa ha tenido objetivos concretos, mismos que se han cumplido. En la primera etapa se trabajó principalmente sobre el ambiente físico: la restauración de los espacios y el equipamiento hasta conseguir un laboratorio digital y residencias artísticas.

Se trata de un proyecto ejemplar a nivel nacional e internacional y un excelente modelo de gestión y de apuesta por el arte con resultados concretos, bajo un esquema descentralizado, que ha modificado el imaginario social de la zona procurando la integración de la ciudadanía. En 2010 lo prioritario es la contratación de personal operativo y la restauración del ala sur, para lo cual se requiere financiamiento.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y social

- La puesta en valor, recuperación y uso de un inmueble significativo, de alto valor patrimonial, pero abandonado, lo cual a su vez valoriza al barrio.
- El incremento de actividades culturales en Cochabamba, con más de 500 actividades realizadas, 160.000 mil personas beneficiarias y 30 países participantes.
- El impulso de redes locales de trabajo común en lo cultural.
- El otorgar herramientas, a través del programa Formarte para la inclusión laboral y el desarrollo de empresas culturales con vistas a mejorar las condiciones de vida.
- El posicionamiento de unos principios claros de creación e innovación.
- La pertinencia del espacio físico y conceptual en respuesta a las necesidades de los nuevos lenguajes artísticos.
- Interpelación a las políticas públicas, a través de un modelo exitoso de gestión cultural, posicionando la cultura como eje de las políticas de desarrollo.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- Un equipo profesional, multidisciplinario y altamente calificado, con experiencia en la promoción intercultural y la gestión en diferentes ámbitos.
- La aceptación y participación activa de artistas y público.
- El reconocimiento y valoración del proyecto en esferas públicas y sociales.
- Los principios claros de innovación, investigación, experimentación, rigor conceptual y estético, interculturalidad, intercambio e integración.
- Una visión clara y estructurada en acciones concretas.
- El voluntariado.
- La correcta identificación de las necesidades de espacios culturales y las artes actuales.
- La formación temprana de niñas y niños, incentivando el hábito del disfrute cultural.
- La importancia de las necesidades, perspectivas e imaginarios de los jóvenes como constante fundamental al momento de toma de decisiones estratégicas del proyecto.
- El respeto por la diversidad y la amplitud de visión para acoger y ofertar actividades para niños, jóvenes, mujeres, hombres y ancianos.

### Enseñanzas que se han extraído a raíz del desarrollo del proyecto

- La fuerza que puede tener una visión compartida y un camino claro.
- La necesidad de un enfoque de corresponsabilidad de las instituciones de los sectores público, privado y la sociedad civil, frente al desarrollo cultural y social, donde dicha sinergia contribuye a alcanzar mejores objetivos.
- La importancia de un equipo integrado e interdisciplinario con visión, misión y objetivos estratégicos comunes.
- La necesidad de un enfoque de sostenibilidad, para tener independencia de gestión y decisión.
- La pertinencia de establecer y pertenecer a redes de trabajo conjunto en el sector cultural.



### Impactos cuantitativos y cualitativos del proyecto

- El cambio de percepción de la ciudadanía frente al barrio y la regeneración urbana en curso.
- La ampliación de posibilidades para los jóvenes y los no tan jóvenes creadores de la ciudad, con el progresivo empoderamiento que ello supone.
- La generación de un modelo exitoso de gestión cultural, abriendo posibilidades de réplica en el país.
- La multiplicación de oferta de formación complementaria, alternativa y artística para jóvenes creadores, ampliando sus posibilidades de desarrollo personal y laboral para la generación de recursos.
- La inclusión de niños en actividades culturales.
- El posicionamiento de Cochabamba en el panorama global cultural a través del proyecto, frecuentemente invitado a participar en foros, encuentros, seminarios y cursos.
- La posibilidad ofrecida a artistas bolivianos de mostrar su trabajo en concursos, muestras y eventos internacionales.
- La resignificación y rehabilitación del sitio, que conlleva una nueva mirada hacia el patrimonio y su proyección hacia el futuro, especialmente de la frecuentemente despreciada arquitectura industrial.

correo electrónico general  
proyectomartadero@gmail.com  
Coordinadora de formarte  
formarte@martadero.org  
Director  
direccion@martadero.org  
www.martadero.org



Red de creación y gestión cultural con el fin de dar rienda suelta a las iniciativas creativas para convertirse en una palanca para un nuevo proceso social y cultural.

### Para qué?

Fortalecer el papel cultural de la sociedad brasileña; valorar las iniciativas culturales de los grupos y comunidades excluidas; y aumentar el acceso a los bienes culturales.



### Para quién?

Las poblaciones con bajo acceso a las herramientas de producción, disfrute y difusión cultural; con necesidad de reconocimiento de su identidad cultural; y niños, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad social.

### Por qué esta práctica?

La falta de valoración de la producción cultural de los grupos y comunidades excluidos del acceso a los bienes culturales, los medios de producción, el disfrute y la difusión cultural.

Seleccionadas mediante licitación pública, las poblaciones-objetivo específicas son las siguientes:

- Estudiantes en las escuelas públicas
- Adolescentes y adultos jóvenes en situación de vulnerabilidad social
- Grupos de bajos ingresos que viven en zonas con escasos servicios públicos y culturales, tanto en los grandes centros urbanos, como en las pequeñas ciudades
- Habitantes de las regiones y de los municipios de gran importancia para la preservación del patrimonio histórico, cultural y ambiental
- Habitantes de comunidades de afrodescendientes, indígenas y rurales
- Sindicatos
- Personas con discapacidad
- Homosexuales, lesbianas, bisexuales y transexuales

### Objetivo específico

Ampliar y mejorar el acceso de las comunidades excluidas al usufructo de los bienes culturales y los medios del disfrute, la producción y la difusión de las artes y el patrimonio cultural.



Foto: Italo Rios. SCC / MinC



Foto: Italo Rios. SCC / MinC



Foto: Italo Rios.



Foto: Italo Rios. SCC / MinC

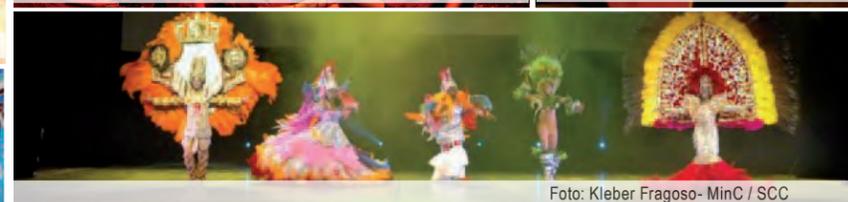


Foto: Kleber Fragoso- MinC / SCC



Foto: Italo Rios. SCC / MinC

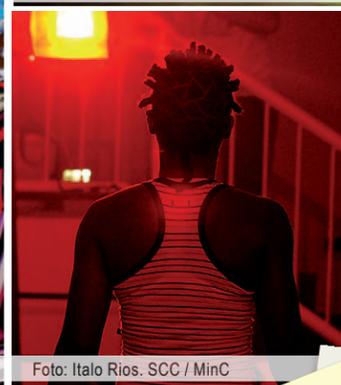


Foto: Italo Rios. SCC / MinC



Foto: Italo Rios.

### Quién?

Ministerio de Cultura, a través de la Secretaría de Ciudadanía Cultural

### Desde cuándo?

Desde 2004

### En dónde?

Todo el territorio nacional brasileño



Foto: Kleber Fragoso- MinC / SCC

### Cómo lo hicieron?

El programa tiene como objetivos la promoción, expansión y garantía al acceso de las comunidades excluidas del disfrute, la producción y la difusión de los bienes culturales, buscando la acción cultural en diferentes medios y formas artísticas y lúdicas. Esta contribución se concreta en el apoyo a proyectos de espacios culturales seleccionados a través de convocatoria pública, denominados Puntos de Cultura.

Los Puntos de Cultura son entidades de la sociedad civil que reciben apoyo del Ministerio de Cultura, que consiste en respaldo técnico y financiero para desarrollar proyectos destinados a ampliar el acceso a la cultura. Ese apoyo se traduce directa o indirectamente en la formación de una red de Puntos organizados por un estado o municipio. Los Puntos son los elementos nodales de la red, que actúan tanto en la dinamización de los contactos entre los Puntos, con un enfoque regional o temático, y como socios en la ejecución de las acciones del Programa. Por lo tanto, los Puntos de Cultura se han diseñado como una red de creación y gestión cultural con el fin de dar rienda suelta a las iniciativas creativas para convertirse en una palanca para un nuevo proceso social y cultural.



Foto: Kleber Fragoso

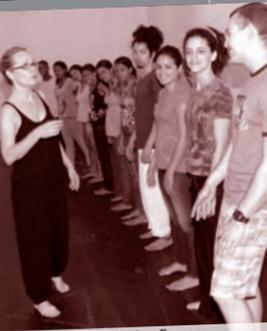


Foto: Kleber Fragoso



Foto: Fábrica de Eventos



Foto: Kleber Fragoso | SCC/MinC

El Programa Cultura Viva tiene por objetivo fomentar las iniciativas existentes, sobre todo mediante la transferencia de recursos. Los Puntos de Cultura y el apoyo financiero a sus actividades son la acción central de Cultura Viva. Esta acción se despliega transversalmente a través del amplio conjunto de actividades del programa. Más que una relación complementaria a la acción de los Centros, estas actividades permiten consolidar y fortalecer la red de los Puntos de Cultura y de las organizaciones de la sociedad civil que impulsan actividades culturales y que a veces hacen parte de los mismos Puntos, con el objetivo de adoptar medidas culturales. La mayoría de estas actividades se enfocaron en actividades de capacitación, a través de la concesión de becas y premios.

Entre estas actividades están:

- **Cultura Digital:** Se ofrece capacitación en el uso de software libre como una herramienta para la producción audiovisual y la creación de redes estructuradas, lo que permite el intercambio y la distribución virtual de contenidos audiovisuales.
- **Agentes Cultura Viva** (en reestructuración): Promueve la calificación de los jóvenes en los ámbitos de la cultura.
- **Maestros Griôs del Conocimiento:** Incentiva la difusión de la cultura tradicional en poder de los Maestros.
- **Escuela Viva:** Fomenta el intercambio de acciones del Programa con las escuelas públicas, acercando y reforzando la dimensión educativa de la cultura.
- **Interacciones Estéticas:** En colaboración con la Fundación Nacional de las Artes (Funarte), tiene como resultado productos culturales desarrollados por artistas en interacción con los Puntos de Cultura (beca residencia).
- **Acción Cultura y Salud:** Una colaboración con el Ministerio de Salud para identificar y apoyar actividades culturales con un enfoque en la salud.
- **Central de Intercambio:** Permite a los agentes y artistas de Puntos de Cultura hacer intercambios con otros Puntos de Cultura. El objetivo es promover el intercambio de experiencias.
- **Acción Lúdica:** Tiene como objetivo democratizar el acceso a juguetes y al juego, la cultura y el tiempo libre como instrumentos de educación no formal para la inclusión social y la calificación del tiempo y el espacio para jugar.

El financiamiento del programa Cultura Viva se realiza a través de recursos propios del Presupuesto General de la Unión (Ley de presupuesto anual) y otros aportes de los Estados de la Federación según las redes descentralizadas de Puntos de Cultura.



## Metodología de trabajo

El Programa Cultura Viva se concreta con el apoyo a proyectos de desarrollo, de apoyo técnico y financiero para la adecuación de espacios, compra de equipos y otros insumos, y la realización de acciones complementarias a los proyectos culturales de carácter integrado, que incluyen la formación de agentes culturales y público participante, así como la inclusión digital y la promoción de la Red de Puntos de Cultura.

El Punto de Cultura es la acción prioritaria del Programa Cultura Viva y coordina todas las acciones restantes. Es la referencia de una red horizontal de articulación, recepción y difusión de iniciativas y mentes creativas. Una pequeña marca, una señal, un punto de no jerarquía, un punto de apoyo, una palanca para un nuevo proceso social y cultural. Como mediador en la relación

entre el Estado y la sociedad, y dentro de la red, el Punto de Cultura añade agentes culturales que articulan y promueven un conjunto de acciones en sus comunidades, y de éstas entre sí.

El Punto de Cultura no cuenta con un modelo único, o de instalaciones físicas, ni de programación o actividad. Un aspecto que es común a todos es la transversalidad de la cultura y la gestión compartida entre el gobierno y la comunidad. Por comunidad, nos referimos no sólo a los agentes estrictamente relacionados con la producción artística, sino también a los usuarios y agentes sociales en un sentido amplio.

Unirse a la Red de Puntos de Cultura es voluntario y se lleva a cabo a partir de una convocatoria pública. El punto puede ser instalado en una pequeña casa, en un gran centro cultural o museo. Sólo es necesario que los agentes de la Cultura Viva se presenten y se ofrezcan. Desde el Punto se desencadena un proceso orgánico mediante la adición de nuevos agentes y socios y la identificación de nuevos puntos de apoyo: la escuela más cercana, el salón de la iglesia, la sede de los amigos de la empresa en el barrio, etc.

Hay numerosas posibilidades de combinar las acciones; todo dependerá de la dinámica de cada comunidad. A partir de esta dinámica, se definen las necesidades para la planta física y el equipamiento de cada Punto de Cultura. En un Punto, el eje puede ser la *capoeira*, en otro, un estudio de grabación de hip-hop, en otro más un taller de restauración, un grupo de teatro o música, un taller de producción de textos y escrituras, las actividades de circo, coro, círculos de lectura, cine clubes, la producción de programas para la radiodifusión, el ballet clásico o moderno, un polo de producción de vídeo digital, breakdance, la escultura o el dibujo del taller, clases de guitarra y percusión; quien elige es la comunidad. Tras la elección, el Ministerio de Cultura agrega nuevas acciones y circuitos culturales.

Inicialmente, para ser un Punto de Cultura era necesario que la entidad proponente participara en la convocatoria emitida por el Ministerio de Cultura, enviando para su revisión un proyecto al Comité Nacional de Evaluación, integrado por funcionarios gubernamentales y personalidades de la cultura. Después de la selección, se celebraba un convenio con el Ministerio de Cultura. Después de estos pasos, el Punto de Cultura recibía hasta 185 mil reales<sup>1</sup> en cuotas semestrales, a invertir en el plazo de dos años y medio, según el proyecto definido por cada Punto.

Posteriormente, Cultura Viva adoptó un nuevo sistema para fortalecer la descentralización en la aplicación de los Puntos de Cultura en línea con los objetivos y metas del Programa Más Cultura, que consiste en un conjunto de acciones que integran los distintos programas del Ministerio de Cultura a nivel de Plan Plurianual.

Este sistema se centra en la sustitución gradual de los convenios hechos con las organizaciones de la sociedad civil y algunos gobiernos municipales (Puntos individuales y redes de Puntos seleccionados a través de las convocatorias publicadas anteriormente) por acuerdos directos con los Estados y algunos municipios partes del pacto, cuyo objetivo es el establecimiento de Redes de Cultura del Estado y los Puntos de la ciudad.

Estos nuevos convenios están dirigidos a la formación de redes estatales y de Puntos locales de cultura. Se constituyen en convenios negociados directamente, a través del Programa Más Cultura y forman parte del acuerdo de un número total de Puntos que será establecido por los estados y municipios sobre la base de los edictos emitidos por éstos.

Además, el establecimiento de Puntos de las Redes de Cultura en colaboración con los estados y municipios contribuye a la institucionalización y consolidación del Programa Más Cultura y del Programa Cultura Viva como política pública, ya que implementa un soporte para los Puntos de Cultura de vínculos ya establecidos con otras entidades federales. Este enlace es un elemento de estabilización, fortalecimiento y continuidad de las acciones y actividades relativas a los programas del Ministerio de Cultura.

<sup>1</sup> Equivale a 110,217.45 USD considerando un tipo de cambio de 0.5975 USD por real. Ver XE Universal Currency Converter <http://www.xe.com/ucc/>. Consultado 06/10/10.

Además, es particularmente importante en términos metodológicos la contribución de la participación social en la forma de ejecución del programa y en el logro de sus metas. Representantes de diferentes Puntos de Cultura participan en momentos relevantes de la implementación de las actividades del programa tales como la planificación de reuniones, la discusión de acciones específicas y la selección de nuevos Puntos de Cultura. En tales momentos, los representantes deben contribuir con su conocimiento de la realidad cotidiana de las entidades para enriquecer la discusión de los problemas, dialogar y elevar la calidad de las decisiones adoptadas en estos foros.

En esta actividad, cabe destacar la Comisión Nacional de Puntos de Cultura, que está contribuyendo a la reflexión crítica y amplia sobre el desarrollo del programa, que permite al coordinador del equipo reconocer los problemas señalados y buscar su solución en conjunto con representantes de otros Puntos.

Esta participación se produce como un concepto general del programa: su implementación a través de una gestión compartida. Ésta se practica en el Programa de Cultura Viva y ofrece una metodología importante para la formulación y ejecución de proyectos sociales que implican la participación de organizaciones de la sociedad civil. Trabajar con las nociones de autonomía, participación y empoderamiento de las comunidades participantes, permite articular un conjunto de voluntades y perspectivas que es vital en la ejecución del proyecto.



## Seguimiento y evaluación

Con el fin de supervisar y evaluar el alcance de Cultura Viva en la sociedad, se adoptó el *Índice de Acceso a la Cultura a través de Puntos de Cultura*, que también sirve para evaluar el programa en general en el marco del Plan Plurianual.

Este índice se determina por:

$$\text{ÍndCultura} = \frac{(P\text{TalleresCursos} + N^{\circ}\text{deEspectadores})}{PoblaciónAtendidaporelPunto} \times 2$$

Donde:

**Índice de Cultura:** es el índice de acceso a la cultura entre las comunidades atendidas por los Puntos de Cultura.

**P Talleres Cursos:** es la cantidad de la población que participó en talleres, cursos y otras modalidades de formación promovidas por los Puntos de Cultura.

**N° de Espectadores:** es la cantidad de población que participó, en condición de espectador o el público, en eventos o espectáculos o que utilizó el Punto para usar equipos o instalaciones del mismo, tales como biblioteca, videoteca y telecentro.

**Población Atendida por el Punto:** corresponde a la población total que el Punto de Cultura se propone atender.

Es decir, el Índice es la media ponderada de la relación entre el número de participantes en actividades promovidas por los Puntos de Cultura y el número de espectadores de los eventos promovidos por sus Puntos, en relación con la población total de la comunidad atendida por el Punto. El índice varía entre cero y uno, e indica una mejor atención entre más cerca está de uno y menor entre más cerca está de cero.

El responsable de calcular / medir el *Índice de Acceso a la Cultura a través de Puntos de Cultura* es el Departamento de Cultura Ciudadana del Ministerio de Cultura. Para realizar la medición del Índice se elabora una carta con preguntas acerca de los componentes de

información del Índice y lo que se refiere a los Centros de Cultura, incluidos todos los acuerdos que hayan recibido financiación en el año y aquellos que, por diversas razones, no habían recibido los recursos. La carta es enviada por correo postal y por correo electrónico a finales de enero, y se establece un día a finales de marzo como fecha límite para la presentación de la información.

También se están llevando a cabo estudios más amplios sobre el Programa, realizados por instituciones que son referentes en el estudio y la evaluación de las políticas públicas. En 2006-2007 se llevó a cabo la primera encuesta por la Asociación Latinoamericana de Investigación y Acción Cultural (Alpacas) y el Laboratorio de Políticas Públicas (LPP / UERJ).

En el período 2009-2010 fue realizada una nueva encuesta por el Instituto de Investigación Económica Aplicada (IPEA) y la Fundación Joaquim Nabuco, en todos los Puntos de Cultura de todos los contratos hasta diciembre de 2007. Esta investigación tuvo como instrumento para la recopilación de datos, cuestionarios respondidos por los directores de los Puntos de Cultura. Los Puntos en el Norte y Nordeste fueron visitados por los investigadores de la Fundación Joaquim Nabuco con sede en Recife. Los Puntos restantes se encuentran en el Sur, Sudeste y Centro-Oeste y fueron visitados por los investigadores conectados directamente a la IPEA. Esta investigación generó un informe de evaluación sobre el programa que ha sido ampliamente distribuido.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Las investigaciones mencionadas muestran que los objetivos se cumplieron y están en continuo proceso de desarrollo. Desde que comenzó el Programa, el Gobierno Federal contribuyó al sostenimiento y funcionamiento de 2.517 Puntos de Cultura localizados en todo el territorio nacional. Estos Puntos de Cultura se establecieron no sólo mediante la asociación directa entre el Ministerio de Cultura y las organizaciones de la sociedad civil, sino también a través de las redes de los Puntos de Cultura establecidos con los acuerdos provisionales con los estados y municipios.

Los 2.517 espacios culturales se distribuyen de la siguiente manera:

- 1.836 Puntos de Cultura previstos para ser implementados en 47 redes de Puntos de Cultura fueron objeto de un acuerdo entre el Ministerio de Cultura, los estados y los municipios.
- Las asociaciones establecidas directamente entre el Ministerio de Cultura y los Puntos de Cultura (592 Puntos de Cultura).
- Además, se instalaron 89 *Puntitos de Cultura* con el objetivo de coordinar las actividades que abarcan varios Puntos que ya existen en 22 estados.

Entonces, ¿cómo han logrado los Puntos de Cultura una cobertura geográfica amplia? ¿Cómo han sido capaces de abordar diversos temas y llegar a diversas audiencias, así como desarrollar una amplia gama de formas artísticas y lúdicas, ya sea tradicional o experimental? En este sentido, la descentralización de los recursos y las actividades es un elemento básico del diseño de Cultura Viva. Esta diversidad se demuestra por los resultados de la investigación evaluativa realizada por el IPEA y FUNDAJ, donde el objetivo era visitar y entrevistar a todos los Puntos y no sólo una muestra de esta población. En primer lugar, se constató que la mayoría de los Puntos tienen espacio para desarrollar diferentes actividades, como salones de clase (90% de los Puntos), sala de audiovisuales (71%) laboratorio de computación (70%), bibliotecas (68%)



Foto: Italo Rios. SCC / MinC



Foto: Italo Rios. SCC / MinC



En la foto: TT Catalao



Foto: Italo Rios. SCC / MinC

sala de exposiciones (66%), entre otros espacios para las actividades (laboratorio fotográfico, sala de juegos, discoteca, etc.). Los Puntos de Cultura también realizan actividades en diversos campos de las artes y la cultura. Cabe señalar que las artes tradicionales están presentes, aunque actualizadas en géneros mixtos o híbridos y contemporáneos, como la musicalidad del hip hop, en la actualización y en el uso de tecnologías para proteger y mejorar las tradiciones (por ejemplo, el uso de los medios audiovisuales por los grupos indígenas), o la presencia de actividades populares, típicamente urbanas (grafito) o consideradas tradicionales, como el baile gaucho, la *capoeira* y la literatura de cordel, por citar sólo algunos ejemplos.

La investigación muestra las actividades desarrolladas por los Puntos de Cultura, entre las que se destacan: música (92% realizan actividades en este campo), manifestaciones populares (71%), audiovisuales (65%), teatro (59%) y literatura (58%). Arte es la actividad en sexto lugar con 54%.

En cuanto a la audiencia, la encuesta encontró que existe coherencia entre lo que se define formalmente en el diseño del programa y el público que se relaciona eficazmente con los Puntos, es decir, la clave pública son: adolescentes y adultos jóvenes y estudiantes de escuelas públicas.

En cuanto a la audiencia en términos cuantitativos, una actualización de los datos recogidos por la IPEA (para 2007) muestra que hay más de 806.000 personas directamente involucradas con las actividades de los Puntos. La gente con asistencia esporádica a las actividades suma más de 7.500.000 personas. De esta manera, el número total de usuarios se puede evaluar cercano a las 8.400.000 personas.

Es importante destacar que los principales resultados verificables directamente “in situ”, desde el punto de vista de los técnicos que trabajan con los Puntos, están relacionados con el proceso de formación de recursos humanos como mano de obra especializada en las comunidades que tienen contacto directo con el Punto de Cultura.

La instalación de los Puntos de Cultura y la promoción de sus actividades contribuyen a fortalecer las alianzas existentes, crear nuevas relaciones y dar visibilidad a la entidad seleccionada dentro de una red más grande. Los contratos concluidos con el Ministerio de Cultura son esenciales porque, además de permitir la realización de nuevos proyectos, dan credibilidad a las entidades involucradas, lo que permite la recaudación de fondos con organismos locales, empresas y patrocinadores.

En muchos estados el programa ha generado un proceso de creación y realización de actividades educativas y artísticas, así como la organización de espacios culturales públicos, que proporcionan

una mayor capacidad para el desarrollo y la expansión en el ámbito de actuación de los Puntos de Cultura.

Del mismo modo, el programa ofreció pruebas de maduración de las políticas públicas locales y estrategias flexibles para la ampliación de los procesos democráticos en el mundo cultural.

La investigación citada concluye que la existencia del Programa de Cultura Viva, implica procesos de participación en la construcción de instrumentos adecuados y calificados en las administraciones públicas estatales y de la sociedad civil. Requiere la expansión de la capacidad para coordinar, alentar una mayor cooperación entre los diferentes actores de la sociedad civil, la comunidad y asociaciones para el desarrollo de circuitos culturales.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

El proceso de formación de recursos humanos, con la formación de mano de obra más especializada de las comunidades que participan en la zona de funcionamiento del Punto de Cultura.

Esta experiencia de empoderamiento surge como una importante contribución al desarrollo social, lo que añade una mejora de la autoestima de las comunidades en las que los Puntos están instalados.

Por otra parte, según una investigación realizada por el IPEA, en los Puntos de Cultura se desempeñan en promedio 10 personas que trabajan de manera permanente y continua en la ejecución de sus actividades.

En 2007, con una muestra de 386 puntos, se encontró que de 4.123 personas que participaron en sus actividades, 2.768 son de la propia comunidad, es decir, un 67%.

Actualizando el número de Puntos de Cultura actualmente en operación, este número llega a 27.687 personas empleadas.

También es importante decir que el 98% de los participantes fueron calificados por el informante como personas en condiciones de vulnerabilidad social.

Asimismo, se informó de forma recurrente en las entrevistas que los jóvenes que participan en actividades de formación comenzaron a contribuir significativamente a la composición del ingreso familiar.

Así se deduce, pues, que las actividades de los Puntos de Cultura contribuyen tanto al desarrollo económico de las comunidades directamente involucradas en sus actividades como para el desarrollo social de las personas que participaron.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

En primer lugar, por sus características innovadoras y contribución al desarrollo social, el Programa Cultura Viva recibió un gran protagonismo entre las políticas del gobierno.

El Plan de Gobierno señala que:

“En el ámbito de la inclusión social a través de la cultura, hay que destacar el apoyo a la aplicación de los Puntos de Cultura en el marco del Programa Cultura - Arte, Educación y Ciudadanía, que atiende a los diseños existentes elaborados en diversas comunidades, en particular a los pobres.”

Esto apunta a resaltar el hecho de que Cultura Viva ha recibido apoyo como una prioridad entre las políticas aplicadas por el Gobierno Federal.

Otro factor que ha contribuido al éxito del programa es el énfasis que ha recibido entre las políticas implementadas por el Ministerio de Cultura.

El Programa Más Cultura, por ejemplo, fue creado con el objetivo de ampliar el acceso a bienes y servicios culturales y servicios para la expresión simbólica, el fomento de la autoestima, sentido de pertenencia, ciudadanía, participación social y diversidad cultural. Este programa potencializa actividades realizadas por Cultura Viva mediante el desarrollo de asociaciones con 25 estados.

Además, el establecimiento de Puntos de las Redes de Cultura en colaboración con los estados y municipios ha contribuido a la institucionalización y consolidación de los Programas Más Cultura y Cultura Viva como políticas públicas, ya que introdujo soporte para los Centros de Cultura a través de un vínculo establecido con otras entidades federales. Este enlace es un elemento de estabilización, fortalecimiento y continuidad de las acciones y actividades relativas a los programas del Ministerio de Cultura.

Pero el elemento principal que contribuye al éxito del Programa Cultura Viva fue la adhesión de organismos de la sociedad civil a las propuestas presentadas. Y la principal característica percibida por el público objetivo era el carácter innovador del Programa.

Innovar es materializar una nueva idea o propuesta o método de interacción y es un recurso que promueve mejoras en un proceso existente. El Programa Cultura Viva pretende, mediante la descentralización, contribuir eficazmente para que las iniciativas culturales existentes en las comunidades sean fortalecidas e inicien el proceso de estructuración y pasen a ser reconocidas como una Cultura Viva, promoviendo una forma de valorar la cultura y mejorar las normas de la vida de niños, jóvenes, adultos y ancianos.

El Programa Cultura Viva es pionero en estimular el gusto de hacer y disfrutar de la cultura. Se presentó como una política pública simple, para reducir la burocracia en lo posible en la relación entre la sociedad y el Ministerio de Cultura. Ha sido efectivo en fomentar las prácticas existentes, ya que ha permitido llegar a los resultados deseados de empoderamiento, autonomía y ciudadanía; a facilitar la atención de las demandas culturales de la sociedad civil brasileña y a elevar la autoestima de las comunidades y los “hacedores” de la cultura en el país. En el marco del programa, esta nueva visión política cultural contribuye en gran medida a elevar la calidad y el aumento de la universalidad en el acceso de los servicios culturales ofrecidos por el Ministerio de Cultura.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- **Articulación al interior del Ministerio de Cultura:** Al fijar el programa era necesario un amplio programa de reuniones con los distintos departamentos del Ministerio con el fin de identificar oportunidades para la convergencia de acciones.
- **Articulación entre Ministerios:** Para la promoción y la integración del programa con otros programas gubernamentales como Pronasci (Ministerio de Justicia) y los Territorios de la Ciudadanía (Ministerio de Desarrollo Agrario).
- **Diálogo:** De conformidad con el concepto de “gestión compartida”, se ha impulsado la creación del Foro Nacional de Puntos de Cultura. Esta potenciación de la Red de Puntos de Cultura hace que los participantes discutan y desarrollen soluciones integradas para la Cultura. Al mismo tiempo permite a los representantes participar en una forma organizada de adaptación y desarrollo de políticas públicas.
- **Dificultades en la comprensión de las entidades asociadas acerca de los procedimientos legales para la transferencia de los fondos públicos:** Este obstáculo se ha abordado a través de la potenciación del papel de los organismos asociados para hacer frente a los requisitos legales de formalización y ejecución de las transferencias de recursos públicos.
- **Recursos Humanos:** El programa se basa en las asociaciones y experiencias compartidas de la gestión, mediante acuerdos y contratos firmados con sus socios para ayudar en la implementación de acciones que forman parte de la Cultura Viva. Un ejemplo es la asociación con las oficinas regionales del Ministerio de Cultura para seguir “in situ” los Puntos de Cultura.

El análisis mostró el papel que ha tenido el programa en mejorar la dinámica cultural local, así como fomentar la integración de los jóvenes en la mecánica y en el aprendizaje de la autonomía, la acción cultural y la solidaridad. Asimismo, se destaca la capacidad del programa para articular a los agentes culturales entre sí y en diferentes escalas territoriales.

Además, en muchos estados el Programa inició el proceso de creación y realización de actividades educativas y artísticas, así como la organización de los espacios culturales públicos, que proporcionan una mayor capacidad para el desarrollo y la expansión del alcance de la acción de los Puntos de Cultura.

Del mismo modo, el programa ofreció pruebas de maduración de las políticas públicas locales y las estrategias flexibles para la ampliación de los procesos democráticos en relación con el mundo cultural, proporcionando un medio de multiplicar la experiencia de vivir la cultura.





Brindar acceso a los jóvenes aborígenes a la tecnología y a la capacitación necesarias que les permita expresarse creativamente a través de la música y el video



**Quién?**

Wapikoni Mobile

**Desde cuándo?**

Desde 2004

**En dónde?**

Comunidades nativas de Canadá

**Para qué?**

Wapikoni Mobile es un estudio itinerante de música y video que permite a los jóvenes aborígenes en su propio entorno, escapar del aislamiento y la angustia y dar cauce a su potencial creativo a través del video y la música. "Aprender haciendo" es la filosofía de Wapikoni Mobile.

**Para quién?**

Jóvenes entre 15 y 35 años que viven en comunidades nativas alejadas en el Norte de la provincia de Quebec.

**Por qué esta práctica?**

Algunos de los jóvenes aborígenes canadienses que viven en comunidades nativas remotas al Norte de Quebec, no tienen acceso a las tecnologías ni a la capacitación necesarias que les permita expresarse creativamente a través de la música y el video. Además de sentirse aislados, muchos de estos jóvenes se desenvuelven en un contexto que los confronta con realidades crueles como la violencia, el abuso y el suicidio.

**Cómo lo hicieron?**

Wapikoni Mobile tiene dos estudios móviles con equipo de iluminación, estaciones de grabación de sonido y edición, y un proyector que permite hacer presentaciones en las comunidades al final de cada visita.

Además, Wapikoni Mobile cuenta con dos estudios permanentes en la comunidad Wemotaci desde 2006 y en Kitcisakik desde 2007. Estos estudios son coordinados y financiados por el consejo de comunidades, lo que representa un paso importante hacia el desarrollo sostenible y el empoderamiento local.

Wapikoni Mobile se esmera por promover y distribuir sus películas en Quebec y el resto del mundo. Organiza proyecciones en diversos eventos públicos en diferentes ciudades de Canadá, a los cuales, en muchas de las ocasiones, los cineastas son invitados. Algunas de sus películas han sido seleccionadas para festivales en Quebec, Estados Unidos y otras partes del mundo; donde han ganado prestigiosos premios.



**Objetivos específicos**

Impulsar la discusión entre los jóvenes, dándoles la oportunidad de conocerse, de intercambiar opiniones y de tener influencia dentro y fuera de su comunidad. Proveer entrenamiento práctico a los jóvenes artistas, para la producción de documentales cortos y música original, incluyendo redacción de guiones y dirección, así como los aspectos más técnicos de filmación, grabación y edición; capacitación que es supervisada por jóvenes cineastas profesionales.





Las películas Wapikoni constituyen actualmente la colección más grande de películas contemporáneas hechas por nativos en Canadá, convirtiéndose así en embajadores de una rica cultura contemporánea que muchas veces es mal comprendida.

El programa se realiza gracias al apoyo del Consejo de la Nación Atikamekw, el Consejo de Jóvenes de las Primeras Naciones, la Asamblea de las Primeras Naciones de Quebec y del Labrador, la Oficina Nacional de Cine de Canadá y otros patrocinadores del Gobierno.



## Metodología de trabajo

Cada año, desde principios de abril hasta fines de octubre, los dos estudios móviles visitan un total de 12 comunidades con un equipo de dos cineastas instructores y un facilitador social, apoyados por un coordinador nativo local y, ahora por primera vez, por un participante de la capacitación del año anterior que ha sido promovido a instructor asistente. En cada visita, los instructores reciben docenas de creadores jóvenes para ser formados en filmación, edición y proyección de películas. Al final de un mes de capacitación, los participantes presentan sus películas en una proyección especial para los miembros de su comunidad.



## Seguimiento y evaluación

En 2007 un estudio independiente elaborado por GRIMPA (Grupo de Investigación sobre Intervenciones Psicosociales Aborígenes) sobre el impacto del proyecto en la reducción de la criminalidad en las comunidades aborígenes concluyó que:

“Son programas positivos que ponen énfasis en actividades placenteras y en celebrar el éxito al difundir las buenas noticias y el reconocimiento de logros. Estos programas unen a la gente, elevan la autoestima y crean colectividades en las que el crimen está ausente (Sécurité Publique du Québec y Canadian Civil Protection, 2004). De acuerdo a esta declaración, los objetivos y las acciones que el proyecto Wapikoni Mobile desarrolla, corresponden completamente a las acciones requeridas para reducir la criminalidad entre los jóvenes de las comunidades de las Primeras Naciones.”



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Cada año, el principal socio financiero de Wapikoni Mobile, Service Canada, define y reevalúa los objetivos y metas que el proyecto debe alcanzar al final de las 12 visitas. Desde los inicios del proyecto esos objetivos y metas siempre han sido alcanzados y frecuentemente superados, tanto en el número de participantes como en los efectos sociales que tiene en las comunidades y especialmente entre los jóvenes.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Todas las comunidades visitadas por Wapikoni Mobile reconocen el impacto positivo del proyecto, y por tanto, sus Concejos siempre renuevan la invitación para el año siguiente dándoles una calurosa bienvenida al equipo de instructores y el personal de apoyo.

Las proyecciones se convierten en ocasiones apropiadas para establecer vínculos entre generaciones y también entre miembros de las mismas familias. Esto permite a los jóvenes expresar sus

preocupaciones acerca de temas sociales importantes como el suicidio, el consumo de drogas y alcohol, la identidad y las tradiciones, el amor y las actitudes sexuales, entre otras.

En las comunidades donde Wapikoni ha estado activo por muchos años, están surgiendo jóvenes líderes locales a través de la capacitación y el voluntariado en acción comunitaria. Ellos se convierten en figuras positivas y ejemplos de éxito entre sus pares.

Los videos y las películas se comparten a través de Facebook, YouTube y otras redes sociales; la música y las canciones se tocan en la estación de radio comunitaria. Los videos y la música permiten la renovación de las tradiciones y la revitalización de los lenguajes nativos. El trabajo realizado genera confianza en el futuro y abre nuevas perspectivas, reduce el consumo y abuso de drogas, eleva la esperanza y confianza en sí mismos. Estos son resultados tangibles de la intervención Wapikoni.

### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- Trabajar con objetivos de largo plazo para obtener impactos duraderos en los individuos y la colectividad.
- Apegarse a los objetivos fundamentales al mismo tiempo que se capitaliza en las lecciones aprendidas en el campo para mejorar regularmente diversos aspectos de la intervención.

### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

La colección Wapikoni se integra por casi 300 cortometrajes, entre los cuales, sólo los mejores se encuentran traducidos al inglés, español y portugués. Muchos de sus trabajos viajan alrededor del mundo: Canadá, Estados Unidos, América del Sur, Europa, Australia y China. Desde 2004, los trabajos de estos jóvenes cineastas se han presentado en más de cien festivales de todo el mundo y han recibido 35 prestigiosos premios.

El éxito del proyecto ha atraído la atención mundial. Representantes de Wapikoni fueron invitados por la Asociación Brasileña de Estudios Canadienses (Universidad Federal de Goiás), el Colectivo Cinematográfico Kino de Paraguay y la Cineteca Nacional de Chile, y por muchos festivales de cine en América del Sur y Europa donde tuvieron la oportunidad de hacer varias proyecciones, presentaciones del proyecto y establecer puentes con otras culturas y naciones aborígenes. Un acuerdo de intercambio fue firmado con el Secretario de Cultura de Paraguay y con Tele Mapuche de Chile, una ONG de televisión comunitaria. El método Wapikoni de capacitación está a punto de ser implementado en Bolivia y Perú en asociación con OXFAM-CEFREC (Bolivia) y SUCO-Nómadas (Perú).

### Desde el 2004, Wapikoni ha obtenido los siguientes logros

- 19 comunidades visitadas
- 7 Primeras Naciones involucradas
- 2000 participantes
- 400 películas producidas
- 350 piezas musicales grabadas

Manon Barbeau  
(Director General)

correo electrónico  
info@wapikoni.tv

web: <http://wapikoni.tv>

facebook  
<http://www.facebook.com/wapikoni>

twitter  
<http://twitter.com/wapikoni>



Festival artístico regional, itinerante y multidisciplinario, que se propone celebrar la diversidad y la excelencia artística en el Caribe.

### Para qué?

Posicionar a CARIFESTA como un festival del arte y la cultura del Caribe con un sello distintivo y reconocido mundialmente, que genera beneficios económicos, une a la región y entusiasma a todos los pueblos.

Poner en escena un magno festival itinerante multidisciplinario para el desarrollo del arte y la cultura del Caribe.

# Carifesta

## Festival Caribeño de las Artes



Foto: Clyde de Haas / Caribis Productions



Foto: Clyde de Haas / Caribis Productions



Foto arriba y abajo: Clyde de Haas, Shannon de Haas en Riane de Haas-Bledoeg / Caribis Productions



Foto: Clyde de Haas, Shannon de Haas en Riane de Haas-Bledoeg / Caribis Productions

### Para quién?

Artistas, administradores públicos y privados del arte y la cultura, compañías privadas que apoyan a las artes y público en general.

Se han realizado diez emisiones del festival en siete países. El número de países participantes ha variado entre: 35 en Trinidad y Tobago, en 1992 y 21 en San Cristóbal y Nieves, en el año 2000. El número de artistas participantes ha oscilado entre 3.500 en Cuba, en 1979 y 700 en Trinidad y Tobago, en 1992.

Entre los grupos específicos a los que se dirige el festival se encuentran artistas (especialmente jóvenes, mujeres e indígenas) de los 20 Estados Miembros de CARICOM y Miembros Asociados; Ministros y Directores de Cultura de CARICOM; medios de comunicación regionales, administradores culturales dentro y fuera de la región y artistas seleccionados de otros países de la región África, Caribe y Pacífico (ACP).

### Por qué esta práctica?

La necesidad de un foro regional para celebrar, promover y desarrollar el arte y la cultura caribeños, reconocer la excelencia artística y promover el desarrollo cultural.

### Objetivos específicos

- Celebrar las artes en el Caribe
- Maximizar la participación de la gente en las artes.
- Profundizar la conciencia y el conocimiento de las diversas aspiraciones dentro de la comunidad caribeña.
- Hacer avanzar localmente la cultura caribeña y en todo el mundo, a través de la diáspora.
- Fomentar una visión de unidad caribeña.
- Poner en contacto a los niños y jóvenes caribeños con las artes.
- Impulsar la excelencia.
- Promover el desarrollo de las industrias culturales y su comercialización.



### Quién?

CARICOM (Comunidad Caribeña)

### Países

Los Estados Miembros de la Comunidad Caribeña (Antigua y Barbuda, Barbados, Bahamas, Belice, Dominica, Grenada, Guyana, Haití, Jamaica, Montserrat, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, Surinam, Trinidad y Tobago) y Miembros Asociados (Anguila, Islas Vírgenes Británicas, Islas Caimán, Bermudas, Islas Turcas y Caicos).

### Desde cuándo?

Desde 1972

### En dónde?

Participan los 20 Estados Miembros y Miembros Asociados de CARICOM. También se impulsa la participación de países que no pertenecen a este organismo regional.

### Cómo lo hicieron?

CARIFESTA es un magno festival artístico regional, itinerante, multidisciplinario, que se propone celebrar la diversidad y la excelencia artística en el Caribe, fomentar una visión de unidad caribeña y avanzar regionalmente la cultura a través de la diáspora y el mundo.

El festival atrae artistas del Caribe y su diáspora en los Estados Unidos, Canadá, Europa, América Latina, así como países de Asia. Este evento regional ha tenido lugar en Guyana (1972), Jamaica (1976), Cuba (1979), Barbados (1981), Trinidad y Tobago (1992 y 1995), San Cristóbal y Nieves (2000), Surinam (2003), Trinidad y Tobago (2006) y Guyana (2008).

Entre los varios componentes del festival figuran un gran mercado de puestos de los diferentes países con: gastronomía, artesanías y presentaciones nocturnas de espectáculos por país; un programa para niños y



jóvenes; una sección para pueblos indígenas; artes visuales y escénicas; modas; un festival cinematográfico; una feria de libros; simposios y mesas redondas; talleres y clases magistrales; festivales comunitarios; y magnos conciertos de artistas populares de la región. Se da un reconocimiento a la excelencia artística a través de la presentación de “eventos clave” dentro del festival.

La responsabilidad de la realización de CARIFESTA ha sido compartida tradicionalmente por la Comunidad Caribeña, el Secretariado de CARICOM, y el país sede. Los gobiernos de los Estados están altamente comprometidos con los ideales de CARIFESTA y los países sede han contribuido generosamente a la realización del festival desde su creación en 1972. Sin embargo, a lo largo de sus más de 30 años de historia, el festival ha sido una manifestación importante de la cooperación regional, del Consejo de Ministros de Cultura, del Comité Regional de Cultura y muchos agentes culturales que han reconocido la necesidad de reestructurar el festival. La renovación del festival serviría para fortalecer su estructura administrativa; ampliar la promoción del evento; ofrecer mayores oportunidades para el desarrollo profesional y artístico; y mejorar los ingresos por el valor de la propiedad intelectual del festival.

En 2004, se desarrolló un nuevo Plan Estratégico para CARIFESTA. El Plan describe la misión y la visión de largo plazo del festival y define los objetivos clave, los factores críticos de éxito y las estrategias generales para reinventar CARIFESTA. En 2006, se estableció una Dirección Interina del festival para servir como un órgano administrativo de transición hasta que se establezca una estructura permanente. En 2008, se recibió asistencia técnica y se preparó un Plan de Derechos como guía para la administración del valor de la propiedad intelectual del festival.

El festival cuenta con la colaboración de importantes sectores como los medios de comunicación, los gobiernos de los países anfitriones y participantes, artistas y organizaciones artísticas, patrocinadores corporativos del sector privado y del turismo en particular.

#### Pasos a seguir

- Una estructura permanente de administración para el desarrollo del festival a largo plazo.
- Un evento más fuerte y mejor administrado.
- Creación de un “mercado cultural” en el festival e impulso al desarrollo de las industrias culturales.
- Mejoramiento en el mercadeo del festival, del arte y la cultura caribeñas.
- Desarrollo de nuevas fuentes de ingreso como comercialización y patrocinio de los medios.
- Mayores incentivos para la participación y el desarrollo de los artistas.
- Generación de información sobre el impacto del festival para incidir sobre el desarrollo de políticas.
- Mayor contribución del festival al turismo, el comercio y el desarrollo económico.
- Incremento del intercambio cultural y la cooperación entre las regiones de África, el Caribe y el Pacífico (ACP).

#### Principales actividades

1. Desarrollo de un plan de negocios para el festival.
2. Establecimiento de una Dirección del Festival (salarios, costos de operación, promoción) y reuniones de la Dirección Interina hasta que aquella esté plenamente establecida.



3. Apoyo del programa a los componentes del festival: Comercialización y promoción, eventos clave y super-conciertos. Evaluación del festival, Premios CARIFESTA y documentación.
4. Introducción de un mercado cultural en el festival, donde los artistas establecen redes y se presentan con los administradores de festivales y foros internacionales; y donde se exhiban bienes y servicios culturales.



### Seguimiento y evaluación

El seguimiento y la evaluación de las diferentes versiones del festival se han desarrollado hasta ahora en una escala limitada. Durante los festivales de 2006 y 2008, realizados en Trinidad y Tobago y Guyana, respectivamente, se llevó a cabo una evaluación con los visitantes y los participantes. Los informes de evaluación correspondientes se encuentran disponibles en la página de internet de CARICOM.



### Resultados

#### Cumplimiento de objetivos

Los objetivos están siendo revisados en la transición hacia un nuevo modelo para CARIFESTA.

#### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- CARIFESTA es el mayor foro para la cultura y el arte del Caribe y atrae un gran número de artistas y gestores culturales de dentro y fuera de la región.
- Es el único festival itinerante y multidisciplinario de la región.

#### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La confianza de los gobiernos, el sector privado y el público en general es crítica para la reestructuración del festival. La comunidad artística está todavía muy comprometida con el desarrollo del festival, pero para garantizar la sustentabilidad del proyecto se requiere del compromiso y el apoyo decididos de todos los niveles en la región.

#### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

CARIFESTA ha hecho una contribución significativa al desarrollo del Caribe al impulsar la conciencia del público sobre el valor y la importancia de las artes y los artistas; y al servir como catalizador para el desarrollo de nuevas instituciones culturales; así como para el mejoramiento de los espacios culturales y de otras infraestructuras para las artes, particularmente en los países que han sido sede del festival.

El Centro Cultural Nacional de Guyana, por ejemplo, fue construido para el primer CARIFESTA en 1972. El Instituto de Artes Visuales y Escénicas Edna Manley de Jamaica y la Fundación Cultural Nacional de Barbados, fueron establecidos como resultado del mayor nivel de conciencia y aprecio por las artes que se desarrolló en ambos países después de ser sedes de CARIFESTA en 1976 y 1981, respectivamente.

CARIFESTA también ha sido altamente exitoso en términos de su valor para el entretenimiento y en la creación de un foro para compartir e intercambiar entre los artistas de la región, y ha contribuido al proceso de integración cultural y regional al fortalecer las percepciones de unidad e identidad caribeña.





Potenciar y fortalecer las relaciones entre jóvenes de distintas partes del continente americano para innovar y desarrollar estrategias sustentables a través de las artes.

### Para qué?

Generar un espacio de intercambio multicultural y multidisciplinario, en donde los estudiantes puedan acceder a experiencias con distintas enseñanzas y conocimientos ancestrales del continente americano. Potenciar y fortalecer las relaciones entre jóvenes de distintas partes del continente americano para innovar y desarrollar estrategias sustentables a través de las artes.

# PAPEL AMATE

un legado ancestral

### Para quién?

Colegio Guillermo Zañartu y Liceo Guillermo Gronemeyer, escuelas públicas de El Belloto y Quilpué (928 personas, 452 hombres y 476 mujeres)

### Características de la población beneficiaria

Sector estudiantil (básico y medio), niños, niñas, jóvenes, indígenas y adultos (hombres y mujeres).

133 estudiantes de los octavos años básicos. Las edades varían entre los 13 y 14 años. Participaron 70 niñas y 63 niños, que trabajaron directamente en todo el proceso, entre ellos 3 niños y 2 niñas descendientes de mapuches.

25 estudiantes del taller de artes (5tos, 4tos, 3ros). Las edades varían entre los 8 y 11 años. Participaron 19 niñas y 6 niños, que confeccionaron papel de totora, utilizando las fibras recolectadas por los octavos años del proyecto, entre ellos un niño y dos niñas descendientes de mapuches.

400 estudiantes de otros cursos (años básicos). Las edades varían entre los 6 y 12 años. 210 niñas y 190 niños, que presenciaron el proceso de elaboración del papel en el patio del colegio.

30 estudiantes del primer año medio. Este proyecto se sigue desarrollando en la educación media a partir del año 2010.

340 jóvenes de otros cursos (años medios). 150 jóvenes (mujeres) y 190 jóvenes (hombres), que presencian el proceso de hacer papel en el patio del Liceo.

### Por qué esta práctica?

La necesidad de innovar, conocer y experimentar con otras técnicas en las artes visuales y generar aprendizajes significativos entre los participantes.

Abrir espacios más amplios de conocimiento, integrar a las artes en un contexto popular y cotidiano, reconocer en los demás a nosotros mismos, nuestra historia y la importancia de nuestros orígenes. Conocer otras experiencias creativas, reflejarse en el otro a través de experiencias comunitarias de desarrollo sustentable.

Así mismo, era necesario enseñar a valorar y darle visibilidad a las técnicas tradicionales, y en particular reconocer la manufactura precolombina del papel amate en el continente americano como patrimonio de la humanidad, parte de la historia del arte y pilar fundamental en el desarrollo de la humanidad junto a otros centros de manufactura de papel como Egipto y China.

Realizar las adaptaciones curriculares necesarias para fortalecer el estudio del arte precolombino en la educación primaria y media.



### Quién?

Colegio Guillermo Zañartu y Liceo Guillermo Gronemeyer

### Desde cuándo?

Desde 2007

### En dónde?

Zona Central V Región Valparaíso (Quilpué y El Belloto)

- Reconocer la existencia de un conocimiento ancestral.
- Resaltar la importancia de las expresiones multiculturales en el desarrollo de la artes.
- Potenciar el trabajo de colaboración entre los participantes.
- Desarrollar los aprendizajes significativos entre los participantes.
- Fortalecer el trabajo transversal entre los distintos subsectores de aprendizaje.
- Reconocer a la educación informal como parte importante en el currículum en la educación formal.
- Potenciar la inclusión social en escuelas, liceos y comunidad en general.
- Desarrollar e innovar en las habilidades para la fabricación de distintos tipos de papel de totora, maíz, plátano, entre otros, y su uso en las artes, el diseño y la artesanía.
- Potenciar el desarrollo económico a través de la creación e innovación de nuevos productos como cuadernos, libretas, tarjetas y sus aplicaciones en la serigrafía, el grabado y la pintura.

### Cómo lo hicieron?

El papel amate es un soporte vegetal que tiene origen en Mesoamérica durante la época prehispánica. Se fabrica artesanalmente a partir de las cortezas internas de los árboles, a través de un proceso bastante diferente al del papel común, aplastando las cortezas de dos árboles, el jonote blanco y el rojo (*Ficus cotinifolia* y *Ficus padifolia*). Esta técnica se mantiene viva entre los otomíes de la Sierra Norte de Puebla en México. Una técnica similar puede aplicarse para elaborar papel a partir de la totora, una planta silvestre que crece en Chile.

El proyecto de manufactura de papel de totora utilizando la técnica precolombina del papel amate y su uso en las artes visuales propone estrategias que facilitan el fortalecimiento del desarrollo cognitivo de los estudiantes, así como una metodología que comparte experiencias, entrega aprendizajes y permite el desarrollo de competencias y habilidades.

Comienza con las siguientes preguntas: ¿qué es un soporte plástico?, ¿qué tipo de papel es el papel amate?, ¿a qué lengua pertenece la palabra amate?, ¿qué otras lenguas del continente americano conoces aparte del español, inglés y portugués?, ¿cómo se relaciona el papel con el arte del siglo XX?, ¿podemos relacionar el papel amate con el arte del siglo XX? Así se introducen temas relacionados con los códigos mexicanos y centroamericanos, la gráfica contemporánea y los movimientos de las artes visuales del siglo XX.

El relato del profesor de arte sobre su experiencia personal al haber vivido por dos años en la comunidad de San Pablito, en la Sierra Norte de Puebla, y los murales de Diego Rivera, que describen visualmente el desarrollo de México Tenochtitlán, son, entre otros, la motivación para que los jóvenes participantes quieran conocer más sobre este proceso.

Se comparten videos acerca de la manufactura del papel amate y su uso en la plástica contemporánea. Se organiza la búsqueda de los materiales, se prepara el lugar en donde se hervirá la fibra, se planifica la salida a terreno para recolectar la totora y al regreso se limpia y selecciona el material.

Una vez con la totora tratada y lista para ser trabajada, se presenta la técnica del machacado o golpeado de la fibra con una piedra volcánica. Ya realizado el machacado sobre una plancha de terciado previamente preparada, se dejan las hojas de papel todavía húmedas en un lugar en la escuela para su secado. A la semana siguiente se despegan de la madera y están listas para utilizarlas como soporte plástico en pintura, dibujo o en serigrafía.

El financiamiento del proyecto se logra gracias a las contribuciones de los padres de los estudiantes, los estudiantes mismos, el profesor de arte a través de la auto-gestión, y de aportaciones en especie de la escuela donde se realizan los trabajos.

### Metodología de trabajo

La metodología utilizada es de “tipo proyecto” y se enfoca principalmente en “aprender haciendo” junto con la enseñanza de técnicas para utilizar y enlazar diversos temas o tópicos, estableciendo las relaciones entre los distintos subsectores y disciplinas, reconociendo los saberes previos de los estudiantes, la interacción entre la persona y el medio, el trabajo sistemático de interacción del alumno y la comunidad, así como las habilidades adquiridas.

Se comienza la sesión conversando con los estudiantes, estimulándolos para que toda la clase se interese y para comenzar con algo cotidiano. Esta experiencia se llevó a cabo a través de objetos traídos desde San Pablito, Puebla, México como pinturas y materiales de papel amate, así como videos y fotografías relacionadas con el tema.

Es muy importante para el proceso de aprendizaje de los estudiantes el tener interrogantes y realizar preguntas al respecto, para luego poder investigarlas y resolverlas.

También se van escribiendo con marcadores de colores las distintas ideas que aparecen en los relatos y las experiencias vividas por los participantes en la clase o salidas a terreno. A esta etapa también se le puede llamar “lluvia de ideas”. La formulación de preguntas y la lluvia de ideas permiten la reflexión de los estudiantes a partir de su propio conocimiento y los recientemente adquiridos, estableciendo conexiones con otros subsectores y disciplinas, así como interactuando y compartiendo sus propias ideas.

### Seguimiento y evaluación

Se basa en pautas de observación que permiten recoger evidencias acerca de la actitud de los estudiantes en la actividad, en la búsqueda de optimizar las acciones realizadas para favorecer los aprendizajes de los participantes.

Las evaluaciones fueron adecuadas para el análisis del proceso; permitieron recoger opiniones y sugerencias para mejorarlo, observar los logros alcanzados y retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes.

Cada evaluación muestra los diferentes niveles de logro que los estudiantes pueden alcanzar en un trabajo, proporcionando los aspectos que deben cumplir para alcanzar niveles altos de calificación y posibilitando que realicen la evaluación de sus propias realizaciones conociendo los criterios de calificación con que serán evaluados. A los docentes los ayuda a realizar una evaluación objetiva, justa e imparcial de los trabajos de los estudiantes mediante una escala que mide las habilidades y su desempeño. Para esto se consideró el producto esperado, es decir el trabajo concreto terminado realizado por el estudiante y que puede ser evaluado, en este caso la creación de una hoja de papel de totora con la técnica precolombina del papel amate, para que una vez que se ha generado este soporte plástico pueda pintar, realizar una serigrafía o un grabado en él.

Evidencias fotográficas y de video del proceso ayudan a reflexionar acerca de los logros de los estudiantes y sus dificultades para luego llevar a cabo las discusiones de grupo y comentar el proceso.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

A partir de las aptitudes innatas de cada estudiante, se ha podido lograr la adquisición de competencias, desarrollando el interés y la motivación por la creación y la investigación artística. Se han alcanzado los objetivos previstos y se han desarrollado habilidades para expresar ideas y sentimientos, habilidades en la técnica, para trabajar cooperativamente y para observar. Así el estudiante es capaz de seguir las instrucciones y aplicar los conocimientos entregados, utilizar y descubrir técnicas nuevas y verificar las ya existentes.

En este proceso de logro de competencias y habilidades se identificaron cinco variables: responsabilidad, autodisciplina, comprensión, exploración y expresión. La responsabilidad se refiere a la manera en que el estudiante asume sus trabajos, presentándolos completos y terminados dentro del tiempo acordado.

La autodisciplina regula su propia conducta para generar un espacio grato y positivo que permite desarrollar su trabajo. La habilidad de comprensión es que el alumno pueda expresarse con sus propias palabras lo que ha oído o leído, siendo capaz de darle sentido a la información que recibió y comentarla.

La exploración se refiere a las técnicas seleccionadas que permitan al alumno experimentar con los materiales que tiene, y la expresión personal reflejará en su obra la habilidad y la capacidad de experimentar con la técnica precolombina de hacer el papel, así como la capacidad de relacionar su mundo interno haciendo las conexiones con los contenidos entregados en clases.

También el estudiante logra respetar y valorar ideas y creencias distintas de las propias, valorar otras culturas, reconocerse como parte de un continente con una historia milenaria, reflejarse en el otro a través de sus logros y fortalezas, profundizar en los contenidos artísticos, sociales y culturales de los pueblos y sentirse parte de ellos, fortalecer su autoestima y valorarse como ser humano, integrado a una comunidad más amplia, permitiéndose abrir espacios mentales más amplios para su desarrollo cognitivo.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y social

El conocimiento de la técnica precolombina de hacer el papel amate y su importancia en la historia universal. Reconocer en las tradiciones una forma de resistencia que se mantiene vigente a través de los años, exponiendo una realidad actual de las costumbres populares y tradicionales de los pueblos originarios del continente aún vigentes.

El proceso de reflexión e innovación que experimentaron los participantes a través de la elaboración de papel de totora, que se realizó en forma tradicional tal como se hace en la comunidad otomí de San Pablito.

El aprendizaje significativo de la historia, cosmovisión y de la plástica mesoamericana y cómo ésta se puede desarrollar en Chile a través de la práctica de hacer el papel de totora para luego seguir innovando en otros tipos de papel.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- El conocimiento y experiencias adquiridas por el profesor en la comunidad de San Pablito, México, que logró la motivación de los jóvenes participantes y profesores de la escuela.
- La motivación de cada uno de los participantes y el deseo de conocer más y ampliar sus conocimientos y experiencias educativas.
- La buena disposición de los estudiantes; su participación, organización y aptitudes innatas que compartieron en el proceso.
- El apoyo de la institución, apoderados y profesores de la escuela.

### Enseñanzas que se han extraído a raíz del desarrollo del proyecto

El proyecto permite ampliar los espacios de trabajo de una técnica precolombina, única en el mundo. Se puede hacer papel de totora, maíz, plátano y otros materiales, e incorporar a la pintura, grabado, serigrafía y diseño en la confección de distintos productos, como pantallas para lámparas y papelería en general.

Los beneficios pedagógicos de este proyecto multicultural, permiten trabajar como artistas y docentes transformadores de varios ámbitos educativos o pedagógicos, respetando y valorando ideas y creencias distintas de las propias; reconociendo el diálogo como fuente permanente de humanización y crecimiento personal; desarrollando el pensamiento reflexivo y metódico y el sentido de crítica y autocrítica; y promoviendo el interés y la capacidad de conocer la realidad.

La importancia de proteger el entorno natural y promover sus recursos como elementos de desarrollo humano, reconocer y valorar las bases de la identidad nacional en un mundo más globalizado e interdependiente.

La comprensión del medio natural se puede trabajar a través de la clasificación de las plantas para la elaboración de otros tipos de papeles utilizando este método.

### Impactos cuantitativos y cualitativos del proyecto

Reconocimiento del proyecto y del trabajo realizado con los niños, niñas y jóvenes a nivel nacional e internacional.

Una alta participación de la comunidad educativa y colaboración de auxiliares de la educación y profesores en el proyecto, en el cuidado y la atención para que los demás niños y jóvenes del Colegio pudieran ver el proceso.

Fue satisfactoria la fluidez con que se realizó el proceso del proyecto, a pesar de contar con una sola piedra o *murinto* (piedra con que se machaca la corteza o la fibra de la planta).

Se logró aumentar el número de estudiantes que quieren participar de esta experiencia.

Reconocimiento del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, el Ministerio de Educación y la Organización de Estados Iberoamericanos como una de las 15 mejores experiencias a nivel nacional en el Primer Encuentro de Educación Artística, Cultura y Ciudadanía (2009).

Reconocimiento Internacional de la UNESCO, Red Innovemos, Red de Innovaciones Educativas para América Latina y el Caribe en su portal de Desarrollo Curricular de Latinoamérica y el Caribe 2009.

**Carlos Villamar**  
 (Profesor de artes visuales)  
 correo electrónico  
 villamartulcanaza@gmail.com  
 www.arteenlaeducacionpublica.net  
 http://cogzai-elloto.blogspot.com



La educación y la cultura son herramientas para la transformación de una ciudad y la reconstrucción de una sociedad

### Para qué?

Más que un proyecto único, se trata de un conjunto de iniciativas con participación de los distintos niveles de gobierno y de la sociedad civil que convergen en el objetivo central de reducir los niveles de violencia y mejorar la calidad de vida de todos los habitantes de la ciudad.

# medellín

## transformación de una ciudad



Medellín DIGITAL  
Foto / RED DE BIBLIOTECAS

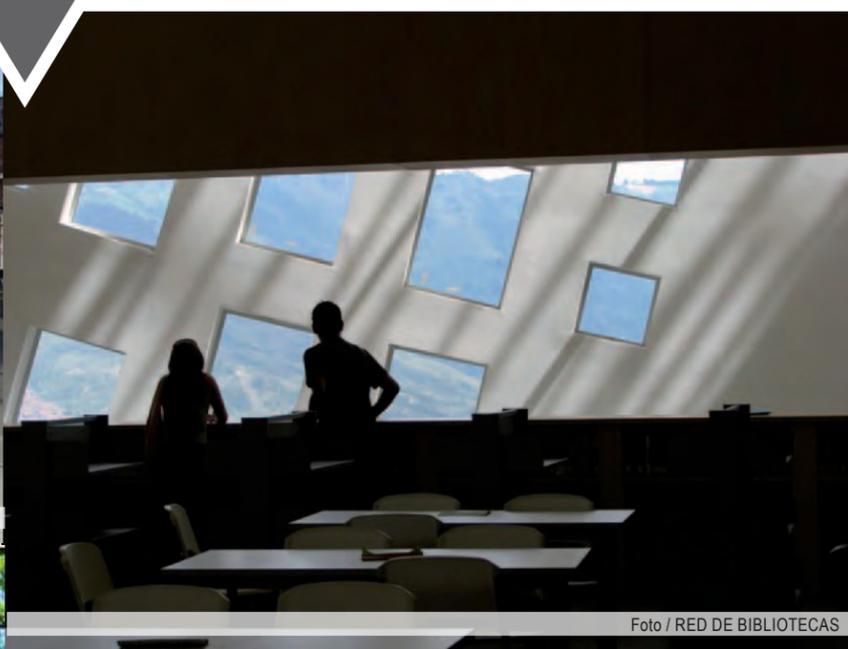


Foto / RED DE BIBLIOTECAS



Foto / PARQUE EXPLORA

### Quién?

El proceso fue impulsado por la Alcaldía de Medellín y sus diferentes instancias administrativas durante las administraciones municipales de 2004-2007 y 2008-2011. Contó con una alta participación de la sociedad civil y organizaciones sociales como la Federación de Organizaciones Culturales, la Corporación Cultural Nuestra Gente y numerosas agrupaciones barriales; instituciones culturales como el Museo de Antioquia y el Centro Colombo Americano, así como universidades, escuelas y fundaciones privadas.

### Desde cuándo?

Desde la década de los años noventa.

### En dónde?

Ciudad de Medellín

### Para quién?

- Todos los sectores de la sociedad con particular énfasis en los grupos más vulnerables.
- Múltiples organizaciones y proyectos comunitarios que desde la cultura se enfrentaron durante años a la violencia.
- Las entidades y grupos culturales "formales".

### Por qué esta práctica?

Medellín, con sus 2.3 millones de habitantes está experimentando una transformación extraordinaria. Durante los años ochenta y buena parte de los noventa, fue la ciudad más violenta del continente con una tasa de 381 homicidios por cada cien mil habitantes.



Imagenes / PARQUE EXPLORA

### Objetivos específicos

Poner en marcha iniciativas y proyectos con una estrategia de carácter integral y transversal en uno de cuyos ejes está la cultura como elemento fundamental para combatir la violencia en sus distintas manifestaciones a través de programas incluyentes que den cauce a la expresión de la diversidad.

Facilitar el acceso de todos y todas a los espacios de disfrute, así como a los espacios de creación y producción de las manifestaciones artísticas, como elementos de convivencia y encuentro de los ciudadanos, entendiendo la cultura como un derecho para todos y un factor de bienestar, equidad e inclusión.



## Cómo lo hicieron?

El sector cultural fue uno de los primeros ámbitos que procuró definir y llevar a cabo estrategias, programas y proyectos por toda la ciudad que le dieran otro sentido al panorama de violencia y conflicto que se vivía en aquella época. Ello puede evidenciarse en particular a partir de la formulación participativa del *Plan Cultural para Medellín* (1989) y más en general, con iniciativas culturales barriales, y comunitarias lideradas por grupos y corporaciones teatrales y artísticas como la corporación cultural *Nuestra Gente y Barrio Comparsa*; con programas de televisión como *Arriba mi barrio* y *Muchachos a lo bien*; con realización de películas y documentales liderados por directores de cine de talla nacional como Víctor Gaviria con sus películas *Ricardo D. no futuro* y *La Vendedora de Rosas*; con publicaciones artísticas independientes como *La Hoja*, *Revista Pluma*, *Publicaciones Pensamiento* y *Cultura* y *Revista de Literatura Imago*, entre otras; y con programas artísticos impulsados desde las universidades públicas y desde la Escuela Popular de Arte (EPA).

La ciudad puso en marcha un proyecto de transformación social a partir de la cultura. El propósito primordial de la Alcaldía de Medellín desde 2004 es hacer del arte y la cultura elementos transformadores e integrales de la vida cotidiana de cualquier barrio y de toda la ciudad. Esto se puede sintetizar en cuatro ejes:

- Reconocimiento a las múltiples organizaciones y proyectos comunitarios que desde la cultura se enfrentaron durante años a la violencia, a través de una resistencia pacífica que se convirtió en persistencia y que hoy encuentra en el gobierno municipal respaldo e impulso real para su trabajo.
- Fortalecimiento de las entidades y grupos culturales “formales” mediante el apoyo a sus proyectos con políticas y presupuestos públicos que les han permitido consolidarse y convertirse en parte del valor agregado que hoy tiene Medellín.
- Modernización de los equipamientos culturales de Medellín con 30 nuevos espacios, como una de las bases del urbanismo social.
- La decisión política de entregarle a la cultura 5% del presupuesto municipal versus 0.6% en 2003 como evidencia de que en Medellín la cultura es prioridad.

El proceso se desarrolló fundamentalmente con financiamiento de las administraciones municipales. Algunas actividades específicas contaron con recursos del Gobierno Nacional y de organismos internacionales.



## Metodología de trabajo

El Modelo Medellín distingue seis áreas y cuatro mecanismos de gestión, apoyados en una serie de principios éticos y contextualizados por imbricaciones históricas, políticas, socio-económicas, nacionales y globales.

### Áreas de gestión

- Medellín, la más educada
- Urbanismo social, espacio público y vivienda
- Inclusión y equidad

- Arte y cultura ciudadana
- Seguridad ciudadana y convivencia
- Competitividad y cultura de emprendimiento

### Mecanismos de gestión

- Planeación, monitoreo y evaluación
- Finanzas y transparencia
- Participación política y social
- Comunicación pública e internacionalización

Cada una de las seis áreas y los cuatro mecanismos de gestión concentra un gran número de planes, programas, proyectos, metas, equipos, resultados e impactos y operan con una variedad de unidades de coordinación para garantizar la integralidad de la intervención.



## Seguimiento y evaluación

### Laboratorio Medellín

La ciudad continúa su transformación, adaptándose a realidades, coyunturas y desarrollos locales, nacionales e internacionales. Permanecen viejos retos y aparecen nuevos desafíos. Frente a ellos el Modelo Medellín no es una receta inamovible, sino un conjunto de experiencias, procesos y aprendizajes que la ciudad utiliza de manera profesional y creativa y que además quiere compartir con otras ciudades que enfrentan sus propios retos de transformación.

Medellín es hoy un verdadero laboratorio de gestión pública donde todos pueden acudir a aprender de transformaciones y de procesos de administración pública para crear una ciudad sostenible, de inclusión y de oportunidades. Desde esta perspectiva, y con el ánimo de sistematizar lecciones aprendidas, documentar experiencias, generar espacios de formación y de intercambio, difundir y compartir conocimiento con otros mandatarios locales, gestores y expertos nacionales e internacionales, la Alcaldía de Medellín, el BID y las universidades de la ciudad han puesto en marcha el Laboratorio Medellín.

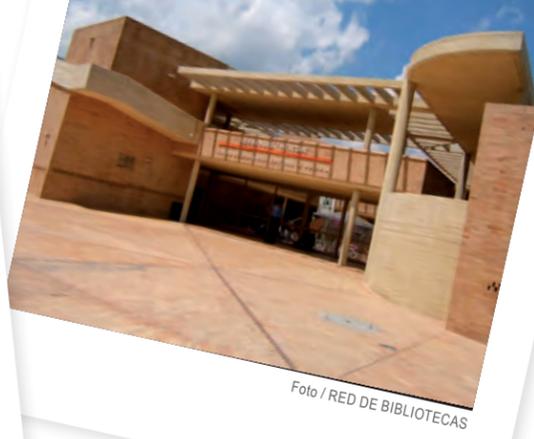


## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

La situación de seguridad en Medellín ha mejorado sustancialmente en los últimos años. Luego de tener una tasa de 47 homicidios por cada cien mil habitantes en 2008, se propuso alcanzar una tasa de 24 homicidios como meta para el 2011. Entre los habitantes de las grandes ciudades colombianas, hoy son los medellinenses quienes estiman que tienen las mejores condiciones de calidad de vida, seguridad, movilidad, servicios y gestión pública municipal.

De igual manera, tanto nacional como internacionalmente, Medellín es ahora reconocida como un laboratorio ejemplar de innovación urbana y gestión pública. Hasta hace poco, nadie visitaba Medellín para aprender de sus procesos de administración pública. Hoy, la ciudad está atrayendo un gran número de mandatarios y de expertos en urbanismo y desarrollo sostenible que llegan en busca de prácticas innovadoras, lecciones aprendidas y modelos exitosos en temas tan diversos como la educación, el arte y la cultura, la renovación urbana, el transporte multimodal, la seguridad para las personas, la participación ciudadana, la gestión por resultados y la transparencia en la gestión de los recursos públicos.



La cultura ciudadana aparece no sólo como elemento fundamental en los Planes de Desarrollo (2004-2007 y 2008-2011) sino también como un derecho para todos y un factor de equidad e inclusión.

Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

#### PARQUES BIBLIOTECA

Los parques biblioteca de Medellín hacen parte del Programa de Urbanismo Social, el cual incluye la construcción de maravillosas edificaciones asociadas con el conocimiento y la cultura para que sean disfrutadas por los más necesitados, demostrando que la educación es una herramienta fundamental para la inclusión social.

Es así como en el año 2009 tres millones setecientas mil personas disfrutaron de estos espacios, edificados como centros culturales que fomentan el encuentro ciudadano, la construcción de colectivos, la recreación y, por supuesto, el acceso a la educación, al conocimiento, y a la información.

Los nuevos parques biblioteca estarán ubicados en el barrio Guayabal, barrio Doce de Octubre, corregimiento San Antonio de Prado y en el corregimiento de San Cristóbal. De esta manera la Administración Municipal sigue construyendo “la ciudad que soñamos”. Estos nuevos espacios beneficiarán a más de 520 mil personas residentes en la zona de influencia y estarán listos en el 2011.

#### RED DE ESCUELAS DE MÚSICA DE MEDELLÍN

Es un programa de la Alcaldía de Medellín creado con el propósito de generar y fortalecer procesos de convivencia y de cultura ciudadana en la ciudad, mediante la formación integral de niños, niñas y jóvenes a través de la música.

4.400 estudiantes en 26 escuelas de música (13 de vientos y 13 de cuerdas) se vinculan con el mundo de la música mediante procesos de formación y conformación de coros, semilleros de instrumentos, pre bandas, pre orquestas, bandas y orquestas, enriqueciendo los procesos culturales y artísticos de la ciudad.

El proyecto educativo de las escuelas se desarrolla en diversas áreas de formación musical y humana, lo que permite a los estudiantes ser promovidos a agrupaciones integradas como la orquesta infantil, intermedia, sinfónica juvenil, banda sinfónica juvenil, orquesta de tango, semillero de jazz y agrupaciones de cámara.

#### CENTRO DE DESARROLLO CULTURAL DE MORAVIA

El Centro de Desarrollo Cultural de Moravia es un catalizador de la diversidad cultural. Este proyecto, ubicado en el barrio con mayor densidad poblacional de Colombia, único en su tipo, brinda espacios para el desarrollo de las manifestaciones culturales de la ciudadanía como son la música, la danza, las artes plásticas, la literatura, el cine, entre otros.

#### PARQUE EXPLORA

Es un centro interactivo para la apropiación y la divulgación de la ciencia y la tecnología con más de 300 experiencias interactivas, un auditorio para proyecciones en 3D, un estudio de televisión, una sala infantil, espacios de experimentación para todos, una sala de exposiciones temporales y un acuario habitado por 4 mil individuos de 400 especies.

Explora es el mayor proyecto de difusión y promoción científica y tecnológica que Medellín ofrece a su población local y a los visitantes, para exaltar la creatividad y brindar la oportunidad de experimentar, de aprender divirtiéndose y de construir un conocimiento que posibilite el desarrollo, el bienestar y la dignidad. Este es un espacio donde la investigación, la educación, la divulgación de la ciencia y la tecnología aportan a la construcción de una sociedad incluyente.

correo electrónico  
mdiaz@acimedellin.org

www.acimedellin.org

Este proceso hacia una ciudad más solidaria, equitativa, segura y competitiva, está generando mejoras en los índices de calidad de vida y desarrollo humano.

Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

En los últimos años Medellín ha emprendido una serie de propuestas y proyectos sociales, urbanísticos y económicos que han marcado el principio de una transformación social, que es modelo para el país y el continente. En ese sentido, la ciudad ha buscado que la educación y la cultura sean las herramientas principales de este cambio positivo.

En Medellín, cultura es igual a inclusión, a oportunidad. Lo mejor de la cultura tiene que ser accesible a la mayoría. Es así como en el proyecto cultural de Medellín aparecen con gran fuerza los nuevos equipamientos culturales y el redimensionamiento de los actuales: parques biblioteca, centros culturales, casas de la cultura, escuelas de música, teatros, museos y espacios públicos, en donde la cultura juega un papel fundamental en el ejercicio de encontrarse para entenderse, para descubrirse como colectivo.

Con apuestas tan fuertes como la inversión de más de 49 millones de dólares anuales en cultura, la participación de más de 7 millones de personas en grandes eventos de la ciudad, la realización de más de 4.000 actividades culturales al año, la política de entrada libre que benefició a 1.487.104 personas en 2009, entre otras, Medellín demuestra una vez más que es una ciudad en la que el mundo cree.

Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

Todo lo que ha podido lograrse como resultado de una enérgica y poderosa voluntad política y social que se ha venido construyendo en el seno de la sociedad civil y sus organizaciones sociales desde los años noventa y que, en las administraciones de los alcaldes Sergio Fajardo (2004-2007) y Alonso Salazar (2008-2011), se ha traducido en una combinación coherente de planes, programas, proyectos y estrategias de gran calidad, en conjunto con un compromiso ético hacia los principios esenciales de una gestión pública transparente y la aplicación de una serie de herramientas de planeación estratégica que conforman el modelo Medellín.

Este modelo se caracteriza por el liderazgo ejemplar del gobierno local como fuerza integradora de la sociedad y que, retomando la rica experiencia social de los últimos tres lustros, dirige su energía y sus recursos a la satisfacción de las necesidades de los ciudadanos, en especial de los más pobres, mediante una administración pública transparente y un acceso equitativo a la oferta institucional para todos sus habitantes.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La educación y la cultura son herramientas para la transformación de una ciudad y la reconstrucción de una sociedad, esa es una de las claves de lo que ha venido pasando en Medellín en los últimos años.



Costa Rica

Generar encuentros entre los menores de edad y las personas portadoras de la tradición para la promoción de aspectos del patrimonio cultural inmaterial de la comunidad en la que conviven



Fotos / "Proyecto Talleres Artístico Culturales con Personas Portadoras de Tradición", Programa Cultura y Educación Dirección de Cultura Ministerio de Cultura y Juventud

## Para qué?

Desarrollar espacios para la promoción y transmisión del patrimonio cultural inmaterial presente en la memoria social mediante la participación de promotores culturales comunitarios y personas portadoras de tradición en centros educativos.

## Para quién?

750 personas

Participan personas de ambos géneros, con edades entre los 11 y 17 años, principalmente de los niveles de II ciclo, III ciclo y educación diversificada.

El proyecto trabaja con diversas poblaciones, por ejemplo:

**Indígenas:** Escuela de Shiroles en Talamanca, Escuela Doris Stone en Boruca.

**Migrantes:** Escuela Leónidas Sequeira Duarte en Caño Negro, Liceo de Pavón en la Zona Norte, Escuela Eduardo Garnier Ugalde en Palmar Norte, Zona Sur.

**Marginados:** Cacique el Guarco Cartago, en el 2008 se trabajó en la Escuela La Milpa en Guararí con el tema de "Mosaico culinario: pupusas salvadoreñas y atol de maíz guanacasteco".

**Rural:** Telesecundaria Cahuita, Escuela Santa Elena en San Isidro de Heredia.

**Urbana:** Colegio Napoleón Quesada en Goicoechea y Escuela Félix Arcadio en Santo Domingo de Heredia, entre otros.

# Talleres Artístico-Culturales con personas PORTADORAS DE TRADICIÓN

## Por qué esta práctica?

El proyecto nace de la necesidad de generar encuentros entre los menores de edad y las personas portadoras de la tradición para la promoción de aspectos del patrimonio cultural inmaterial de la comunidad en la cual conviven.

Por lo anterior se apuesta a la relación entre educación y cultura, donde el centro educativo es a su vez un centro cultural que favorece estos encuentros intergeneracionales con el apoyo de docentes y promotores comunitarios que facilitan la relación entre el centro educativo, las personas portadoras de tradición, la comunidad y el Ministerio de Cultura y Juventud. También se da la participación de padres de familia y otros interesados.

Se procura que las condiciones ambientales sean idóneas para el adecuado desarrollo de los talleres. Por este motivo se realizan actividades que se adaptan al contexto, como visitas a casas de informantes clave y a los espacios de creación de los cultores o espacios naturales, según el caso.

## Quién?

Programa Cultura y Educación, Dirección de Cultura, Ministerio de Cultura y Juventud

## Desde cuándo?

Desde 2007

## En dónde?

Comunidades que representan nueve regiones: siete provincias y dos zonas limítrofes



## Objetivos específicos

- Identificar las principales manifestaciones y expresiones culturales presentes en cada comunidad seleccionada.
- Estimular la inserción de los conocimientos de las personas portadoras de tradición en centros educativos para concientizar sobre la importancia de la revitalización del patrimonio cultural local, regional y nacional.
- Fortalecer la participación de promotores culturales de las comunidades en el ámbito de la educación artístico-cultural mediante la realización de actividades socioeducativas.

## Cómo lo hicieron?

En los Talleres con Personas Portadoras de Tradición se promueven, estimulan y fortalecen las tradiciones al reconocer en las comunidades la presencia de cultores que se destacan por sus artes u oficios relacionados íntimamente con la naturaleza, conocimientos que adquirieron de sus ancestros y que se reflejan en técnicas artesanales y expresiones diversas que brotan del espíritu creativo.

Es un proyecto del Programa Cultura y Educación de la Dirección de Cultura del Ministerio de Cultura y Juventud. Posee un enfoque socio-construccionista en el cual los participantes son protagonistas en la construcción de los conocimientos en relación con los demás. Se relaciona con la teoría del aprendizaje sociocultural, el cual sigue los supuestos del enfoque construccionista pero

añade que “el aprendizaje se da como resultado de la interacción con los demás, siendo en ésta como adquirimos conciencia de nosotros mismos y aprendemos el uso de símbolos que a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas”.<sup>1</sup>

El proyecto es financiado principalmente con recursos del Ministerio de Cultura y Juventud y la gestión de la participación de actores locales e internacionales en el tema de patrimonio inmaterial.

<sup>1</sup> Pulgar, J.L. 2005. Evaluación del Aprendizaje en Educación no Formal. NARCEA, S.A. Madrid, España.

## Metodología de trabajo

De acuerdo con Rodríguez y Camacho: “El taller es una situación de aprendizaje que se construye en un tiempo establecido, generalmente corto. Es un proceso de intercambio de experiencias y generación de conocimientos a partir del aporte de cada uno de los participantes”.<sup>2</sup> Los talleres son facilitados por personas portadoras de tradición que, sin importar su lugar de procedencia, coinciden en la importancia de promover el valor del trabajo y el respeto a la naturaleza. Como los participantes aprenden haciendo, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje son orientados a realizar diversas tareas que ponen en ejercicio la aplicación de técnicas artesanales íntimamente asociadas a los ciclos de la naturaleza. La convivencia con los cultores en espacios con la naturaleza favorecen el desarrollo de vínculos afectivos, fortalecen elementos de identidad e impulsan la adquisición de conocimientos mediante experiencias significativas. Por lo anterior, los talleres artístico-culturales fortalecen destrezas que apoyan el desarrollo de habilidades sociales, valores y actitudes que permiten a las personas adquirir un mayor conocimiento sobre sí mismos, su entorno y la convivencia en grupo. Se propicia un desarrollo integral de capacidades intelectuales, psicomotoras, de actitudes y aptitudes.

## Seguimiento y evaluación

Se realizan reuniones de inducción, monitoreo y evaluación con los promotores comunitarios. Los aspectos a evaluar son:

- Plan de trabajo del taller con una persona portadora de tradición en el centro educativo y espacios alternativos en caso necesario (actividades, cuándo, dónde, calendario y responsables, según formato del proyecto).
- Trabajos de investigación sobre el patrimonio cultural inmaterial y el cultor seleccionado (tareas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje).
- Ejecución del taller en la comunidad.
- Socialización del taller en la comunidad y en la ciudad de San José.

El equipo del Ministerio de Cultura y Juventud realiza giras a las comunidades a fin de aplicar instrumentos de control de horas, cumplimiento de objetivos y ejecución del presupuesto y se realizan ajustes en casos que se amerite.

<sup>2</sup> Rodríguez, Camacho M. 1996. “Haciendo vida la Convención de la Diversidad Biológica y la Agenda 21” UNA-UICN. Programa Árboles, Bosques y Comunidades Rurales, Fundación Ambio. Costa Rica.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

- Se han realizado los talleres en diversos ámbitos del patrimonio con cultores y personas menores de edad y se ha superado la meta en cantidad de talleres. Para 2010 se estableció la meta de 12 comunidades participantes, la cual fue superada en tres alcanzando un total de 15 comunidades.
- Se han hecho las socializaciones comunitarias y en la ciudad capital, lo que ha movilizó a muchas personas a compartir y divulgar sus tradiciones y sus experiencias en los talleres.
- Se ha ejecutado el presupuesto de manera exitosa.
- Se han elaborado memorias audiovisuales por cada comunidad.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

- Promotores comunitarios fortalecidos en sus comunidades en producción de actividades en educación artístico-culturales.
- Participación de cultores que reflejan los diversos ámbitos del patrimonio cultural inmaterial y diversidad cultural en Costa Rica.
- Participación de menores de edad y centros educativos en la promoción de sus tradiciones.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- Un equipo de trabajo interdisciplinario que integra la antropología, la administración financiera y los aspectos logísticos del proyecto (producción) y la educación artística-cultural.
- Promotores con instrumentos para el trabajo de campo (gafetes, agendas del promotor comunitario y el docente, tarjetas telefónicas, talonario de facturas) así como talleres de capacitación, monitoreo y evaluación.
- Docentes con sensibilidad e interés en el desarrollo artístico-cultural de la comunidad educativa. En consideración al trabajo que realizan en coordinación con el promotor, se gestionan certificados de aprovechamiento vía servicio civil, los cuales sirven de incentivo adicional.
- El acuerdo de finalizar las actividades a más tardar la primera quincena de noviembre, ya que la elaboración de reportes de las comunidades requiere de una meticulosa labor. En parte se debe a que son recursos públicos que han sido administrados por agentes comunitarios y esto amerita distintos mecanismos de control, lo cual representa una gran responsabilidad tanto para el equipo contratado como para el Ministerio de Cultura y Juventud.

### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- La necesidad de generar mecanismos de coordinación más estables con el Ministerio de Educación Pública.
- La importancia de vincular a personas mayores, padres de familia y otras personas adultas que rodean a los menores de edad.
- La conveniencia de fortalecer el proyecto y darle la viabilidad de que se establezca como un programa fijo de la Dirección de Cultura.

### Impactos del desarrollo del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos

- Cultores que han participado en el proyecto están siendo considerados para la denominación “Tesoros Humanos Vivos” por parte de ICOMOS.
- En la comunidad de Cahuita, en el Caribe, se ha articulado un grupo de música calipso con la participación de “calipsonians” y menores de edad de la comunidad.
- Por su propia iniciativa la Junta de Padres de Familia del Liceo de Nandayure construyó un horno de barro que se utiliza en los talleres y otras actividades para poner en práctica los conocimientos que los adolescentes han aprendido de personas de la comunidad.
- Participantes de años anteriores han solicitado su vinculación con el proyecto.

correo electrónico  
educacion@cultura.cr

<http://www.dircultura.go.cr/fomento-cultural/cultura-y-educacion.html>



Tener un manejo gerencial y estrategias para lograr mejores resultados en la comercialización de los bienes artesanales

### Para qué?

Propiciar la recuperación, transferencia y apropiación de conocimientos, técnicas e instrumentos que incrementen la eficiencia productiva y la calidad de los objetos artesanales, que estimulen iniciativas gerenciales de mercadeo y que contribuyan a potenciar el rol de la artesanía en la socialización y el robustecimiento de la identidad de las comunidades locales.

## Capacitación para el MEJORAMIENTO DE LA COMPETITIVIDAD de las artesanías artísticas

### Por qué esta práctica?

Los bienes artesanales ya no son lo que eran en tiempos pasados, cuando se les valoraba como objetos propios del modo de vida de los grupos étnicos y las comunidades rurales. Hoy en día, la artesanía, la manufactura y la pequeña industria se consideran actividades proveedoras de bienes y servicios, que además de generar empleo e ingresos, preservan su condición creadora y transmisora de importantes valores sociales. No obstante, al ser concebidas como formas productivas “menores”, enfrentan una problemática con múltiples aspectos y conflictos derivados de su incorporación a la economía de mercado.

Los cambios científicos y tecnológicos de nuestra era han propiciado desarrollos importantes en todas las áreas del quehacer humano. En el caso de las artesanías tenemos que el binomio capacitación-productividad es una realidad que señala el rumbo a seguir para enfrentar el siglo XXI, en términos de **tener** eficiencia productiva y calidad en la producción de los objetos artesanales, para **ser** competitivos en el mercado ofertando más y mejores artesanías. **Tener** un manejo gerencial y estrategias para lograr mejores resultados en la comercialización de los bienes artesanales. **Tener** mejores organizaciones artesanales y cuadros de líderes que gestionen políticas y acciones a favor de los artesanos. Lograr que la artesanía **sea** un referente idóneo para el robustecimiento de la identidad de las comunidades, la recuperación y estima del patrimonio cultural. Promover que los artesanos y otros sectores poblacionales **sean** y se les **atienda** en su condición de protagonistas del desarrollo local con derechos y oportunidades de mejorar sus condiciones de vida.

### Para quién?

#### DIRECTOS

35 artífices pertenecientes a las cámaras artesanales de Chimborazo, Guano, Pastaza, Napo y Pichincha. Las asociaciones de bordadoras de Zuleta, Tejemujeres de Cuenca, Joyeros del Azuay, Artesanal de Producción Artística de la Cultura Indígena Andina de Tigua, Cotopaxi, Trabajadores Artesanos Indígenas Salasacas - Tais-; y Luz del Obrero de Tungurahua. Los centros artesanales de bordados Cuenca, el Municipal Artesanal CEMUART, Artesanos independientes Cerámica Angara y Novedades Clotis, de Cuenca y Alfombras Allauca de Guano.

#### INDIRECTOS

Instituciones y gremios interesados en la promoción y fomento de los oficios artesanales, comunidades y colectivos participantes.

#### Características de las personas beneficiarias

Artífices, hombres y mujeres en equidad, con representatividad geográfica, por oficio y por rama artesanal; productores de bienes artesanales identificados como exportables y potencialmente exportables; además, líderes gremiales y promotores artesanales.



### Quién?

Instituto Iberoamericano del Patrimonio Natural y Cultural del Convenio Andrés Bello, IPANC

### Desde cuándo?

Desde 2009

### En dónde?

Ocho provincias del Ecuador: Napo, Pastaza, Tungurahua, Cotopaxi, Pichincha, Imbabura, Azuay y Chimborazo

- 1 Organizar y ejecutar un calendario de encuentros, integrando actividades de capacitación y promoción artesanal con la participación de artífices seleccionados por representatividad geográfica, oficio y rama artesanal.
  - Realizar el Curso de Capacitación Artesanal *Paso a Paso* para: a) mejorar la calificación del productor, b) mejorar y evaluar el proceso de producción, y c) mejorar la calidad del producto final, proporcionando los elementos necesarios de orden teórico, técnico, metodológico y didáctico, para su réplica.
  - Implementar el calendario anual de eventos de exposición y comercialización para posibilitar una cultura nacional de consumo de la artesanía, en el marco de la gestión del Centro Cultural IPANC y conforme el calendario festivo nacional.
- 2 Implementar el sello de calidad del arte-sano como referente para la adopción de marcas colectivas, la estructuración de un catálogo de excelencias artesanales ecuatorianas.
  - Elaborar el *Catálogo de Excelencias Artesanales Ecuatorianas Arte-Sano*, representativo de oficios, ramas, motivos, comunidades locales, tradiciones e innovaciones, utilidad y calidad final.
- 3 Gestionar sinergias institucionales que consoliden una línea innovadora de fomento artesanal.
  - Gestionar un *Acuerdo nacional para impulsar el posicionamiento y competitividad de las artesanías ecuatorianas*, con la intervención de las instituciones sectoriales y de fomento artesanal del país.
  - Fortalecer la Red de Artesanos *Arte-Sano*, mediante la oferta de información, la participación en eventos feriales nacionales e internacionales, la promoción web y un plan de negocios, administrados por el Centro Cultural Arte-Sano.

La capacitación está dirigida a artífices, líderes artesanales de diferentes oficios artesanales con líneas de producto exportables y potencialmente exportables como madera tallada; sombreros de paja toquilla; textiles; cuero (prendas de vestir y marroquinería); bordados; cerámica y alfarería; pintura sobre piel de borrego; tapices; platería y filigrana; madera balsa; alfombras.

Las áreas de capacitación o módulos de trabajo son:

- a. Calificación del productor artesanal
- b. Mejoramiento y evaluación del proceso de producción artesanal
- c. Calidad del producto artesanal final
- d. Administración y comercialización artesanal
- e. Fortalecimiento de las organizaciones artesanales
- f. Marcos legales de amparo y fomento artesanal

El curso de capacitación es ejecutado por un equipo multidisciplinario:

- Un coordinador/a general: Funcionario del IPANC, profesional con experiencia en gestión de proyectos sociales, capacitación artesanal y procesos de coordinación inter-institucional.
- Un grupo logístico con acreditada experiencia en asistencia técnica y asesoría a organizaciones artesanales, con experiencia en procesos de redes y organización sociocultural, aplicados al sector artesanal.
- Docentes: especialistas-facilitadores por módulo de trabajo.

El costo del programa se financia en su mayoría con recursos del Ministerio de Industrias y Competitividad a través de la Subsecretaría de Medianas y Pequeñas Empresas y Artesanías; con aportes del Instituto Iberoamericano de Patrimonio Natural y Cultural; y de los artesanos.

### Cómo lo hicieron?

El proyecto consiste en capacitar a un grupo de artesanos de ocho provincias a través de un curso de seis sesiones de duración. Como requisito para obtener el diploma, estos artesanos deben impartir una réplica del mismo curso en su comunidad a un grupo de al menos diez artesanos con el fin de llegar a un mayor número de beneficiarios.

La acción contempla los siguientes temas de trabajo:

- Capacitación para mejorar la calificación del productor, el proceso de producción y la calidad del producto final.
- Elaboración del *Catálogo de Excelencias Artesanales Ecuatorianas* bajo la marca Arte-Sano.
- Realización de eventos de exposición y comercialización artesanal conforme el calendario festivo nacional.
- Gestión de un *Acuerdo nacional para impulsar el posicionamiento y competitividad de las artesanías ecuatorianas*.
- La oferta de información, participación en eventos feriales, promoción web y plan de negocios.

### Metodología de trabajo

El curso se cumple bajo una modalidad semi-presencial. El componente académico se desarrolla en seis jornadas de tres días cada una, completando 120 horas de formación presencial en el Centro Cultural del IPANC.

En los intervalos entre cada jornada se desarrollan trabajos de réplica, prácticas e investigación en torno a los temas tratados, cuyo seguimiento, monitoreo y evaluación se realiza por el IPANC.

### Seguimiento y evaluación

La capacitación cuenta con encuestas de evaluación tabuladas que describen, la visión de los participantes, la metodología utilizada, la importancia del evento, la coordinación curso y el perfil de los docentes.

Se implementaron instrumentos de monitoreo y evaluación del proceso de capacitación para identificar el cumplimiento de los objetivos de cada módulo, (contenidos, documentos, materiales, metodología, coordinación, docentes, perfil de las participantes, etc.).





lugares geográficamente distantes y de oficios artesanales diferentes lograron armar un grupo armónico y solidario.

- La metodología de educación popular produjo excelentes resultados.
- La importancia de establecer puntos de conexión entre las políticas nacionales y el entorno institucional y productivo local para construir competitividad.

Impactos del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos

- 5 cursos de réplica de los módulos dictados en capacitación
- Una red de artesanos funcionando
- 38 artesanos capacitados



## Resultados

Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

- Catálogo de excelencias artesanales ecuatorianas.
- Evento ferial final.
- Acuerdo nacional para promover las artesanías ecuatorianas.

Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- La convocatoria y el seguimiento a la participación de los artesanos permitió que el grupo se consolidara a medida que la capacitación avanzaba. Esto potencia altamente la constitución de la Red Arte-Sano.
- La propuesta metodológica del proyecto, despertó gran interés en los artesanos, que vieron en éste la posibilidad de mejorar sus capacidades y habilidades a través de actividades prácticas y acciones colectivas concretas.
- La selección de facilitadores.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- La importancia del tema artesanal para trabajar el patrimonio. El ámbito de la artesanía, visto de manera integral, permite la acción inmediata, integra varios sectores y actores sociales e incide en distintos ámbitos del desarrollo.
- La diversidad facilita el desarrollo de la solidaridad. En la experiencia de los talleres de capacitación, los artesanos miembros de distintas organizaciones, provenientes de





Documentar, integrar, sistematizar y hacer que el conocimiento sobre lenguas en peligro de extinción sea ampliamente accesible aprovechando los avances de la tecnología de la información



LINGUIST COLETTE GRINEVALD WITH RAMA SPEAKERS, RAMA CAY, BLUEFIELDS BAY, NICARAGUA.

Crédito: Rama Language and Culture Project (Contributor). (2005). "Project photographs". Rama Language and Culture Project Collection. The Archive of the Indigenous Languages of Latin America: [www.ailla.utexas.org](http://www.ailla.utexas.org)



**NATIONAL  
ENDOWMENT  
FOR THE  
HUMANITIES**

### Quién?

Fondo Nacional para las Humanidades (NEH)<sup>1</sup> y Fundación Nacional para la Ciencia (NSF)<sup>2</sup>

### Desde cuándo?

Desde 2005

### En dónde?

Hasta ahora los proyectos apoyados se desarrollan en 139 lenguas en 39 países de todo el mundo, incluyendo 14 Estados Miembros de la OEA.

1 National Endowment for the Humanities

2 National Science Foundation

### Para qué?

Se trata de un programa conjunto y plurianual para desarrollar y avanzar el conocimiento científico y académico relacionado con lenguas en peligro de extinción. Esta iniciativa interagencial coordinada, sustentable y tecnológicamente sofisticada a cargo de agencias del gobierno de los Estados Unidos se propone complementar los esfuerzos que actualmente se llevan a cabo en el mundo para documentar y revitalizar las lenguas en peligro de extinción.

# documenting endangered languages

[ Documentación de Lenguas en Peligro de Extinción ]

### Para quién?

Hablantes de lenguas en peligro de extinción; científicos y académicos de varias disciplinas; y público en general.

Financiar la documentación de lenguas en peligro de extinción, beneficia a varios sectores. La pequeña población de hablantes fluidos obtiene reconocimiento al interior de la comunidad por contar con un valioso activo cultural. En cambio, la población nativa que no es hablante fluido de la lengua es el mayor beneficiario ya que la documentación provee los recursos necesarios para los esfuerzos de protección y revitalización de la lengua.

### Por qué esta práctica?

La muerte inminente de aproximadamente la mitad de las 6.000 – 7.000 lenguas actualmente en uso, ha vuelto urgente la necesidad de documentar las lenguas en peligro de extinción. Con ese propósito se creó este programa, no sólo para documentar dichas lenguas sino también para integrar, sistematizar y hacer que el conocimiento acerca de éstas sea ampliamente accesible aprovechando los avances de la tecnología de la información.

Estas lenguas en peligro de extinción constituyen un patrimonio irremplazable, no sólo para la comunidad que las habla, sino también para científicos y académicos. Cada lengua en peligro de extinción encarna conocimientos locales únicos sobre la cultura y el medio natural de la región donde se habla. Estas lenguas sirven como fuentes de información para llenar vacíos en el registro del pasado del hombre. La gran variedad de lenguas representa un vasto terreno, hasta ahora no documentado, en el que los lingüistas, los científicos del conocimiento y los filósofos pueden estudiar las capacidades y límites de la mente humana.



Los apoyos financiados por el NEH y la NSF a través del programa respaldan esfuerzos para:

- Desarrollar trabajo de campo para grabar en formato de audio y video una o más lenguas en peligro de extinción.
- Llevar a cabo etapas posteriores de documentación, incluyendo la elaboración de diccionarios, gramáticas, muestras de textos y bases de datos.
- Digitalizar y preservar por otros medios a fin de ampliar el acceso a los materiales que documentan las lenguas, incluyendo aquéllos recopilados previamente y los relativos a lenguas desaparecidas recientemente y que están relacionadas con lenguas actualmente en peligro de extinción.
- Desarrollar estándares y bases de datos para que esta documentación sobre determinado o determinadas lenguas esté ampliamente accesible en formatos de internet que permitan archivarse, sean consistentes y con posibilidades de interoperabilidad.
- Realizar análisis iniciales sobre los hallazgos a la luz de la teoría lingüística actual.
- Capacitar a los hablantes nativos en lingüística descriptiva.
- Crear infraestructura adicional, incluyendo talleres, para que el problema de las lenguas en peligro de extinción sea mejor entendido y enfrentado más eficazmente.

## Cómo lo hicieron?

A través del programa, ambas instituciones (NEH y NSF) aceptan y revisan solicitudes de apoyo a actividades de documentación, análisis y capacitación para programas orientados a proteger y revitalizar lenguas en peligro de extinción.

Por ejemplo, la Universidad de Texas, Austin, ha recibido varios apoyos para la elaboración de archivos digitales de materiales en lenguas en peligro de extinción para que estén disponibles en el Archivo de Lenguas Indígenas de América Latina (AILLA). Durante el período del apoyo actual, que empezó en 2009, se han archivado ocho colecciones de materiales que documentan 24 lenguas que se hablan en Colombia, Guatemala, México y Venezuela. Los recursos archivados totalizan 272 horas de audio y más de 6.200 páginas. Durante este periodo el proyecto ha procesado también colecciones de otras lenguas que representan un total de 1.279 horas de audio y más de 34.000 páginas.

En términos cualitativos el valor del programa está en crear un archivo central de recursos que probablemente habrían desaparecido si hubieran permanecido en manos de quienes originalmente coleccionaron los materiales para sus investigaciones personales. Algunas de estas grabaciones son las únicas que existen de lenguas prácticamente extintas. Por ejemplo, el proyecto archivó materiales en *yagán*, una lengua en Chile que se encuentra aislada y cuenta únicamente con un solo hablante.

AILLA está recibiendo ahora la colaboración de académicos latinoamericanos. Adicionalmente, AILLA ha capacitado estudiantes indígenas latinoamericanos en el manejo de un archivo digital multimedia y en prácticas exitosas para resguardar recursos sobre lenguas en peligro de extinción. Por su parte, algunos de estos estudiantes han estado aplicando sus conocimientos en sus comunidades en Guatemala y Panamá. AILLA también ofrece documentos sobre prácticas exitosas para archivos digitales así como algunas herramientas para facilitar el depósito de los recursos en el archivo.

Otro ejemplo es un proyecto de la Universidad de Oregon para la creación de una base de datos de léxico náhuatl en línea, que incluirá un diccionario monolingüe en náhuatl compilado con la colaboración de hablantes nativos y dirigido a ellos. La base de datos incluye también ejemplos de náhuatl clásico de manuscritos coloniales y estudios con comentarios en español y en inglés. Con interfaces múltiples de acceso a un amplio acervo de información, esta base de datos lingüísticos será accesible para todos los públicos con interés en el náhuatl y su cultura en el pasado, el presente

y el futuro. Será útil para que los hablantes nativos puedan consultar un término a fin de mejorar su lengua hablada o como una ayuda para su escritura. Permitirá documentar el vocabulario que está desapareciendo e impulsará su revitalización y será útil para los hablantes nativos que crecientemente estudian los registros escritos y también para los etnohistoriadores que buscan darle balance a los registros históricos a través de la recuperación de las perspectivas indígenas que hasta ahora están ausentes.

Las actividades de investigación involucradas en la compilación de la base de datos lexicográfica incluyen hablantes nativos, de ambos sexos, como colegas y colaboradores, no como objetos de investigación. Ellos apoyan la recolección de muestras escritas y en audio durante el período de tres años de duración de la beca y su colaboración se contempla hacia el futuro.

El proyecto consolidará las fuertes relaciones de colaboración internacional que ya existen y abrirá las puertas a redes más extendidas conforme más hablantes nativos se incorporan como estudiantes y profesores, incorporando información adicional al proyecto en crecimiento.

Sobre todo, la base de datos representa un puente entre una lengua en extinción y sus descendientes modernos, y al hacerlo abre la mente a un vasto legado de patrimonio cultural con un potencial de futuro, con el orgullo y el propósito de revitalizar y mantener un rico lenguaje y sus tradiciones.

El *wichí* es objeto de otro proyecto apoyado por el programa en la Universidad del Este de Michigan y la Universidad de Utah. El objetivo principal del proyecto es la documentación del *wichí*, una lengua indígena de América del Sur. El proyecto se enfoca en el *wichí* del Pilcomayo Central, hablado por 3.000 hablantes aproximadamente, que no ha sido descrito, así como en las variantes entre diversos dialectos *wichí* hablados por un total estimado de 20.000 – 30.000 hablantes en las comunidades de Salta, Chaco y Formosa de Argentina y en el sur de Bolivia.

Los materiales esperados incluyen un diccionario, una gramática básica de referencia y una colección de textos traducidos y morfológicamente analizados en dos versiones diferentes: una para lingüistas y otra para no especialistas. Adicionalmente, el proyecto está produciendo una clasificación de los principales dialectos *wichí*, un sitio de internet con información lingüística y cultural sobre la lengua y sus hablantes, una base de datos en línea con notas y análisis gramatical y un acervo de grabaciones en archivo. El personal del proyecto son hablantes nativos capacitados en documentación y lingüística descriptiva para desarrollar materiales educativos y programas de alfabetización.

Se han grabado en video y audio tradiciones orales y memorias de eventos y costumbres del pasado, por ejemplo, la extracción de miel a través de un proceso ahora olvidado por todos con excepción de



FOTO 1: CHART SHOWING NAMES FOR PARTS OF THE HEAD AND HAND IN RAMA LANGUAGE, RAMA CAY, BLUEFIELDS BAY, NICARAGUA.

FOTO 2, 3 Y 4: RAMA SPEAKER POINTS TO NAMES FOR PARTS OF A BOAT IN RAMA LANGUAGE, RAMA CAY, BLUEFIELDS BAY, NICARAGUA.

Crédito: Rama Language and Culture Project (Contributor). (1986). "Photos from the Rama Language Project". Rama Language and Culture Project Collection. The Archive of the Indigenous Languages of Latin America: [www.ailla.utexas.org](http://www.ailla.utexas.org)

unos cuantos ancianos, la pesca comunitaria con redes mariposa individuales, la producción de cuerdas de plantas de agave y el proceso de tejido. Han continuado trabajando en el desarrollo del diccionario y han capacitado maestros en las escuelas locales para producir materiales educativos bilingües, que incluyen dibujos e ilustraciones de los hablantes nativos.

El programa se financia con aportaciones del Fondo Nacional para las Humanidades y la Fundación Nacional de Ciencia. Cada agencia recibe su financiamiento a través del presupuesto anual aprobado por el Congreso. Algunos de los proyectos cuentan con aportaciones privadas de las instituciones anfitrionas u otras fuentes privadas.



## Metodología de trabajo

Se trata de un programa de apoyo financiero administrado de manera conjunta por el NEH y la NSF, dirigido a instituciones académicas y organizaciones no académicas sin fines de lucro localizadas en los Estados Unidos. Sin embargo, personal de organizaciones lucrativas, pueden participar como co-investigadores. Los ciudadanos de los Estados Unidos son elegibles para solicitar este apoyo, así como ciudadanos de otros países que hayan residido en Estados Unidos por al menos tres años antes del cierre de la convocatoria.

Todas las propuestas deben enviarse por vía electrónica a la NSF; las cuales son revisadas por especialistas y por un panel de expertos en los métodos y metodologías de las propuestas seleccionadas conjuntamente por la NSF y el NEH. Las propuestas se evalúan con base en los dos criterios generales de la NSF: mérito intelectual y amplio impacto, de acuerdo con los propósitos específicos del programa. Las decisiones se toman de acuerdo a las prácticas acostumbradas del NEH y la NSF (la información sobre el proceso de evaluación puede encontrarse en las páginas de internet de ambas instituciones).

El Museo de Historia Natural del Smithsonian invita a los investigadores de algunos proyectos de particular interés para la Institución a usar el Museo como base de su investigación.

Se trabaja con académicos latinoamericanos y se capacita a estudiantes indígenas para participar en el programa, de manera que la documentación pueda hacerse con la participación de los propios hablantes nativos y que se formen redes cada vez más extendidas de colaboración.



## Seguimiento y evaluación

Todos los proyectos deben entregar reportes de desempeño y financieros a la institución que otorgó el apoyo, mismos que serán revisados por personal del programa para monitorear avances y resultados.



AUDIOTAPING OF CH'ORTI BASKETMAKERS  
(CH'ORTI IS A DESCENDENT OF THE CLASSIC MAYA LANGUAGE), GUATEMALA.  
Crédito: Fought, John (Researcher). (1965). "Ch'orti" Photographs 4". Mayan Languages Collection.  
The Archive of the Indigenous Languages of Latin America: [www.ailla.utexas.org](http://www.ailla.utexas.org)



## Resultados

Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Muchos de los proyectos incluyen la creación de diccionarios, gramáticas y recursos en línea que pueden ser usados para la revitalización de las lenguas y muchos incluyen capacitación de los hablantes nativos en aspectos de documentación.

Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

El cuidadoso sistema de evaluación basado en el mérito y el impacto de los proyectos y el uso de expertos ayudan a asegurar la selección de proyectos con excelentes oportunidades de éxito.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La cooperación entre dos instituciones de apoyo puede ser muy eficaz, no sólo por el incremento de recursos disponibles para el programa, sino por la cooperación entre personal con conocimientos y experiencias complementarios.

Impactos del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos

Conjuntamente, el NEH y la NSF han otorgado más de 23 millones de dólares de apoyo a proyectos para documentar 132 lenguas en 39 países. Los proyectos han producido una variedad de diccionarios, gramáticas, bases de datos y recursos en línea de fácil acceso.

Documentar estas lenguas representa salvaguardar un patrimonio único e irremplazable, no sólo para las comunidades que las hablan, sino para la humanidad en su conjunto.

El programa, al valorar las lenguas en peligro de extinción como un importante activo cultural, hace un reconocimiento a quienes son hablantes fluidos de éstas, a la vez que proporciona recursos a quienes no lo son para su mejor conocimiento y revitalización.

Helen Agüera  
correo electrónico  
[haguera@neh.gov](mailto:haguera@neh.gov)

web | [www.neh.gov](http://www.neh.gov)



Guatemala

Impulsar el desarrollo de una nueva industria en Centroamérica relacionada con la producción y dirección de televisión y cine.



### Quién?

Studio C

### Desde cuándo?

Desde 2002

### En dónde?

Studio C se ubica en la ciudad de Antigua, Guatemala y emplea jóvenes creativos de todas las regiones de ese país para el desarrollo de productos culturales que llegan a todo el mundo.

### Para qué?

Desarrollar productos de clase mundial para la industria audiovisual, particularmente a través de las nuevas tecnologías, creados en Guatemala por jóvenes creativos guatemaltecos que podrán ver sus creaciones alrededor del mundo.

### Para quién?

Jóvenes de diferentes regiones de Guatemala con deseos de desarrollar su talento creativo.

### Por qué esta práctica?

El amplio potencial de desarrollo económico que representa la aplicación de las nuevas tecnologías a industrias culturales como el cine y la televisión, ha sido desaprovechado por los países de América Latina y el Caribe. La formación y el estímulo del talento creativo en estas áreas del conocimiento, podrían generar nuevas oportunidades de empleo productivo y bien remunerado para los jóvenes de la región.

De esta manera, Studio C nació como una iniciativa de Carlos Argüello, quien después de realizar sus estudios universitarios y trabajar en la industria cinematográfica y musical en Estados Unidos por más de 20 años como director artístico y director creativo en diseño y animación digital, decidió volver a Guatemala y crear una empresa que pudiera impulsar el desarrollo de una nueva industria en Centroamérica relacionada con la producción y dirección de televisión y cine, basada en el talento juvenil.

### Cómo lo hicieron?

Studio C se divide en cuatro grandes áreas de trabajo y negocios: cine, televisión, educación y cambio social. En todas estas áreas, Studio C es una empresa abierta e innovadora cuyos colaboradores son en su mayoría jóvenes de diferentes regiones de Guatemala que comparten el deseo de hacer un buen trabajo y de crecer profesionalmente junto con la compañía.

La compañía, por su parte, les ofrece salarios competitivos y beneficios como alimentación gratuita, transporte cuando deben trabajar tiempo extra, y un ambiente de apertura y comunicación en donde todos saben en qué se está trabajando, cuáles son los proyectos en marcha y los retos del futuro.

El área de cine en particular incluye el diseño de conceptos para películas, la animación digital y la producción de películas. En este campo la empresa ha participado en la producción y animación digital de películas como *El Aro 2*, *The Chronicles of Riddick* del estudio Dreamworks y *Fever Pitch* de los estudios 20th Century Fox.

En el área de producción de televisión, Studio C se ha enfocado en el desarrollo de programas de alta calidad desarrollados a partir de alta tecnología. En los últimos años, la compañía ha desarrollado varios programas de televisión no sólo para el mercado local sino también para Estados Unidos. Entre los programas producidos se encuentran:

- *Mi Guatemala*: un programa de televisión que se transmitió en Estados Unidos, en los estados con mayor porcentaje de población latina y estaba enfocado en los guatemaltecos que viven fuera de su

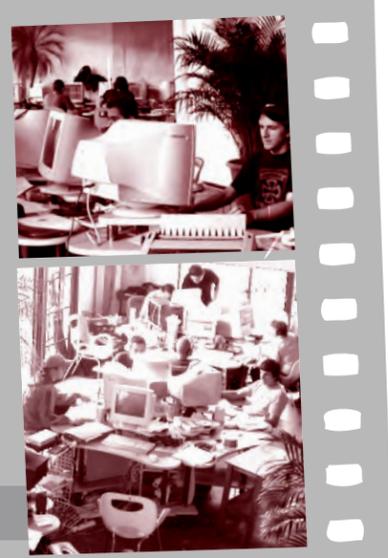


studio ©

### Objetivos específicos

Los objetivos de Studio C - todos ellos vinculados con el desarrollo económico y social de Guatemala- pueden resumirse de este modo:

- Contribuir de manera sustancial a la creación de empleo y al desarrollo económico de Guatemala.
- Promover la diversidad cultural del país en un mundo cada vez más globalizado.
- Promover la autoestima de la población y orientarla hacia objetivos positivos.
- Proponerse como un foro de creatividad y energía para los jóvenes.
- Incrementar la efectividad de los programas educativos y el uso de recursos.
- Promover el desarrollo local de la industria audiovisual a través de las nuevas tecnologías.



país y que desean conocer más sobre la cultura guatemalteca caracterizada por múltiples etnias, gran colorido en sus paisajes y textiles, gran diversidad de flora y fauna así como incalculables joyas arquitectónicas y culturales. Se crearon 26 programas de 30 minutos cada uno, que incluyen historias sobre familias guatemaltecas que parecían ordinarias pero que eran verdaderamente extraordinarias; entrevistas con artistas y personajes que habían generado cambios importantes en el país y visitas a sitios turísticos naturales, históricos y de aventura en todas las regiones de Guatemala.

- *Viaje a Latinoamérica*: un programa que reúne el encanto de 12 niños reales con 12 niños diseñados en animación tridimensional, que permite conocer en forma dinámica las culturas, tradiciones y estilos de vida de diferentes ciudades latinoamericanas. Este programa fue diseñado para niños entre 3 y 10 años y también está enfocado en el mercado latinoamericano que vive fuera de su país de origen.

- *Vida y Espacios*: un programa enfocado en diseño, arquitectura, arte, decoración y estilos de vida. El objetivo era mostrar cómo guatemaltecos en las mismas condiciones que la mayoría, podían sobresalir y desarrollar estilos de vidas interesantes y especiales. El programa se orientaba a estudiantes de nivel medio y universitario, amas de casa, profesionales cuyas actividades se relacionaran con el diseño y la construcción y al público en general interesado en vivir mejor. Studio C produjo 36 programas de 30 minutos que fueron presentados en Guatevisión.

Existe una tendencia mundial para aprovechar la eficiencia y la eficacia de los medios y la tecnología para la educación y el cambio social. La visión de Studio C es apoyar el desarrollo de un nuevo *cluster* en Guatemala que incluye educación basada en la tecnología, producción de cine y televisión, estudios de producción y animación, desarrollo de profesionales en actuación, animación y producción, etc.

En el área de educación, Studio C tiene dos grandes áreas de trabajo: la primera está relacionada con el concepto de *Education on Demand* y la segunda es el Centro para el Arte, Medios y Tecnología.

*Education on Demand* se refiere a una nueva corriente de educación y entretenimiento que consiste en crear materiales educativos que puedan ser transmitidos por diferentes medios, incluyendo la televisión y el Internet. En los últimos años, Studio C ha producido varios materiales para la educación a distancia, tanto para el mercado latinoamericano como para el norteamericano.

Entre estos productos se encuentran:

- *El Ratón Aviador*: un libro interactivo basado en una serie de poemas del escritor guatemalteco Flavio Herrera.
- *El libro interactivo de español, inglés, k'iche' y kaqchikel*: un libro para niños que presenta distintos ambientes y experiencias interactivas para aprender en los cuatro idiomas.
- *My Sexy City*: un programa educativo para los jóvenes en Estados Unidos, enfocado en la prevención de drogas, enfermedades de transmisión sexual, entre otros.

Studio C tiene, además de sus actividades de producción, un proyecto denominado Artec para la creación de una universidad de clase mundial en Centroamérica dedicada a la educación en las áreas de imagen digital, diseño gráfico, efectos digitales, animación, producción de cine y televisión, actuación y danza.

Lo anterior parte del convencimiento que para impulsar la industria del entretenimiento en Guatemala es necesario ofrecer oportunidades de educación y trabajo.

Se ha trabajado en el desarrollo de la *currícula*, la búsqueda de profesores e inversionistas y se abrió la posibilidad de trabajar en alianza estratégica con el Centro de Medios y Entretenimiento para el Cambio Social de la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA). Esta alianza significa el acceso de Artec a un programa certificado, de clase mundial y con amplia experiencia en el tema de medios y cambio social, sin embargo, también implica muchos retos en términos de coordinación interinstitucional y riesgos de implementación de la alianza.

Recientemente Studio C dio a conocer la obra multimedia creada por un grupo de jóvenes guatemaltecos que se ha presentado en el pabellón de Naciones Unidas, en la Expo 2010 Shanghai. Este trabajo

forma parte del Proyecto Corredor Creativo impulsado por el Programa de Desarrollo de Naciones Unidas (PNUD), Unidad Especial para la Cooperación Sur-Sur, el Programa de Voluntariado de las Naciones Unidas en Guatemala (VNU) y Fundación CA.

Adicionalmente, Studio C ha contribuido al éxito de proyectos en otros países de América Latina, como es el caso del desarrollo de un videojuego ecológico del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) de Colombia que se hizo acreedor a un premio en el concurso TIC Américas 2010 convocado por la *Young Americas Business Trust*; así como la réplica de la experiencia de Studio C en México y Colombia.

Este proyecto digital plantea el desafío de comunicar la importancia de la economía creativa, como una herramienta para el desarrollo económico y social, la cual sea una fuerza conductora hacia ciudades mejores y más visibles, con mejores estilos de vida para todos y todas. En los trabajos, los artistas digitales no sólo visualizan la economía creativa, sino que además permiten que el aporte derivado de su talento sea presentado a nivel internacional.

Studio C opera como una empresa que deriva sus ingresos de sus clientes y asociados, que pueden ser tanto particulares como públicos y organismos internacionales.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Se ha desarrollado una empresa que compite exitosamente en los mercados internacionales y que ofrece a los jóvenes oportunidades para desarrollar y expresar su talento creativo.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

- Formación de recursos humanos altamente capacitados.
- Generación local de fuentes de trabajo que representan ingresos para los jóvenes.
- Consolidación de una empresa que compite exitosamente en los mercados internacionales.

Todo lo anterior representa no sólo nuevas oportunidades de desarrollo económico sino también contribuye a generar una mayor confianza y autoestima en las propias capacidades, así como una mayor valoración de la propia cultura como palanca del cambio social.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

Studio C ofrece la posibilidad de potenciar la capacidad y el talento de los guatemaltecos en el campo de los efectos digitales y la animación, especialidades que tienen gran demanda en el cine y la televisión, además de todo lo relacionado con el uso de la tecnología digital creativa.

### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

Estrategias regionales propiciadas por el avance de la integración económica, han identificado un conjunto de industrias culturales relacionadas con el manejo de la imagen, la información y las estadísticas, además del propio fenómeno cultural. La capacidad de responder a estas necesidades puede representar una importante ventaja comparativa entre las economías en desarrollo.

### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

A mediados del 2005, Studio C era una compañía con 50 empleados, operaciones en la ciudad de Guatemala y Los Ángeles y con proyectos de clase mundial como *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, estrenada en Hollywood en diciembre del 2005.

En la actualidad, entre 40 y 70 jóvenes son capacitados continuamente en Studio C en el uso de la tecnología digital, en disciplinas correlacionadas pero tan diversas como el arte, el diseño, la animación, la producción, la dirección, la ilustración, la edición, la fotografía y la música, en todos los casos con tecnología computarizada.

Carlos Argüello  
Fundador y Director

[www.studioc-online.com](http://www.studioc-online.com)  
[www.twitter.com/studiocgt](http://www.twitter.com/studiocgt)



Honduras

Una visión holística de turismo y el desarrollo cultural regional para beneficiar a los habitantes del lugar y para fortalecer las instituciones locales

### Para qué?

Lograr un desarrollo sostenible en el turismo basado en el patrimonio cultural y natural del Valle de Copán y áreas cercanas.



Fotos e imágenes: © Stefania Abakerli / World Bank

### Quién?

Instituciones hondureñas de nivel nacional, como el Instituto Hondureño de Turismo y el Instituto Hondureño de Antropología e Historia; municipales, como el Ayuntamiento de Copán Ruinas; y organizaciones no gubernamentales, como Asociación Copán, con apoyo del Banco Mundial

### Desde cuándo?

Desde 2003

### En dónde?

Valle de Copán y áreas cercanas



### Para quién?

*Beneficiarios Directos.* El sector público, el privado y la sociedad civil involucrada en el sector turismo, sobre todo la que reside en la zona de influencia del Proyecto, especialmente las poblaciones indígenas ubicados en el Valle de Copán y el circuito de sitios arqueológicos ubicados en el Valle de Sula y Guanaja.

### Por qué esta práctica?

Las ruinas mayas de Copán, ubicadas en Honduras y declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1980, constituyen uno de los sitios arqueológicos más impresionantes de la cultura maya. La escalinata jeroglífica de Copán contiene el texto más largo de la civilización maya encontrado hasta la fecha. Las ruinas, con sus numerosas esculturas en piedra y misteriosos jeroglíficos, son los atractivos más visitados por los turistas en Honduras.

Si bien el aumento en el flujo turístico ha llevado cierta prosperidad a Honduras, el Departamento de Copán, donde se ubican las ruinas, continúa siendo uno de los más pobres del país.

Mientras que el número de visitantes anuales había aumentado de 12.500 en 1975 a 120.000 en 2001, y el ingreso fiscal proveniente de Copán se incrementó y sumó el equivalente de US\$ 6.8 millones por concepto de entradas de los visitantes entre 1997 y 2000. En la zona la tasa de analfabetismo promedio alcanzaba el 49%, la malnutrición era del 55% y el 75% de los hogares no tenían sus necesidades básicas satisfechas.

Además de todo lo anterior, las relaciones de exclusividad entre los operadores de viajes, los hoteles y las aerolíneas les permitían quedarse con casi el 70% de los ingresos generados por el turismo regional, situación que limitaba el acceso de las empresas locales más pequeñas a este sector.

Desde 2003, el Banco Mundial ayuda a desarrollar el turismo cultural sostenible en el parque arqueológico de Copán y las municipalidades aledañas a través del Proyecto de Desarrollo Regional del Valle de Copán, financiado a través de un crédito de US\$12 millones de la Asociación Internacional para el Desarrollo (IDA). Este proyecto se fundamenta sobre una visión holística de turismo a favor de los pobres y en el desarrollo cultural regional, enfocado fundamentalmente a beneficiar socioeconómicamente a los habitantes del lugar y a fortalecer las instituciones locales.

El proyecto del Valle de Copán se sustenta en las lecciones e ideas generadas a partir de actividades de desarrollo cultural realizadas anteriormente en el marco de los programas PROFUTURO y GENFUND, también en Copán. Estos programas pudieron identificar con mucha claridad las necesidades socioeconómicas del Valle de Copán, sus activos naturales y culturales y los temas en los que debía focalizarse el proyecto.

En febrero de 2003, para ayudar a formular el proyecto del Valle de Copán, el Banco Mundial invitó a las organizaciones asociadas a participar en una reunión de dos días para revisar y discutir los objetivos, componentes, actividades y riesgos del proyecto. El evento contó con la asistencia de más de 30 representantes de los Ministerios de Turismo, Finanzas, Recursos Naturales y Medio Ambiente y Cultura, Artes y Deportes de Honduras. Además, también estuvo presente el Instituto Hondureño de Antropología e Historia (IHAI), el Departamento de Áreas Protegidas y la Asociación Copán, una organización local sin fines de lucro dedicada a la conservación del patrimonio cultural maya.

- Creación de un circuito de turismo cultural que integre cinco parques / sitios arqueológicos.
- Administración sostenible en forma ecológica de los parques/sitios.
- Fortalecimiento de la generación de empleo asociado al desarrollo de los parques / sitios.
- Planificación estratégica para el desarrollo local.
- Acceso a asistencia técnica y capacitación para mejorar los productos y servicios prestados por empresas locales.
- Fortalecimiento institucional y capacitación local en la gestión del patrimonio cultural.

### Cómo lo hicieron?

Las actividades específicas que financia el proyecto incluyen:

- Elaboración de un plan de gestión para los cinco parques y sitios escogidos por el proyecto.
- Labores cruciales de conservación en el Parque Arqueológico de Copán, entre otras, las obras para conservar los túneles de acceso al templo Rosalila, las esculturas y los jeroglíficos.
- Señalización en el Parque Arqueológico de Copán y de la ciudad de Copan Ruinas.
- Rehabilitación del Museo Arqueológico y el Centro de Investigación de Copán.
- Ampliación de la Casa K'inich, el museo interactivo para niños, en el Fuerte Cabañas.

El financiamiento del proyecto se estructuró bajo los fondos proveídos por el Banco Mundial a través del crédito otorgado por la Asociación Internacional para el Desarrollo (IDA, por sus siglas en inglés), el Gobierno de Honduras, las comunidades locales y una contribución del Gobierno japonés.

Foto: © Stefania Abakerli / World Bank



### Metodología de trabajo

En el desarrollo del proyecto se siguieron las siguientes líneas estratégicas:

#### Creación de un circuito turístico para el desarrollo regional

La primera decisión estratégica fue descentralizar el flujo turístico de Copán desarrollando otros sitios y parques a través de un Circuito Turístico Arqueológico y Ecológico. Este circuito comprende primeramente el sitio arqueológico de los Naranjos. Esta decisión estratégica permite: a) proteger las frágiles ruinas de Copán que no pueden absorber incrementos adicionales de visitantes sin trabajos arqueológicos y logísticos adicionales que tomarán tiempo y recursos sustanciales para ser completados; b) proteger el medio ambiente en el parque y la municipalidad de Copán Ruinas, que ya se encontraban al límite de su capacidad; c) afinar e implementar el Plan de Manejo de Copán; y d) proteger y desarrollar otros sitios patrimoniales.

#### Mejorar la calidad de los destinos

El reto era no sólo atraer a los turistas a otros destinos, sino promover estancias más largas mejorando los destinos existentes y creando nuevas atracciones de alta calidad. Además de acciones de conservación arqueológica, infraestructura básica y mejoras para la interpretación de los sitios y parques, el proyecto financió mayor señalización, protección de la biodiversidad en el lago cerca de Los Naranjos, y retiro de la comercialización de artesanías extranjeras (de Guatemala) para favorecer la producción local.

#### Un modelo de desarrollo turístico a favor de los pobres

El proyecto reconoció que el patrimonio cultural y natural es de la población residente en el área. Siendo esta población local la más afectada por la degradación del medio y encontrándose en situación de pobreza, el proyecto impulsó la estrategia de relacionar la preservación de los sitios y parques arqueológicos y su medio ambiente con oportunidades de empleo y generación de ingresos.

En ese marco se promovieron: a) el desarrollo de empresas locales; b) la sustentabilidad comercial (calidad de los productos, mercadeo y una relación positiva costo-beneficio); y c) capacitación a instituciones y organizaciones de la sociedad civil involucradas. Finalmente, se estimuló el clima local de inversión para prevenir fugas económicas en beneficio de grupos y localidades más ricos.

#### Marco para la inversión del sector privado

Al desarrollar el nuevo circuito turístico, el proyecto ofreció al sector privado importantes incentivos a la inversión y el desarrollo de mercados. El marco para el desarrollo del sector privado incluía: a) la promoción de la inversión para el desarrollo local y regional a través del desarrollo intensivo de capacidades y de ejercicios de planeación con los gobiernos locales, mujeres productoras, organizaciones indígenas, artesanos y operadores turísticos; y b) el desarrollo de artesanías de alta calidad, control de calidad y comercialización. Se identificaron nichos de mercado a través del Fondo Prosperidad que financió 69 iniciativas turísticas a favor de los pobres. El descubrimiento, desarrollo y comercialización exitosa de la cerámica Lenca fue otra experiencia modelo.

#### Capacitación y desarrollo de habilidades

Para apoyar la integración de la población local y estimular la participación en empresas turísticas el proyecto ofreció capacitación especializada y apoyó la creación de empleos para el desarrollo de turismo alternativo, incluyendo guías de turistas y la administración de sitios y parques arqueológicos. En particular, se atendió a las mujeres indígenas y artesanos locales para mejorar habilidades que permitieran generar ingresos entre la población vulnerable.

#### Conservación de recursos naturales y culturales

El turismo puede producir efectos negativos no deseados como la sobre-explotación de recursos, el crecimiento de poblaciones cercanas a los sitios arqueológicos y la generación de basura. También desarrolla escenarios propicios para actividades ilícitas como contrabando cuando las medidas de seguridad no son adecuadas, no se ejecutan o la gestión es muy flexible. El proyecto dio prioridad a la administración y seguridad de los sitios a través de un balance entre las necesidades de conservación e investigación arqueológica y mejoras en el acceso, la señalización y la interpretación de los sitios y parques.

#### Educación ambiental

El proyecto también diseñó e implementó programas interactivos de educación para niños y familias, a fin de ayudarlos a conocer la biodiversidad y la historia de la región. Este componente del proyecto se basó en el trabajo de PROFUTURO que apoyó la construcción de la Casa K'inich (Casa del Sol) un centro interactivo para niños en Copán Ruinas. La Casa K'inich usa exposiciones interactivas, textos y sonidos para presentar la complejidad de la vida de los mayas, sus conocimientos científicos y su relación cercana con el medio ambiente. La Casa K'inich fue ampliada con nuevas exposiciones y materiales educativos basados en nuevos hallazgos.

## Comunicación y desarrollo institucional

Para incrementar la capacidad institucional para la administración turística y de patrimonio entre los sectores público, privado y la sociedad civil, en el nivel nacional y local, un proceso de planeación participativa ha acompañado el desarrollo del nuevo Circuito Arqueológico y Ecológico, basado en una fuerte estrategia de comunicación social. El proyecto implementó una campaña de mercadeo nacional e internacional para promover los nuevos destinos turísticos y ayudó a fortalecer a los municipios a través de la creación de una Oficina de Planeación Local.



Foto: © Stefania Abakerli / World Bank

## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

El Parque Arqueológico de Copán y la municipalidad de Copán Ruinas gozan de una imagen remozada que ha ayudado a expandir las oportunidades para los habitantes pobres de esta localidad y ha aumentado el sentido de distinción que tienen por vivir en el pueblo y en el Valle.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Se han generado oportunidades de empleo y elevado los ingresos locales, en particular para los grupos más vulnerables como son indígenas y mujeres. En agosto de 2006, tres años después de que se inauguró el proyecto, los puestos de trabajo en el Valle de Copán habían aumentado en un 18%, fenómeno que benefició particularmente a las mujeres y artesanos del lugar (el equipo del proyecto había estimado un aumento de sólo 5%).

Además, los beneficiarios del proyecto casi duplicaron sus ingresos familiares. El Fondo Prosperidad, creado en el marco del proyecto, financió 69 emprendimientos turísticos nuevos (de unas 500 postulaciones), proceso que benefició directamente a más de 1.650 personas e indirectamente a otras 25.000.

Se ha mejorado el desempeño de las instituciones municipales y nacionales a través de la capacitación, coordinación inter-institucional y mejoría de las herramientas de planificación y gestión local. La infraestructura institucional creada y la capacitación han ayudado a perfeccionar y hacer cumplir normas críticas de gestión y desarrollo urbano, así como también reglamentos relativos a permisos de construcción, protección patrimonial, tránsito, comercio callejero, conservación ambiental (incluyendo el manejo de desechos sólidos y protección de pequeños cursos de agua), catastros, designación de nombres de calles y estándares de colores y señalización. La capacidad de gestión del Municipio de Copán Ruinas se ha visto fortalecida con la creación de una Oficina de Planificación Urbana y un Departamento de Turismo Municipal.

Se ha protegido el patrimonio cultural de la zona y se ha aprovechado como factor de desarrollo de las comunidades que habitan la región no sólo desde la perspectiva económica sino también incorporando elementos de educación, participación social, protección ambiental, autoestima e identidad. Además de los trabajos de conservación y de preservación de monumentos en Copán, el proyecto ha financiado la protección y el desarrollo del sitio arqueológico-ecológico de Los Naranjos, uno de los más importantes de Centro América.

## Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

**FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL PARA LA GESTIÓN CULTURAL:** Los planes de gestión implementados en los parques arqueológicos de Copán y Los Naranjos mejoraron la conservación de sus monumentos, fomentaron una mejor distribución espacial de los visitantes y proporcionaron información histórica clave a los visitantes de todas las edades sobre la cultura y la organización social de los mayas.

**MEJORAMIENTO EN LA PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO MAYA:** De acuerdo con el administrador del Parque Arqueológico de Copán, el uso de técnicas de conservación de punta para mejorar los túneles de las pirámides mayas fueron clave para que soportaran las fuertes lluvias de septiembre de 2008, mientras que otros túneles que no fueron objeto de trabajos de protección sufrieron severos daños por la lluvia.

**INCREMENTO DEL FLUJO TURÍSTICO:** Las mejoras en las instalaciones, particularmente en el Parque Arqueológico de Copán contribuyeron a incrementar el flujo de turistas en la región un 457% entre 2001 y 2007.

**MEJORAMIENTO DE LA ECONOMÍA LOCAL:** Los efectos positivos del proyecto en la economía local permitieron un incremento en los ingresos de las empresas locales que representó una ganancia del alrededor de 1.9 millones de dólares americanos por año.

**INCREMENTO EN LOS INGRESOS MUNICIPALES DE LA REGIÓN** de 22.225,000 lempiras en 2004 a 207.125,442 en 2008. Aunque este incremento no puede atribuirse exclusivamente al proyecto, es muy probable que en su mayor parte se deba a las actividades que de éste se derivaron.

**INCREMENTOS EN EL INGRESO PER CÁPITA:** La tasa de 8% de crecimiento anual en el ingreso per cápita en Copán (cuando la tasa nacional es de 4%) se puede atribuir parcialmente al proyecto. Adicionalmente, 70% de las empresas apoyadas por el Fondo Prosperidad declararon un salario mensual individual de 291 dólares americanos, cuando el promedio nacional es de 131; en tanto que 75% de las empresas generaron un incremento promedio del 20% en los ingresos familiares.

**CREACIÓN DE EMPLEO:** Un crecimiento anual del 8% en el número de empleos creados entre 2003 y 2008 para los residentes alrededor del Parque de Copán, cuando el promedio nacional es de 4.7%. Un incremento del 60% en el número de pequeñas empresas locales al pasar de 338 en 2004 a 407 en 2008. Un 49% de beneficiarios directos del Fondo Prosperidad fueron mujeres. A final de su primer año de operación 91% de las empresas apoyadas continuaban funcionando.

**MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN AMBIENTAL:** El programa de educación ambiental Vecindario Limpio benefició a los residentes de Copán Ruinas elevando la conciencia acerca de la salud ambiental y construyó las bases para el mejoramiento del entorno urbano particularmente en los vecindarios de bajos ingresos. La Casa *K'inich* atrajo más de 20,000 visitantes antes del cierre del proyecto.

**ESTRATEGIA TURÍSTICA DE LARGO PLAZO:** El Gobierno consideró al proyecto como uno de los principales instrumentos para la implementación de su estrategia turística de largo plazo. La asistencia técnica proporcionada al Instituto Hondureño de Turismo para desarrollar y comercializar una nueva marca turística para Honduras fue considerada por el IHT como una de sus políticas más importantes, ayudando a reposicionar el país en un mercado turístico altamente competitivo y resultando en un incremento en el número de visitantes al país durante la implementación del proyecto.

**MAYOR SATISFACCIÓN DE LOS VISITANTES:** El 96.5% de los visitantes expresaron satisfacción con el servicio recibido en los parques de Copán y Los Naranjos.

**Stefania Abakerli**  
(Especialista en Desarrollo Local. Región América Latina y Caribe. Banco Mundial)  
correo electrónico  
sabakerli@worldbank.org

**Ricardo Agurcia**  
(Director de la Asociación Copán)  
correo electrónico / raf\_copan@yahoo.com  
www.worldbank.org



Aprender de las tradiciones y procesos artesanales para poder ofrecer una propuesta auténtica y de nivel internacional.



### Quién?

Taller Flora, dirigido por Carla Fernández

### Desde cuándo?

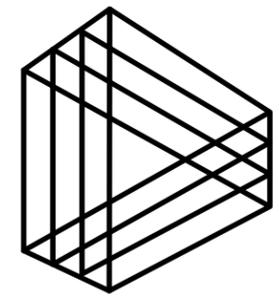
Desde 1998

### En dónde?

Comunidades indígenas de los siguientes grupos étnicos de México: tzeltzales, tzotziles, purépechas, amuzgos, mixtecos, triquis, nahuas, tarahumaras, mazahuas y otomíes, además de artesanos urbanos.

### Para qué?

Mejorar la calidad de vida de las comunidades artesanales a través del desarrollo de una industria creativa que integre las creaciones y procesos artesanales a la cadena productiva, beneficiando a toda la cadena de creativos y productores que la integran.



# Taller Flora A.C.

### Para quién?

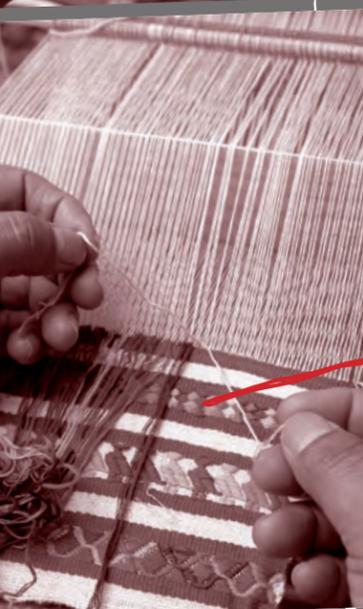
- Mujeres de grupos indígenas de México tales como otomíes, tzeltzales, tzotziles, purépechas, amuzgas, mixtecas, triquis, nahuas, huaves, tarahumaras, mazahuas y huicholas.
- Artesanos urbanos como sastres charros, plateros, reboceros, bordadoras de punto de cruz.
- Madres solteras.

### Por qué esta práctica?

Producto de su trabajo como maestra de corte y confección para las Escuelas Itinerantes de Diseño Artesanal, dependientes de la Dirección General de Culturas Populares e Indígenas del CONACULTA, Carla Fernández se propuso investigar con las mujeres indígenas los métodos milenarios en la confección de su indumentaria. Su particular interés por las bases geométricas del vestido conectaron sus estudios de moda con su licenciatura en historia del arte, interesándose en las primeras vanguardias, en especial con aquellos artistas que habían incursionado en el campo del vestido: los uniformes diseñados por Tatlin y otros constructivistas; el Manifiesto Antineutral de los futuristas Marinetti y Depero; el vestuario teatral de Malevich, y la moda de Sonia Delaunay. Fue así como a través de esta lente se empezó a observar el patronaje indígena no como un objeto primitivo, sino a través de sus condiciones plástica y constructiva.

### Objetivos específicos

- Integrar el lenguaje del diseño de modas con el lenguaje tradicional: Moda a partir de las tradiciones indígenas de México.
- Abordar la necesidad de integrar al mundo de la moda los diseños y conceptos tradicionales e indígenas con el fin de conciliar sus tiempos y procesos de producción.
- Poner en valor las ideas y diseños de los artesanos, así como el respeto y cuidado que brindan a sus tradiciones.
- Reconocer la propiedad intelectual del artesano.



## Cómo lo hicieron?

Taller Flora es un proyecto enfocado a la moda y a la alta costura que busca aprender de las tradiciones y procesos artesanales para poder ofrecer una propuesta auténtica y de nivel internacional. Ha instaurado un nuevo modelo de trabajo cooperativo en donde una parte esencial son los talleres para compartir conocimiento y pensar en un crecimiento sustentable.

En los talleres de Flora, artesanos y diseñadores intercambian ideas, gestan nuevos productos y buscan soluciones a las necesidades de cada cooperativa. Las mujeres encuentran espacios para la sana convivencia y una forma de ganarse la vida a través de la confección de una indumentaria propia de su cultura.

La base geométrica del patronaje indígena reside en el uso del cuadrado y el rectángulo como fuentes de inspiración natural. Flora propone y promueve un método de diseño basado en la fórmula del patronaje indígena, obtenido del telar de cintura y aplicado a la indumentaria sastreada. De la Gestalt resultan tantas variables como iniciativas de creación: uniones de lienzos, pliegues, pinzas, alforzas, plisados, fruncidos, etc. Cualquiera de las vertientes de trabajo desarrollado por Flora (comunidades itinerantes, prêt à porter, alta costura) responde a la investigación del patronaje indígena y su geometría base.

La misión del Taller Flora es capacitar a las comunidades de artesanos textiles para lograr que sean unidades de negocio independientes y que puedan, a través de la capacitación, hacer negocio con clientes que exigen calidad, puntualidad y formalidad.

El modelo consiste en buscar vínculos a largo plazo con diferentes cooperativas de artesanos a nivel nacional empleando siempre el comercio justo, el uso de materiales de bajo impacto ecológico y el desarrollo de capacidades.

La propuesta es lograr que este modelo sea replicable y escalable, a corto plazo, a por lo menos once cooperativas a nivel nacional con las que se trabaja actualmente. Posteriormente se busca que se pueda convertir en un modelo a seguir para cualquier cooperativa que quisiera emplear el modelo.

La capacitación técnica, legal y administrativa de las cooperativas permite que se puedan convertir en proveedores confiables y unidades de negocio rentables, sustentables y competitivas frente a un mercado abierto y exigente como lo son el diseño y la artesanía de calidad.

Taller Flora es una asociación civil que obtiene sus ingresos de clientes y asociados, entre los que se encuentran agentes privados, organismos públicos e internacionales.



## Metodología de trabajo

Flora provee capacitación técnica y administrativa a las comunidades artesanales y beneficiarios en general. Funciona como un laboratorio móvil. Una parte del taller se lleva a cabo en las comunidades indígenas y otra en la ciudad de México. El proyecto busca crear una opción sustentable a la que puedan incorporarse procesos artesanales que busquen participar simultáneamente en una escena contemporánea.

### Investigación: Geometría del patronaje indígena

Cada dos meses se viaja a diferentes comunidades indígenas para investigar sus métodos de confección. En cada viaje se hacen nuevos descubrimientos sobre el cuadrado en el patronaje indígena. De vuelta a la ciudad, los resultados de las investigaciones se trazan y se catalogan para crear una matriz de soluciones formales que puedan sumarse al lenguaje de diseño.

### Talleres: Pedagogía

Una de las misiones de Flora es lograr que los artesanos aumenten su creatividad utilizando métodos que ya les pertenecen. Al estar familiarizados con el proceso, se les facilita la creación de nuevos diseños sin tener que ser maquiladores de los productos de otros. Esta pedagogía también contribuye a establecer vínculos con diferentes cooperativas y fortalecer redes que funcionen con principios de comercio justo y materiales que tengan un efecto ecológico positivo.

### Diseño: Alta Costura y Prêt-à-Porter

Hay grandes conocedores y coleccionistas de textiles mexicanos, pero el público en general ignora el lento y delicado trabajo que implica confeccionar una prenda indígena. Un lienzo de un metro de largo puede llevarle al artesano hasta seis meses de trabajo: hila, tiñe, teje y confecciona manualmente. Las prendas que combinan procesos artesanales con el diseño propio de Flora pertenecen a la línea de alta costura, mientras que el prêt-à-porter utiliza procesos y materiales industriales y sólo algún detalle específico es realizado artesanalmente. Esto permite contar con una producción suficiente para surtir a las tiendas, ampliar el catálogo y dar trabajo constante a las cooperativas con las que se colabora.



## Seguimiento y evaluación

Se utiliza el sistema de marco lógico para establecer objetivos con cada comunidad. Con este método se establecen cuáles son los objetivos principales de cada proyecto y qué actividades se realizarán para alcanzar las metas. Así mismo, se establece cómo serán medibles los resultados y los supuestos o premisas en los que se basa cada objetivo.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Se ha consolidado una relación estrecha entre artesanas textiles de México y Carla Fernández, socia fundadora de Taller Flora. Se ha involucrado así, manual y creativamente, a cooperativas de artesanas en su mayoría indígenas, a los procesos productivos de productos de diseño, considerados únicos e irrepetibles como una obra de arte. Se ha logrado dar crédito y repartir ganancias a las artesanas por el pago de sus diseños, y no sólo por la manufactura, lo cual ha permitido incrementar sus ganancias, en algunas ocasiones hasta más de un 400%.



Taller Flora ha logrado unir a la industria textil mexicana con los artesanos del país combinando estos dos mundos tan distantes y poco afines, en un proyecto común para beneficio de todos. Por medio de la mejoría de sus procesos de producción y control de calidad, el artesano puede así tener acceso a más altos márgenes de ganancia que actualmente permite la industria del diseño. Aunado a esto se ha cuidado que no se pierda ningún oficio artesanal en esta combinación de industria y artesanía.

Se ofrece a los artesanos una vía de comercialización a través de la marca comercial Carla Fernández. Esta marca ha recibido una respuesta muy positiva a sus diseños y concepto. La revolucionaria idea, en la industria de la moda, ha sido publicada en varios libros, como por ejemplo, *Fashioning Fabrics* por Sandy Black y revistas de diseño y moda como *ELLE*, *Vogue*, *Wallpaper*, *In Fashion*, entre otras. Crear tendencias de moda basadas en el textil mexicano no sólo trae beneficios a las cooperativas con las que se trabaja directamente, sino que activa una brecha que beneficia a todos los artesanos del ramo y además mantiene vivas las tradiciones de México que realmente se están extinguiendo.

#### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Poner en valor el trabajo del artesano al dejar de considerarlo maquilador-manufacturero de las ideas de otros. El artesano es creador y tiene acceso al margen de ganancia por su diseño, a cobrar por la idea y no necesariamente por las intensas horas de trabajo que lleva la creación artesanal de prendas y textiles. Esto permite que el oficio artesanal, que tiene un reconocimiento muy alto dentro y fuera de la comunidad, no se vea sustituido por otros empleos.

Los diseños permiten que las labores del hogar de las artesanas continúen de la misma manera y no tengan que dejar de lado la casa, la comunidad o la tierra.

#### Elementos del proyecto que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

Para alcanzar la sustentabilidad, Taller Flora se ha asegurado que en cada parte de la cadena haya recursos humanos capacitados y competentes. Con el fin de ser eficiente y sustentable, se ha concluido que cada quien debe de poder hacer lo que mejor sabe hacer. Si el artesano es un excelente artesano, es conveniente que se dedique a la parte creativa y manual, de la misma manera, para la persona que sabe hacer los negocios o la encargada del diseño.

#### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La primera lección cuando se trabaja en comunidades rurales es entender que los procesos de producción se desarrollan bajo esquemas diferentes a los de las ciudades. El proyecto elaboró una propuesta de pedagogía contenida en el Libro Taller Flora, donde se abordan las diferencias; por ejemplo, para acordar el uso del sistema métrico con una persona de Zinacantán, resulta más eficaz utilizar dedos, codos y cuartas.

Otra de las grandes lecciones es entender el contexto en que viven las comunidades. El 90% de las artesanías en México son hechas por mujeres, que además de sus trabajos, tienen que atender familias numerosas, cuidar la siembra, los animales, etcétera, por lo que hay que adecuarse a sus tiempos y forma de vida.

Cada vez es más claro que las artes populares del país son un gran recurso cultural y productivo para competir en el escenario internacional. Se debe empezar a reconocer que las industrias creativas son un buen negocio.

Impactos del desarrollo del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos Se organizó la cadena productiva de las prendas de tal manera que las artesanas tuvieran mayores beneficios económicos por su labor artesanal. En este proyecto se incluyó la especialización de la producción que aumentó la calidad de las prendas significativamente. También se introdujeron procesos mecánicos (que no interfieren con las labores artesanales) que permitieron hacer más eficientes los procesos de producción y lograr un aumento en el margen de ganancias de hasta 400% para las artesanas.

Se logró integrar a la cadena creativa y productiva a todas las artesanas de los grupos, incluyendo a mujeres de muy avanzada edad y otras con discapacidades.

Se publicó el libro-manual Taller Flora donde se explica la pedagogía y cómo se aplica en las comunidades indígenas. Se abrieron así las posibilidades de replicar el modelo en diferentes cooperativas a nivel nacional. Basado en este manual se han impartido talleres en comunidades indígenas donde no se habla español y también internacionalmente en universidades como Harvard, MIT y la Universidad Iberoamericana.

Gracias al manual y a la metodología, Carla Fernández ganó el premio *Young Fashion Entrepreneur of the Year 2008* otorgado por el British Council. Éste premio se otorgó al proyecto por acercar exitosamente la artesanía mexicana al comercio justo del diseño de moda.

Carla Fernández Tena y  
Cristina Rangel Smith  
(Socias fundadoras)

correos electrónicos  
carla@tallerflora.org.mx  
cristina@tallerflora.org.mx  
info@flora2.com

web / [www.flora2.com](http://www.flora2.com)



Valorizar la cultura caribeña para auspiciar el fortalecimiento de la conciencia de unidad en la diversidad que caracteriza a la región

Para qué?  
Contribuir a posicionar la cultura como eje integrador para la formación de una plataforma sobre la cual se pueda propiciar la reflexión, el diálogo y la difusión masiva de los temas que son propios y prioritarios para la región, utilizando diversos medios, entre ellos la herramienta digital Atlas Caribe.

# Atlas Caribe



Foto: José Enrique Tavárez, Centro León



Foto: José Enrique Tavárez, Centro León



### Para quién?

- Especialistas en el diseño de las políticas transversales de desarrollo en los países que forman el Gran Caribe.
- Tomadores de decisiones, representantes del sector público y privado, tanto a nivel regional como internacional.
- Creadores de opinión y medios de comunicación dentro y fuera de la región.
- Empresarios y comerciantes dentro y fuera de la región.
- Especialistas en el diseño y la implementación de las tecnologías de la comunicación y la información.
- Investigadores, científicos, especialistas y activistas en los temas del Gran Caribe relacionados con cultura, medio ambiente y desarrollo.
- Artistas, gestores culturales, portadores de la cultura popular tradicional y otros actores de la cultura.
- Formadores y educadores, tanto los vinculados a la educación formal como a la informal.
- Estudiantes de todos los niveles.
- Público en general.

### Por qué esta práctica?

- Necesidad de valorizar la cultura caribeña para promover la toma de conciencia acerca de la unidad en la diversidad que caracteriza a la región, así como uno de los elementos básicos para construir una identidad común y una imagen propia que se pueda proyectar mejor hacia el exterior.
- Los escasos contactos al interior de la región que se producen en los distintos planos de la vida social.
- La carencia de herramientas y materiales metodológicamente diseñados para investigar e informar sobre la región en su conjunto.
- La ausencia de una agenda con visión integral (no economicista) que incluya temas propios y pertinentes para los habitantes de la región y que pueda ser propuesta a los organismos multilaterales especializados en el Caribe.
- El desconocimiento mutuo entre los habitantes de los diferentes países de la región Gran Caribe.
- La falta de posiciones concretas y de conjunto frente a temas prioritarios que atañen a la región y que son propias del Caribe.
- La inexistencia de políticas concretas para mantener un vínculo armónico y enaltecedor con las diásporas caribeñas radicadas en diversas partes del mundo.



Quién?  
Centro Cultural Eduardo León Jimenes

Desde cuándo?  
Desde 2008



En dónde?  
El Gran Caribe, entendido como la región formada por todos los países que baña el Mar Caribe y otras zonas que se suscriben a ésta por sus relaciones culturales y geopolíticas como Guyana, Guayana, Surinam y ciertas zonas del Noreste de Brasil.

- Repensar el desarrollo sostenible de la región teniendo en cuenta su interrelación con la cultura y el medio ambiente para construir una agenda propia.
- Utilizar el Atlas Caribe y las TIC's como herramientas didácticas para fomentar un diálogo regional contemporáneo, involucrando nuevas generaciones de actores y visualizando nuevas vías para el desarrollo y el conocimiento de la región.
- Ofrecer información y principios metodológicos que puedan servir a políticos, economistas, sociólogos, gestores culturales y ambientalistas, entre otros, para trazar políticas transversales adecuadas en sus respectivas áreas.
- Determinar y promover el potencial de la región en su conjunto destacando los elementos que caracterizan al Caribe: situación actual y perspectivas para el futuro.
- Colaborar con el fortalecimiento de los procesos de integración regional, incluyendo las diásporas caribeñas localizadas en varias regiones del mundo, sobre la base de criterios culturales, ambientales y socioeconómicos.

## Cómo lo hicieron?

Caribe en construcción: el Atlas Caribe en la web es un programa permanente de investigación-acción que se desarrolla en diferentes fases:

### 1. Creación del Atlas Caribe electrónico

En 1999, a partir del contenido del libro *Emergences Caraïbes*, producción científica-geopolítica de la Asociación de Investigaciones y Estudios del Caribe, AREC, de Martinica y la Universidad de Caen, en Francia, inicia el desarrollo del sitio electrónico de tecnología de punta denominado *Atlas Caraïbe*.

A inicios de 2008, la Universidad de Caen y el Centro León en República Dominicana, con la intermediación de AREC, desarrollan un programa de intercambio mediante el cual el *Atlas Caraïbe* se traslada en forma de espejo-electrónico a la plataforma tecnológica del Centro León con el objetivo de poner el sitio a disposición de la región como medio de investigación, intercambio, cooperación y difusión. Dicha colaboración se mantiene desde entonces de manera permanente para asegurar el buen funcionamiento del sitio, su mantenimiento electrónico y la capacitación del personal del Centro León para el uso y difusión del documento web.

A finales de 2008 el Centro León presenta el documento electrónico a la comunidad bajo la denominación <http://atlas-caribe.centroleon.org.do> y lo pone al alcance del público desde su mediateca y también por vía electrónica.

### 2. Creación de la red de colaboradores del Atlas Caribe

En 2008, AREC y Centro León, asociados al Consejo Regional de Martinica, presentan un proyecto para la obtención de fondos de cooperación que permitan consolidar la plataforma tecnológica, iniciar la red de colaboradores que suministren el contenido del Atlas y desarrollar una estrategia de difusión regional y uso didáctico del documento electrónico. El sistema de la red de colaboradores funciona bajo el mismo principio de un "wiki" específico para la región del Gran Caribe, con la diferencia de que el contenido que lo alimenta debe provenir de especialistas de la región que investigan sobre diferentes temas prioritarios y propios de la misma. Por lo tanto, este espacio es más que una herramienta de difusión del conocimiento integral de la región al convertirse en una plataforma de discusión, intercambio y reflexión sobre el Gran Caribe.



En 2009, con la obtención de los fondos de Interreg IV Caribe y el apoyo de la Embajada de Francia en República Dominicana, el Centro León logra plantear la metodología para la realización de una reunión de colaboradores que se celebró en la sede de la institución cultural. A este primer encuentro asistieron estudiosos del Gran Caribe representativos de diferentes sub-regiones (República Dominicana, Cuba, Colombia, Curaçao, Trinidad y Tobago, Puerto Rico, Martinica). Los asistentes reflexionaron y discutieron en torno a los acuciantes problemas y las impostergables necesidades del Gran Caribe, que se presentan en el documento de base *Construir identidad: una Agenda para el Gran Caribe*, preparado especialmente para el programa por la socióloga haitiana Sabine Manigat. Paralelamente, el grupo de especialistas opinaron sobre la pertinencia de la existencia y construcción del Atlas Caribe electrónico y dieron recomendaciones para su mejora y mayor aceptación en la región. Los asistentes al primer encuentro se constituyen en el Comité Coordinador de la tercera fase del programa, que se denomina *Caribe en construcción: explorando una agenda propia*.

### 3. Fortalecimiento de la red de colaboradores y constitución de un diálogo cultural permanente sobre el Gran Caribe

El Comité Coordinador del proyecto *Caribe en construcción: explorando una agenda propia* reforzará la discusión del documento de base, mediante la convocatoria de nuevos actores a un segundo encuentro, ahora ampliado, en julio de 2010. En el documento se concibe al Mar Caribe (objeto y símbolo) como elemento de contacto entre los pueblos caribeños, sobre el cual pueden visualizarse cinco dimensiones: desarrollo, medio ambiente, política de cooperación, cultura e intercambios. A través de estas dimensiones se estudian las interacciones internas y externas de los pueblos caribeños dentro de una zona de mediación donde la diversidad cultural y el multilingüismo funcionan como agentes intermediarios.

A partir de esta fase, los colaboradores empiezan a convertirse en multiplicadores del diálogo y la reflexión sobre el Gran Caribe mediante el intercambio continuo de país a país, utilizando las tecnologías de la comunicación, en el marco de un encuentro pluricultural anual, de características internacionales que se coordina desde el Centro León. A la fecha de redacción habían confirmado su participación en el segundo encuentro, denominado *Dimensiones del espacio caribeño*, cincuenta y tres especialistas, reconocidos a nivel mundial, a fin de discutir sobre las dimensiones definidas en el documento de base. Estos invitados especiales son representativos de una gran parte de la región: Barbados, Belice, Colombia, Cuba, Curaçao, Guyana, Haití, Jamaica, Martinica, México, Panamá, Puerto Rico, República Dominicana, Santa Lucía, San Martín, Surinam, Trinidad y Tobago y Venezuela.

### 4. Continuidad del programa

Durante el segundo encuentro, la agenda prevee tres puntos esenciales: (a) el diálogo e intercambio buscando las bases de la identidad cultural común mientras se debaten las cinco dimensiones; (b) el efecto del multilingüismo en la zona de mediación; (c) el conocimiento y la integración de los participantes para fortalecer los contenidos del Atlas Caribe convirtiéndose en colaboradores permanentes.

La sostenibilidad del programa se basa en el establecimiento de un seminario anual, la obtención del auspicio de instituciones y organizaciones que se identifiquen y deseen integrarse al programa, el fortalecimiento de la red de

colaboradores, el seguimiento y apoyo a la construcción de la herramienta electrónica Atlas Caribe por el Centro León y AREC.

Las acciones anteriores aportan una respuesta a la necesidad de un debate y una reflexión colectiva desde la cultura, que se amplía en forma progresiva e inclusiva. En este ámbito, el Atlas Caribe cumple el doble rol de ser plataforma para el debate y difusor de la información a todos los usuarios que en el mundo puedan estar interesados en el Gran Caribe.

El programa se lleva a cabo gracias a los aportes provenientes de la Fundación Eduardo León Jimenes y la Asociación de Investigaciones y Estudios del Caribe, como socio del programa. Por otro lado, el programa es beneficiario de una subvención de la Unión Europea a través del Programa Interreg IV Caribe, y de Fondos para el Desarrollo del Consejo Regional de Martinica. A estos auspiciadores se ha unido la Embajada de Francia en República Dominicana con subvenciones puntuales para actividades específicas del programa.



## Metodología de trabajo

La metodología del programa consiste en propiciar a través de la investigación-acción la integración progresiva de especialistas caribeños de diferentes áreas, instituciones, organizaciones regionales y otras, en una red de reflexión e intercambio sistemático, continuo, respetuoso de la multiplicidad de criterios, que se resume en un encuentro presencial anual y en la inclusión de sus resultados en el documento electrónico *Atlas Caribe*. Se califica como una metodología dialógica, que busca un enfoque holístico sobre la región, integra la perspectiva de la cultura como agente cardinal para el desarrollo de los pueblos, emplea las ventajas de las actuales tecnologías de la información y se basa en el criterio de la unidad construida desde la diversidad.

Estas acciones, coordinadas por el Centro León, son realizadas a nivel internacional a partir de una gestión cultural abierta y participativa. Se resumen en:

- Constitución y fortalecimiento de la red de colaboradores regionales en torno al Atlas Caribe y mantenimiento de un diálogo fluido y continuo entre ellos.
- Realización de un encuentro anual de caribeñistas que pueda también convocar a especialistas en el diseño de las políticas transversales de desarrollo, tomadores de decisión, representantes del sector público y privado, creadores de opinión y medios de comunicación, empresarios, comerciantes, tanto a nivel regional como internacional.
- Documentación y difusión de los resultados de los encuentros en el Atlas Caribe y por otros medios, de manera que puedan sugerir temas pertinentes de la región a ser considerados por las agendas de organizaciones internacionales de cooperación y de organismos multilaterales.
- Atención continua al Atlas Caribe en la red, de modo que pueda garantizarse su funcionamiento eficiente.

El programa no suplanta ni duplica iniciativas existentes de otras organizaciones, grupos especializados o individuos. Por el contrario, trabaja para sumar a todos aquellos que tengan la voluntad y las posibilidades de aportar a la sistematización del conocimiento sobre el área caribeña.



## Seguimiento y evaluación

El Centro León, en su calidad de institución coordinadora del Programa, adjudicó su seguimiento a la Gerencia de Servicios Culturales, desde donde reporta y evalúa sus resultados a través de:

- Informes consecutivos de implementación del proyecto.
- Reuniones de seguimiento AREC-Centro León.
- Base de datos sobre la constitución de la red de colaboradores.
- Conteo de las visitas que recibe el Atlas Caribe cada día.
- Información a través de notas de prensa, folletos y boletines.
- Autoevaluación del programa en cada encuentro.
- Interacción permanente entre los técnicos de TI de la Universidad de Caen y el Centro León.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Desde los inicios de su concepción y hasta el presente, el programa ha alcanzado las metas propuestas para el corto plazo:

- A través de las TICs y gracias al trabajo de los especialistas, se ha logrado la implementación y el funcionamiento del espejo electrónico *Atlas Caribe* desde el Centro León. El hecho de que éste se encuentra en capacidad de cumplir con su rol de herramienta para la integración regional y medio de expresión para divulgar los resultados del programa quedan expresados en la aceptación que hasta el momento ha tenido, tanto por los especialistas que deben fortalecer sus contenidos, como por los usuarios que lo consultan.
- El diálogo y los intercambios realizados con los especialistas a lo largo del programa han reafirmado la necesidad de repensar el desarrollo sostenible de la región teniendo en cuenta su interrelación con la cultura y el medio ambiente para construir una agenda propia. El entusiasmo y la disposición con que los especialistas en el área han respondido a la convocatoria demuestran la pertinencia de ésta, al tiempo que auguran un fructífero trabajo común en el corto, mediano y largo plazo.
- La creación y el rápido crecimiento que ha registrado la red de colaboradores especialistas garantiza la continua inserción de información confiable en el *Atlas Caribe*, lo que garantiza el valor de los contenidos que provee esta herramienta.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Resulta necesario tomar en cuenta que éste es un programa a largo plazo. Hasta el momento los resultados más importantes son:

- El intercambio cultural entre actores de diferentes países del Gran Caribe, que comparten objetivos e intereses comunes por encima de sus diferencias.

La transferencia de una herramienta didáctica electrónica de tecnología de punta desde una universidad francesa a una institución cultural del Caribe, en República Dominicana, que se encuentra en <http://atlas-caribe.centroleon.org.do>.

- La formación progresiva de una red de colaboradores, actores clave para expandir los debates y construir el contenido de la herramienta electrónica.
- La cooperación de instituciones de República Dominicana y de Martinica alrededor del programa, lo que permitirá continuar sumando a otras instituciones, dentro o fuera del área caribeña.
- La respuesta de los especialistas convocados para el encuentro de 2010, entre los que se encuentran representantes de las más prestigiosas instituciones dedicadas al estudio del Caribe en la región. Esto fortalece el programa al evitar la duplicidad de esfuerzos y propiciar la integración.

Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- La comprensión del rol de la cultura como promotora del desarrollo, el reconocimiento de su indisoluble articulación con el medio ambiente y el planteamiento de tales principios como ejes articuladores del Programa.
- La búsqueda de una interacción pluricultural y multilingüe abierta al debate de objetivos compartidos desde el respeto por la diversidad.
- El Atlas Caribe electrónico y la comprensión acerca de las posibilidades que abren las TIC's para el desempeño en todas las esferas de la vida social contemporánea.
- El rol de coordinador del Centro León, dado sus resultados y su reconocimiento a nivel regional como ONG sin fines de lucro, que practica la gestión cultural participativa.
- Una concepción de las políticas de cooperación para el desarrollo que incluye a todos los actores sociales.

Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

El programa ha demostrado que la cultura, como medio necesario para avanzar en la concreción de acciones conjuntas y soluciones a los problemas que atañen la región, tiene relativa presencia en las agendas políticas o sectoriales. El Gran Caribe, por sus características propias, necesita de una visión cultural de conjunto que le permita fortalecerse como región y espacio geopolítico. La definición cultural de su imagen de conjunto, que la identifique como región ante sí misma y ante el resto del mundo, le daría la posibilidad de avanzar en sus intercambios y relaciones entre la región y hacia el mundo. El diálogo al interior de la región debe promoverse entre sus actores, y particularmente los más jóvenes, con una visión contemporánea e inclusiva, superando los obstáculos de un diálogo que permanece estancado en las raíces, herencia e historia, y que empaña una visión del presente que permita visualizar el futuro. La cultura es el único medio que propicia el encuentro armonioso de la diversidad caribeña, sin dejar de señalar numerosas oportunidades para la búsqueda del desarrollo sustentable; a través de ella se reconocen y diferencian los habitantes del Caribe, por lo tanto su rol en el desarrollo intra-regional es fundamental. Asimismo, la cultura es el vínculo que permite el diálogo entre las diásporas y los países de origen. El esfuerzo en la realización del programa se justifica en la medida en que el diálogo cordial y útil que allí se promueve también se difunde. En ese sentido, el Atlas Caribe electrónico es necesario para compartir con el mundo las visiones, conceptos, estudios científicos, investigaciones y demás producciones de los actores caribeños de todos los sectores que colaboran con el programa.

Si fuera menester señalar dos enseñanzas primordiales que hasta el momento han surgido de este programa, podría decirse que son: 1) la confirmación de que era imprescindible abrir una convocatoria para reflexionar en torno al Gran Caribe desde la perspectiva cultural y contemporánea, y 2) la confirmación de que es posible encontrar vías desde el respeto por la diversidad para la concertación, la reflexión y el diálogo entre los actores clave del pensamiento caribeño.



Impactos del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos

- La creación y el crecimiento de la red de colaboradores para la construcción del Atlas Caribe.
- La redacción, a nivel preliminar y en proceso de revisión, de un catálogo consensuado de temas pertinentes de la región que pudieran ser considerados por las agendas de organizaciones internacionales de cooperación y de organismos multilaterales.
- La visita de cibernautas al Atlas Caribe electrónico.
- La asociación de actores de diferentes subregiones al programa.
- El crecimiento del contenido del Atlas Caribe.
- Los encuentros de especialistas que atraen cada vez a más colaboradores de áreas muy diversas.

Rafael Emilio Yunén (Director)  
correo electrónico  
r.yunen@centroleon.org.do

José Fernández Pequeño  
(Gerente de Cultura)  
correo electrónico  
j.pequeño@centroleon.org.do

[www.centroleon.org.do](http://www.centroleon.org.do)

Permitir a los estudiantes explorar su cultura a través de su involucramiento en las artes escénicas

### Para qué?

Incentivar a los jóvenes a explorar y expresarse a través de las artes escénicas, capacitarlos y desarrollar su talento creativo y crear vías para que obtengan empleos en las industrias culturales y del entretenimiento.

# ARTs and CULTURE for youth development program

[ Programa de arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes ]

### Para quién?

Estudiantes jóvenes, entre 11 y 20 años, de nivel secundario y terciario y otros jóvenes que no pueden asistir a la escuela y no pueden obtener empleo.

### Por qué esta práctica?

- Falta de oportunidades para que los jóvenes se involucraran en actividades creativas después de la escuela.
- Limitado contacto con actividades artísticas y culturales en la escuela.
- Frustración de los estudiantes con un programa escolar sobrecargado de temas académicos.



Fotos tomadas de: <http://education.gov.lc>

### Quién?

Curriculum And Materials Development Unit (CAMDU)

### Desde cuándo?

Desde 2006

### En dónde?

Áreas rurales, urbanas y suburbanas del norte y sur de la isla

### Objetivos específicos

- Cultivar el talento de los jóvenes para asegurar la supervivencia de las artes escénicas en Santa Lucía.
- Permitir a los estudiantes explorar su cultura a través de su involucramiento en las artes escénicas.
- Acercar a aquéllos interesados en las artes escénicas a un enfoque profesional a través de los siguientes medios:
  - o Programa Anual de Verano
  - o Festival Nacional Anual de Santa Lucía de Música Coral e Instrumental
  - o Actividades independientes (por ejemplo, el Rally de la Juventud)
  - o Festival de Teatro de Escuelas Secundarias
- Ofrecer guía profesional para las artes escénicas a través del diálogo y el trabajo de aprendices con artistas profesionales.
- Ofrecer oportunidades de capacitación a miembros que no pueden afrontar los costos financieros.
- Asegurar financiamiento y becas para los miembros comprometidos con las artes a través de talleres.
- Mejorar las experiencias escénicas de las escuelas del sistema educativo, los grupos comunitarios, jóvenes vinculados y otros.
- Ofrecer intercambios culturales asegurando el contacto con enfoques artísticos nuevos y alternativos.
- Establecer relaciones con organizaciones locales, regionales e internacionales.



### Cómo lo hicieron?

- Capacitación en música instrumental y coral, teatro, danza, iluminación, sonido, diseño de vestuario, producción.
- Presentaciones en eventos culturales producidos por organizaciones culturales (para una capacitación sobre la marcha).
- Producción de una obra de teatro musical al año.

Foto 1 tomada de: <http://education.gov.lc>

Foto 2 tomada de: [http://www.htsstlucia.com/2010\\_News/August/HTS\\_News\\_August\\_11th\\_2010.html](http://www.htsstlucia.com/2010_News/August/HTS_News_August_11th_2010.html)



Foto tomada de: <http://education.gov.lc>



### Metodología de trabajo

- Los facilitadores se reúnen con los estudiantes semanalmente para su capacitación en distintas áreas de las artes escénicas para las que han demostrado interés y habilidad.
- Se realiza un campamento de tres días durante las vacaciones de Pascua para iniciar a los nuevos estudiantes.
- Se da un periodo de capacitación y preparación de cinco semanas en el verano para la producción de la obra de teatro musical.



### Seguimiento y evaluación

Los facilitadores dan cuenta del comportamiento de los estudiantes, la contribución que hacen a las actividades escolares y la habilidad con la que realizan sus tareas y la producción de actividades culturales.

El seguimiento se realiza por observación del mejoramiento de los estudiantes en su disciplina, carácter y a través del contacto con sus escuelas y sus padres.



### Resultados

#### Cumplimiento de objetivos

- Los estudiantes que participan en el programa son líderes en sus escuelas y en sus grupos comunitarios de artes escénicas.
- Los estudiantes de niveles superiores han obtenido empleos artísticos de tiempo parcial.
- Los participantes han expresado su deseo de seguir una carrera en las artes escénicas.
- Los estudiantes con conductas recurrentes de agresividad, han optado por alternativas de resolución pacífica de conflictos.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

- El involucramiento de los estudiantes en sus comunidades para desarrollar actividades juveniles.
- Aproximadamente 60 estudiantes se han alejado de actividades y grupos conducentes a malos hábitos después de la escuela.
- Los estudiantes han desarrollado habilidades que les permiten obtener empleo en las industrias culturales y del entretenimiento.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- Colaboración con socios del área de la cultura y el entretenimiento.
- Apoyo de los padres.
- Espíritu de voluntariado: artistas dispuestos a dar servicios gratuitos en las sesiones después de la escuela y en la producción de la obra anual de teatro musical.

### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- La educación artística puede transformar la vida de los jóvenes.
- La colaboración con otros socios fuera del campo de la educación es importante para proyectos de esta naturaleza.
- Hay poco financiamiento por parte del sector empresarial para la cultura y la educación artística.

### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

- El programa ha proporcionado a más de 100 estudiantes en los últimos cinco años conocimientos, valores y habilidades que pueden ayudarlos a ser ciudadanos productivos, creativos y responsables.
- Cinco estudiantes que completaron su educación secundaria quieren seguir carreras de las artes escénicas.
- 40% de los estudiantes con baja auto-estima han desarrollado mayor confianza.
- Seis estudiantes de nivel superior están apoyando el diseño de vestuario de carnaval para varias puestas en escena.





Uruguay

Estimular el aumento de la producción cultural y el potencial creativo de la población beneficiaria

Para qué?

Promover el desarrollo integral de la población a través de su participación en actividades de formación y producción cultural.

# USINAS CULTURALES

Para quién?

La población objetivo que atiende el proyecto está constituida por personas que sufren exclusión social debido a diferentes factores (económicos, educativos, culturales), que habitan asentamientos irregulares o zonas de Montevideo y del interior con importantes niveles de pobreza, así como localidades del interior con escaso acceso a bienes y servicios culturales. Se trabaja especialmente con adolescentes y jóvenes con altos niveles de exclusión social.

Por qué esta práctica?

El Ministerio de Educación y Cultura, a través del Proyecto Usinas Culturales, intenta dar respuesta a las necesidades existentes en materia de infraestructura, producción y consumo culturales. La propuesta del proyecto parte de la base del supuesto de que el acceso a la producción cultural estimula el desarrollo e integración entre las personas, además que promueve la socialización y el acceso a la plena ciudadanía cultural.

Así mismo, se apunta a la descentralización a partir del desarrollo de infraestructura cultural en lugares que tengan un notorio déficit en este tema, y a democratizar el acceso a las nuevas tecnologías de producción cultural (salas de audio y estudio audiovisual, fotografía).



Quién?

Dirección Nacional de Cultura a través del Área de Ciudadanía Cultural

Desde cuándo?

Desde 2009

En dónde?

Departamentos de Montevideo, Rocha, Canelones, Treinta y Tres, Durazno, Salto y Cerro Largo

Objetivos  
específicos

- Establecer centros regionales de formación y producción cultural, denominados Usinas Culturales.
- Promover la inclusión social a partir de la participación de la población, especialmente de adolescentes y jóvenes en situación de pobreza, en actividades artísticas y culturales.
- Estimular el aumento de la producción cultural y el potencial creativo de la población beneficiaria.
- Ampliar las oportunidades de acceso y uso creativo de nuevas tecnologías relacionadas con la comunicación y la cultura.



## Cómo lo hicieron?

En cada una de las zonas en donde la población se reúne y detecta una importante demanda en forma participativa se plantea a la Dirección Nacional de Cultura la posibilidad de instalar una Usina Cultural, la cual tiene incorporada:

- Sala de audio
- Pequeño estudio de video y centro de edición y producción
- Sala de Música (con instrumentos musicales)
- Espacio multiuso para talleres

Para la implantación de las Usinas se contempla la rehabilitación de espacios comunitarios que sean de propiedad estatal o que sean puestos a disposición por organizaciones de la sociedad civil.

Todas aquellas personas o grupos que quieren presentar un proyecto de producción cultural (audiovisual o de sonido) lo hace para que sea evaluado por un equipo técnico de la Usina, el cual asesora y brinda la formación y la infraestructura disponible para su producción.

En cada Usina se ofrecen cursos y talleres que brindan la posibilidad a los usuarios de prepararse para lograr mejores niveles técnicos en sus producciones.

El proyecto realiza complementariamente las siguientes acciones:

- Articula las actividades culturales del programa con las instituciones locales y municipales, los centros educativos de las zonas de intervención y las organizaciones no gubernamentales que desarrollen actividad socio cultural.
- Promueve el apoyo de la comunidad y otros actores en la realización de eventos culturales locales.
- Difunde las actividades y los resultados de las intervenciones en la zona.
- Realiza tareas de seguimiento de los beneficiarios.
- Promueve la participación de la comunidad.
- Realiza las actividades con un enfoque de equidad de género.

La fuente de financiación principal del proyecto es el gobierno central, a través de asignaciones presupuestarias y recursos humanos. Los municipios, por su parte, se encargan de proporcionar la infraestructura. El equipamiento y algunas de las actividades son financiadas con fondos de la cooperación internacional de: la Unión Europea, el Gobierno de Canarias y el Programa Conjunto "Viví Cultura": Fortalecimiento de las industrias culturales y mejora de accesibilidad a los bienes y servicios culturales de Uruguay (Fondo para los Objetivos del Milenio, ventana Cultura y Desarrollo).



## Metodología de trabajo

A través de una amplia gama de talleres, se forma a los usuarios en las diferentes actividades artísticas desarrolladas y en el uso de las tecnologías de producción cultural. Se priorizan las actividades y talleres que incorporan nuevas tecnologías y que proveen herramientas de comunicación a los participantes, así como oportunidades para mejorar su autoestima y construcción de ciudadanía. Se realizan cursos y talleres en áreas tales como fotografía, guión, música, sonido, iluminación, producción musical, y aquellas que están asociadas con las TIC's.

Estas intervenciones impulsan el desarrollo por parte de la población, con énfasis en los sectores de menores ingresos, especialmente jóvenes con altos niveles de exclusión social, de acciones culturales en su comunidad, además de que promueven la exploración de nuevas estrategias de participación social basadas en el estímulo de sus capacidades artísticas.



## Seguimiento y evaluación

El proyecto plantea un seguimiento continuo, tanto de procesos como de resultados, realizado por técnicos del área Ciudadanía Cultural de la Dirección Nacional de Cultura, a través de la metodología prevista en su marco lógico.

Se realiza una evaluación cualitativa, a través de reuniones grupales con los responsables de cada propuesta, tanto en forma individual por proyecto como colectiva, con el fin de compartir experiencias y factores facilitadores e identificar obstáculos y dificultades.

Paralelamente se realiza una evaluación cuantitativa, a partir de una encuesta que permite a la coordinación del programa conocer el perfil de los participantes y contar con información comparable de las iniciativas desarrolladas.



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

Hasta el momento se encuentran funcionando cuatro Usinas Culturales, dando cumplimiento a los siguientes objetivos:

- Crear nueva infraestructura cultural.
- Promover la inclusión social, con la participación fundamentalmente de jóvenes en situación de pobreza.
- Ampliar las oportunidades de acceso a las TIC's, especialmente de sectores vulnerables.



#### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

En materia social, se ha propiciado el desarrollo social de la zona al favorecer el trabajo en red y la inclusión de sectores en situación de vulnerabilidad como los jóvenes en zonas de contexto crítico, recicladores de basura, entre otros, al establecer contactos y vínculos sociales que facilitan su reinserción educativa, como efecto colateral pero clave, y en algunos casos su inserción laboral.

En materia económica, el trabajar con “rutinas”, el respeto a las normas, el trabajo en equipo y en grupo, así como otros factores, inciden en los participantes de forma que la capacitación y orientación recibidas, les permiten desarrollar su propio proyecto, generando en algunos casos ingresos directos y en otros la facilitación del ingreso a otros campos laborales.

Ha aumentado la producción cultural de la comunidad, principalmente en los campos audiovisual y discográfico, que aborda problemáticas sociales como la pobreza y la violencia doméstica, con un lenguaje y metodología apropiados para sectores específicos de la población, de forma que puedan interiorizarlos y provocar cambio de conductas y actitudes.

#### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- El nivel de descentralización que tiene el proyecto apunta a zonas con notorios déficit de infraestructura relacionada a la cultura y las TIC's: barrios pobres de Montevideo y localidades del interior del país.
- Ofrecer a las personas medios para producir y distribuir su propia cultura y apreciar su valor.
- Brindar oportunidades a personas que se encuentran en situación de vulnerabilidad, riesgo o exclusión social.
- Partir de la cultura propia de quienes presentan las iniciativas, respetándola, trabajando en forma participativa con los actores locales, desde sus conocimientos e intereses.
- No imponer desde el Estado un modelo de cultura que se pretenda sobre los diferentes grupos sociales, sino que el proceso es inverso: desde lo micro se potencian las capacidades de expresión cultural.

#### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

- La iniciativa y enorme creatividad volcada en los proyectos culturales presentados y realizados por los usuarios del proyecto.
- La riqueza del patrimonio intangible de las diferentes comunidades donde se desarrolla el proyecto.
- La necesaria participación de los actores locales en el proceso de definición de su propio modelo de desarrollo y el respeto que como Estado hay que tener hacia las diferentes formas de expresión de la cultura.

#### Impactos del proyecto tanto en términos cuantitativos como cualitativos

Se han instalado cuatro Usinas en:

- Barrio Casavalle
- Barrio Cerro
- Ciudad de Treinta y Tres
- Ciudad de Salto

Hasta ahora se han presentado 200 proyectos de producción cultural que se encuentran en diferentes niveles de producción, aproximadamente un 15% son productos terminados. Los jóvenes que participan en la experiencia mejoran su capacidad de integración social, sus vínculos y redes, y en algunos casos se reinseren en el sistema educativo formal y no formal.

En los próximos meses se instalarán Usinas en:

- Cárcel COMPEN
- Base Aérea Durazno
- Castillos - Rocha
- San Ramón - Canelones
- Carrasco Norte - Montevideo
- Hospital Vilardebo – Montevideo
- Cerro Largo (Usina Móvil)

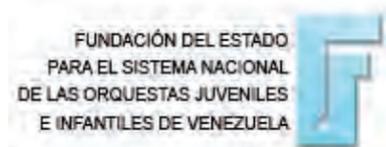




El Sistema es un lugar donde miles de niños, niñas, adolescentes y jóvenes venezolanos cumplen, a través de la música, sus sueños de realización personal y profesional



Fotos tomadas de: [www.fesnojjv.gov.ve](http://www.fesnojjv.gov.ve)



### Quién?

Fundación del Estado para el Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela.

### Desde cuándo?

Inicia en 1975 como Orquesta Sinfónica Nacional Juvenil de Venezuela y en 1996 se constituye como Fundación del Estado para el Sistema Nacional de las Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela.

### En dónde?

El Sistema está conformado por núcleos que operan en ciudades y pueblos de todos los estados del territorio venezolano.

### Para qué?

El rescate pedagógico, ocupacional y ético de la infancia y la juventud, mediante la instrucción y la práctica colectiva de la música, dedicada a la capacitación, prevención y recuperación de los grupos más vulnerables del país, tanto por su edad como por su situación socioeconómica.

### Para quién?

Niños y jóvenes de todas las regiones de Venezuela.

### Por qué esta práctica?

El Sistema responde a la necesidad de ofrecer alternativas para el uso adecuado del tiempo libre de los niños y jóvenes, desarrollando su autoestima, valores éticos, intelecto, sensibilidad y capacidad de comunicación. Así mismo, se constituye en una oportunidad para mantenerlos alejados de las drogas, el alcoholismo, la prostitución, la violencia y la delincuencia.

En 1975, el maestro José Antonio Abreu empezó a trabajar para hacer realidad el sueño de formar una orquesta que permitiera a los estudiantes de música llevar a cabo prácticas en conjunto. Respaldados por un decreto oficial de 1964 (que contemplaba la obligatoriedad de la práctica en grupo para todos los alumnos de las escuelas de música del Estado), Abreu y ocho jóvenes estudiantes de la antigua Escuela de Música José Ángel Lamas se reunieron convocados por la necesidad de crear un programa de características pedagógicas propias y originales, capaz de adaptar la metodología de enseñanza existente en otros países a la realidad de Venezuela.

Convocando más jóvenes de Caracas y del interior del país, especialmente de Maracay y Barquisimeto (semilleros de músicos venezolanos), Abreu conformó la primera Orquesta Sinfónica Nacional Juvenil de Venezuela, que debutó el 30 de abril de 1975. Ese día, la Orquesta comenzó una asombrosa carrera, que la ha llevado a los mejores escenarios de Venezuela y el mundo, y le ha valido el Premio Internacional de Música de la

## SISTEMA NACIONAL DE ORQUESTAS Juveniles e Infantiles DE VENEZUELA



UNESCO en reconocimiento a la constancia, los logros y al modelo que representa para la juventud del mundo.

Solo un año después de conformada, recibió elogios en el Festival Internacional de Orquestas Sinfónicas Juveniles de Aberdeen, Escocia. A lo largo de su trayectoria, ha grabado discos en alianza con sellos de Norteamérica y Europa y ha asumido con éxito el reto de tocar junto a los más afamados solistas y bajo la batuta de los más prestigiosos directores.

El 20 de febrero de 1979 fue constituida la Fundación del Estado para la Orquesta Nacional Juvenil de Venezuela con la finalidad de capacitar recursos humanos altamente calificados en el área de la música y obtener el financiamiento requerido para la ejecución de planes, actividades y programas.

- Garantizar a niños y jóvenes el acceso al arte.
- Desarrollar su autoestima, valores éticos, intelecto, sensibilidad y capacidad de comunicación.
- Fomentar el desarrollo de principios y destrezas que favorecen el trabajo en equipo y el liderazgo constructivo.
- Enriquecer el sentido de la vida de los sectores de población más vulnerables y desprotegidos.

### Cómo lo hicieron?

La Fundación del Estado para el Sistema Nacional de las Orquestas Juveniles e Infantiles de Venezuela (FESNOJIV), es una obra social del Estado venezolano fundada por el maestro José Antonio Abreu para la sistematización de la instrucción y la práctica colectiva de la música a través de la orquesta sinfónica y el coro como instrumentos de organización social y desarrollo comunitario.

La FESNOJIV nace en 1996 con la intención de promocionar y desarrollar todas las orquestas juveniles e infantiles que la misma Fundación haya creado o pueda crear en Caracas y en todo el territorio nacional; así como implementar actividades y programas orientados a la capacitación y formación de los integrantes de las agrupaciones. La FESNOJIV está adscrita a la Vicepresidencia de la República Bolivariana de Venezuela por el beneficio que brinda a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el aspecto individual y el impacto que genera en la familia, la comunidad, y por tanto, en la sociedad.

La FESNOJIV sustenta a la Sinfónica de la Juventud Venezolana Simón Bolívar, a la Orquesta Sinfónica Nacional Infantil y Juvenil de Venezuela, a las orquestas sinfónicas infantiles y juveniles de Caracas y de todo el territorio nacional, a los grupos corales y de cámara que han surgido en el seno de El Sistema, a los centros académicos y a los que brindan apoyo operativo.

La Fundación es una institución abierta a toda la sociedad, con un alto concepto de excelencia musical, que contribuye al desarrollo integral del ser humano.

Desde el punto de vista funcional, educativo, artístico y administrativo, El Sistema está conformado por núcleos que operan en ciudades y pueblos de todos los estados del territorio venezolano, integrando una compleja y sistemática red que abarca más de 150 orquestas juveniles y 70 orquestas infantiles.

En las últimas dos décadas, las orquestas sinfónicas regionales profesionales derivadas de El Sistema se han convertido en instituciones independientes patrocinadas por fundaciones estatales que se han reunido en la Federación de Orquestas Sinfónicas Regionales de Venezuela.

El Sistema es financiado por una fundación que está adscrita a la Vicepresidencia de la República: la Fundación del Estado para el Sistema Nacional de Orquestas Infantiles y Juveniles de Venezuela.



### Metodología de trabajo

El Sistema es un modelo probado de cómo un programa de educación musical puede crear grandes músicos y cambiar dramáticamente la vida de cientos de miles de niños pobres de un país. Su enfoque de la educación musical enfatiza una intensiva práctica grupal desde las más tempranas edades y el compromiso de mantener siempre presente la alegría y la diversión que se derivan del aprendizaje y la creación de la música. La metodología de El Sistema, que en ocasiones, hace alusión como "primero pasión/refinamiento después", contrasta con la instrucción musical que se imparte en muchas otras partes del mundo. La columna vertebral del proceso de formación de los estudiantes de El Sistema es la preparación para participar en grupos orquestales, que constituyen el alma de la comunidad y cultura del núcleo. También son importantes los coros y otro tipo de agrupaciones que se adaptan bien a una diversidad de orígenes y géneros musicales.

La metodología de El Sistema está sustentada por un estilo gerencial flexible, abierto y democrático que se adapta a las exigencias locales de cada región y permite integrar la mayor cantidad de niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

#### Secuencia de aprendizaje

Los niños en edad preescolar comienzan estudiando ritmo y expresión corporal. Motivar a los niños a mantener sus cuerpos activos mientras tocan (sin perder la técnica) se ha convertido en un factor clave del programa en los últimos años. A los 5 años de edad los niños seleccionan sus instrumentos, comenzando con percusión y flauta dulce. También se unen a un coro con el fin de crear sentido comunitario a través del trabajo grupal. A los 7 años, todos los alumnos pueden escoger su primer instrumento de cuerda o de viento. Los niños pueden cambiar de instrumento, pero no son alentados a hacerlo sin contar con un buen motivo.

#### Enseñanza

La primera fase de enseñanza incluye cantar y tocar con el instrumento, a menudo enfocándose en una sola nota musical de una canción grupal; esto ayuda a desarrollar un sentido de sonido de calidad. Aprender a usar la notación musical estándar en ocasiones lleva mucho tiempo y es incorporada en su aprendizaje gradualmente. Los tres niveles de práctica que se llevan a cabo semanalmente son: grupal, seccional e individual. A menudo, los estudiantes son atendidos por los mismos profesores en las prácticas grupales e individuales, lo cual permite un rápido progreso debido a que los malos hábitos son corregidos rápidamente y se refuerzan los buenos hábitos de manera constante.

#### Aprendizaje a través de la práctica

Los estudiantes tocan frente al público tanto como es posible. Esto disminuye la presión de las presentaciones formales y permite que forme parte natural de sus vidas como músicos. De manera frecuente, los estudiantes observan las presentaciones de sus compañeros, lo que les permite presenciar e inspirarse en los logros de sus iguales. Desde una temprana edad, los estudiantes están en contacto con las distintas orquestas de El Sistema, desde las más pequeñas hasta la internacionalmente famosa Sinfónica de la Juventud Venezolana Simón Bolívar.

#### El entorno

El objetivo principal de El Sistema es proporcionar diariamente a sus estudiantes un lugar seguro, alegre y divertido que fomente la autoestima y un sentido de valor en cada integrante. Se inculca disciplina sin ser excesivamente estrictos y la asistencia no constituye un problema: los niños están motivados por sí mismos, sus profesores y compañeros. Trabajo duro y logros reales son de crucial importancia para el éxito de El Sistema, sin embargo, la diversión siempre está presente.

#### Profesores

La mayoría de los educadores de El Sistema y líderes de los Núcleos fueron alumnos del programa. Ellos entienden la misión social y musical de El Sistema — nutren al individuo y al músico. Los profesores están en capacidad de proporcionar atención individual a cada estudiante; si notan que un niño ha perdido una clase por segunda vez sin previa notificación, a menudo acuden al lugar de residencia del niño para conocer las causas de su ausencia.



### Plan de estudios

El Sistema tiene un plan de estudios nacional, incluyendo una secuencia musical establecida. Sin embargo, el programa puede ser adaptado a cada comunidad. Todo el plan de estudios comienza con arreglos sencillos de grandes obras con gran sonido. Estas obras maestras son con frecuencia reintroducidas en la medida que el niño realiza progresos. Tal y como lo expresa Gustavo Dudamel: "Vivimos nuestras vidas a través de las obras. Cuando tocamos la Sinfonía nº 5 de Beethoven, para nosotros es lo más importante que sucede en el mundo".

### Música

Los alumnos de El Sistema estudian tanto compositores clásicos como los exponentes de la música tradicional y académica venezolana.

### Trabajo con los padres

El Sistema emplea un tiempo considerable trabajando con los padres de sus estudiantes. Los profesores visitan los hogares de los niños entre los 2 y 3 años para asegurarse de que los padres entienden el nivel de compromiso que se requiere de ellos. En la medida en que los alumnos comienzan a estudiar sus instrumentos, los profesores instruyen a los padres sobre el modo de apoyar las prácticas del niño en casa, proporcionándoles consejos y animándolos. Si un alumno ingresa en una orquesta infantil o juvenil, ellos reciben un estipendio. Esto honra los logros del alumno y el hacer música adquiere un valor real para la familia, que no se ve en la necesidad de retirar al niño de El Sistema para que salga a trabajar.



Fotos tomadas de: [www.fesnojiv.gob.ve](http://www.fesnojiv.gob.ve)

### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

Reconocer el valor fundamental de instrucción y la práctica colectiva de la música a través de la orquesta sinfónica y el coro como instrumentos de organización social y desarrollo comunitario. En el pasado, la misión del arte fue un asunto de las minorías para las minorías, luego fue de las minorías para las mayorías; ahora, es de las mayorías para las mayorías, y constituye un elemento relevante para la formación del individuo que le permite insertarse en la sociedad de manera productiva.

Más que el producto de la genialidad y el virtuosismo de sus creadores, la música es un reflejo del alma de los pueblos y, en este caso, es resultado de un programa educativo que en 34 años ha traspasado fronteras y superado expectativas.

### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

Son muchos los organismos y organizaciones internacionales que reconocen a El Sistema como un programa de educación musical único, digno de ser implementado en todas las naciones del mundo y, principalmente, en aquellos países que buscan disminuir sus niveles de pobreza, analfabetismo, marginalidad y exclusión en su población infantil y juvenil.

En más de 25 países han sido creados programas de educación musical que siguen el modelo venezolano. Entre estos países se encuentran: Argentina, Australia, Austria, Bolivia, Brasil, Canadá (Calgary, Moncton, Ottawa), Colombia, Corea, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, Escocia, Estados Unidos (Atlanta, Avon, Baltimore, Birmingham, Charleston, Chicago, Cleveland, Durham, Fort Wayne, Hampton, Hilton Head Island, Jackson, Los Ángeles, Nueva York, North Oakland, Pasadena, San Antonio, San Diego, Syracuse), Guatemala, Honduras, Inglaterra (Lambeth, Liverpool, Norwich, Islington), Jamaica, India, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, Puerto Rico, República Dominicana, Trinidad y Tobago y Uruguay.

**José Antonio Abreu Anselmi**  
(Fundador)

correo electrónico  
[contacto@fesnojiv.gob.ve](mailto:contacto@fesnojiv.gob.ve)

[www.fesnojiv.gob.ve](http://www.fesnojiv.gob.ve)



## Resultados

### Cumplimiento de objetivos

La Fundación rinde hoy frutos de esperanza al ser cantera de miles de niños, niñas, adolescentes y jóvenes venezolanos que cumplen a través de la música sus sueños de realización personal y profesional. Músicos que cada día le ofrecen a su país nuevas posibilidades de superación y vitalidad. Ellos simbolizan el esfuerzo para que perdure en el tiempo, y se extienda hacia otras esferas de la actividad cultural, lo que se reconoce como el milagro musical venezolano.

### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

En la actualidad existen 180 núcleos que atienden 350.000 niños, niñas, adolescentes y jóvenes, y forman una compleja y sistemática red de orquestas y coros juveniles e infantiles.

### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

- Vincularse con la comunidad a través del intercambio, la cooperación y el cultivo de valores trascendentales que inciden en la transformación del niño, el joven y el entorno familiar.
- Se cuenta con un recurso humano dirigido al logro de una meta común, con mística y gozo, formando equipos multidisciplinarios altamente motivados e identificados con la Institución.
- Se reconoce al movimiento orquestal como una oportunidad para el desarrollo personal en lo intelectual, en lo espiritual, en lo social y en lo profesional de los niños y jóvenes.
- La columna vertebral del proceso de formación de los estudiantes de El Sistema es la preparación para participar en grupos orquestales, que constituyen el alma de la comunidad y cultura del núcleo.



Argentina,  
Chile, Colombia,  
Costa Rica,  
México,  
Uruguay y  
Mercosur

Responden a la necesidad de contar con información que sea accesible al público, sistematizada y generada de manera regular para elaborar diagnósticos, orientar la toma de decisiones y evaluar las políticas culturales



ARGENTINA  
Sistema de Información Cultural de la Argentina.  
Secretaría de Cultura



COLOMBIA  
Sistema Nacional de Información de Colombia.  
Ministerio de Cultura



COSTA RICA  
Sistema de Información Cultural Costarricense.  
Ministerio de Cultura y Juventud



CHILE  
Sistema de Información Cultural. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes



MÉXICO  
Sistema de Información Cultural. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes



URUGUAY  
Sistema de Información Cultural. Ministerio de Educación y Cultura



MERCOSUR  
Sistema de Información Cultural del Mercosur

### Quién?

Sistemas de Información Cultural de cada uno de los participantes.

### Desde cuándo?

Los primeros esfuerzos por crear Sistemas de Información Cultural en la región se remontan a principios de la década de los años noventa. Sin embargo, la mayor parte de los sistemas nacionales en operación data de los últimos diez años, siendo pionero el caso de México por su antigüedad y continuidad, desde la segunda mitad de los años noventa. Más recientemente, en 2008, surge el Sistema de Información Cultural del Mercosur como un esfuerzo conjunto multinacional.

### En dónde?

Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, México, Uruguay y otros Estados Miembros del Mercosur.

### Para qué?

Recopilar, generar, sistematizar, analizar y difundir información confiable, oportuna y relevante sobre distintos temas vinculados con la cultura para orientar la toma de decisiones no sólo de las instituciones públicas sino de los distintos agentes involucrados en el desarrollo del sector cultural.

En general los SIC se proponen integrar información generada por distintas instituciones, a través de un sistema que opera bajo una estructura descentralizada y que es de acceso al público.

### Para quién?

Los SIC están dirigidos a un público muy amplio y diverso. Ofrecen información tanto a las instituciones públicas de los distintos niveles de gobierno, como a los artistas y creadores, a los investigadores y científicos sociales, a los medios de comunicación y al público en general.

### Por qué esta práctica?

La importancia de los Sistemas de Información Cultural puede identificarse en diversos planos:

- Como herramientas al servicio de las instituciones culturales, para formular, ajustar y evaluar las políticas, en función de los objetivos que se plantean y los recursos con que se cuentan.
- Como elementos igualmente que permiten un mayor conocimiento de los fenómenos culturales para los promotores, gestores culturales e investigadores.
- Como herramientas de transparencia y rendición de cuentas a la ciudadanía. Es decir, como instrumentos de comunicación de cuánto se gasta, en qué y con qué resultados. Dado que las políticas públicas compiten por recursos, es necesario mostrar qué se hace con estos recursos y qué impacto tienen en la sociedad. Esta información es indispensable para que los ciudadanos puedan evaluar a las instituciones e incidir en la toma de decisiones sobre el uso de los recursos públicos.
- Como elementos para gestionar mayores recursos, tanto públicos como privados, para la cultura.

La región tiene antecedentes en el desarrollo de sistemas de información cultural que se remontan a principios de la década de los noventa con el proyecto del Sistema de Información Cultural de Latinoamérica y el Caribe (SICLAC). Este proceso, sin embargo, no ha estado exento de problemas e incluso retrocesos. No obstante, actualmente operan sistemas de este tipo, con distinto grado de desarrollo en: Argentina, Chile, Colombia, Costa Rica, México y Uruguay, en relación a América Latina. Todos estos Sistemas operan en Internet y manejan acervos diversos de información que incluyen bases de datos y directorios sobre instituciones, infraestructura, festivales, premios y estímulos, etcétera; estadísticas propias y de otras fuentes; investigaciones y estudios propios; centros virtuales de documentación que reúnen información de interés generada por otras fuentes; boletines de novedades y seguimiento de noticias, por sólo mencionar algo de lo más relevante y común a varios de los Sistemas mencionados.

# SISTEMAS de INFORMACIÓN cultural

Antes de iniciarse estos esfuerzos, en la mayor parte de los casos la información se encontraba fragmentada entre distintas unidades administrativas que operaban con diferentes criterios; no se actualizaba de manera regular ni se encontraba sistematizada. De tal manera que cada requerimiento de información suponía una búsqueda que involucraba distintas fuentes, se resolvía de manera casuística y a través de procedimientos manuales. Lo anterior mostraba que no había un acceso abierto y transparente a la información, ya sea entre las distintas unidades administrativas coordinadas por los Ministerios de Cultura u organismos equivalentes e instituciones afines, como los organismos culturales de provincias, estados, distritos o ciudades, y que esta información no estaba disponible para investigadores, artistas, promotores culturales independientes y el público en general.

En un primer momento se enfrentaron varias limitaciones para llevar adelante el proyecto: la falta de experiencia y tradición para manejar información sistematizada y para compartirla intra e interinstitucionalmente en una base de datos común; la escasez de recursos humanos y de equipos de cómputo que se dedicaran regularmente a estas tareas; y las dificultades técnicas para diseñar y operar una base de datos de este tipo que interconectara a todos las distintas regiones de cada país.

En síntesis puede decirse que los Sistemas de Información Cultural (SIC) responden a la necesidad de contar con información que sea accesible al público, sistematizada y generada de manera regular para elaborar diagnósticos, orientar la toma de decisiones y evaluar las políticas culturales.

El Sistema de Información Cultural de la Argentina (SINCA) se propone generar y compilar información precisa, exhaustiva y homogénea, así como posibilitar la planificación e implementación de políticas públicas, la investigación académica y educativa en general y la consulta desde instituciones privadas y del tercer sector.

El Sistema Nacional de Información de Colombia (SINIC) se propone ser el instrumento integrador de la información del sector cultural, generada por diferentes fuentes, mediante su procesamiento, consolidación, interpretación, análisis y difusión, para apoyar los procesos de toma de decisiones en los diferentes niveles de la administración, y para fortalecer el conocimiento ciudadano en los temas relativos al sector cultural.

El Sistema de Información Cultural Costarricense (SICultura) se define como un fichero en línea concebido para convertirse en el más grande y completo captador, organizador y contenedor de la información cultural de todo el país.

El Sistema de Información Cultural de México (SIC) se propone hacer de la información un elemento fundamental para el diseño y la evaluación periódica de políticas, programas y proyectos del sector cultural. Por ello, se propone ponerla al alcance no sólo de instituciones y organismos públicos, sino también de los creadores, investigadores, promotores, comunicadores y ciudadanos en general.

Para Uruguay, el Sistema de Información Cultural (SIC) tiene como objetivo generar y poner a disposición de los actores culturales, los tomadores de decisiones, los investigadores del quehacer cultural y el público en general, información y datos acerca de los distintos campos de actividad cultural en el país.

El Sistema de Información Cultural del Mercosur (SICSUR) tiene como fin mejorar el trazado de la política cultural, resolver consultas abiertas de ciudadanos y gestores culturales, proveer de fuentes de información a investigadores y estudiantes, y promover el diálogo entre agencias estatales, empresas y organizaciones sociales y culturales. Al mismo tiempo, la construcción de registros e indicadores públicos de la cultura tienen por objeto brindar mejores herramientas para el estudio y la defensa de la producción, lo que resulta de interés para la puesta en valor de cada sector cultural.

## Cómo lo hicieron?

El Sistema de Información Cultural de la Argentina es un sistema integrado de información de alcance nacional y federal, disponible en Internet, de acceso libre y en permanente actualización. Por sus características, el SInCA permite trazar políticas públicas según la necesidad de cada región, realizar diagnósticos de situación, elaborar indicadores de evaluación y seguimiento de programas culturales, resolver consultas abiertas de los ciudadanos y gestores culturales, proveer fuentes de información a investigadores y estudiantes, establecer relaciones entre la oferta cultural y variables socio-demográficas, y promover el diálogo entre agencias estatales, organizaciones sociales, culturales y empresariales. El SInCA, en tanto Sistema de Información, es un conjunto de información variada que, ordenada y relacionada entre sí, contribuye al conocimiento de determinado objeto, en este caso la cultura en Argentina. De esta manera, el Sistema ofrece información estadística, catastral, geográfica y legislativa sobre la misma temática, permitiendo una versatilidad de accesos y aperturas. En resumen, el SInCA está formado por cuatro áreas de trabajo: Mapa Cultural de la Argentina, Gestión Pública en Cultura, Estadísticas Culturales y Centro de Documentación.

El Sistema Nacional de Información Cultural de Colombia se propone:

- Consolidar al Sistema como una herramienta estratégica interna, tanto en lo misional como de apoyo, para un mejor apalancamiento de los procesos de toma de decisiones y de construcción de política pública en materia cultural.
- Lograr que desde la alta dirección del Ministerio de Cultura se lidere, respalde y garantice la permanencia y continuidad del Sinic como herramienta estratégica misional y de servicio.
- Lograr que el sector cultural colombiano (incluyendo, por supuesto, el Ministerio de Cultura, las unidades administrativas especiales y los entes adscritos) conozca y use el Sistema.
- Lograr reconocimiento del Sistema en sectores de interés de la comunidad internacional.
- Contar con información veraz, oportuna, completa, pertinente e integrada, que proceda de fuentes idóneas, que sea de fácil utilización y comprensión, para así optimizar su aprovechamiento.
- Establecer alianzas efectivas con diversas entidades del orden nacional, departamental y municipal, con el fin de consolidar y mejorar la información contenida en el Sistema.
- Lograr que la información acopiada apunte hacia temas que faciliten la gestión y toma de decisiones en los tres niveles de la administración, y que promuevan en el público el conocimiento del sector cultural, incluyendo la identificación y caracterización de entidades, eventos, proyectos, bienes de interés cultural, entre otros.
- Lograr que, como parte de la función de facilitación de la gestión y toma de decisiones, el Sistema permita generar estadísticas e índices básicos de gestión del sector cultural; identificar, priorizar y hacer seguimiento de iniciativas y necesidades culturales por desagregación territorial y temática, y permitir al usuario el aprovechamiento de la información del Sistema con fines analíticos.





Foto: Dirección de Cultura, URU



Foto: Dirección de Cultura, URU



Foto: sinca.cultura.gov.ar, ARG



Foto: archivo Ministerio de Cultura, COL



Foto: Dirección de Cultura, CR



Foto: Dirección de Cultura, CR



Foto: sinca.cultura.gov.ar, ARG



Foto: Dirección de Cultura, CR

El Sistema de Información Cultural Costarricense (SICultura) es uno de los componentes del Proyecto Plataforma Tecnológica Cultural, impulsado por la Dirección de Cultura del Ministerio de Cultura y Juventud. La información se presenta de acuerdo con las tres grandes secciones del Sistema. La primera sección responde a la pregunta ¿quiénes?, y corresponde a un directorio artístico cultural para encontrar personas y organizaciones que trabajan en diferentes áreas de la producción cultural en Costa Rica. La segunda sección es guiada por la pregunta ¿dónde?, mediante la cual se busca organizar la información sobre equipamientos y espacios dedicados a la producción, promoción, educación, distribución y consumo de bienes artístico-culturales. Finalmente, la sección titulada con la pregunta ¿qué?, pretende recopilar información sobre colecciones, inventarios y repertorios patrimoniales.

En el caso de México el diseño de la primera etapa del SIC se basó en los siguientes criterios:

- Seleccionar campos ampliamente aceptados de orden cultural.
- Incluir información que respondiera a las necesidades de las instituciones que alimentaban y a las solicitudes más frecuentes de sus principales interlocutores: promotores culturales, investigadores, artistas y público en general.
- Desarrollar una base de datos de acceso público a través de Internet que operara de manera descentralizada como una red de enlace entre las instituciones federales y estatales.

Esta información se encuentra sistematizada en una base de datos que permite su aprovechamiento para diversos fines de consulta y análisis. Se puede, por ejemplo, ubicar qué teatros en el país tienen determinado aforo, escenario o sistema de sonido; cuál es el equipamiento de infraestructura cultural de un estado o municipio --ya sea en términos absolutos, per cápita o en función de características demográficas específicas (por sexo, grupo de edad, nivel de educación, etc.)—qué opciones de educación artística existen por nivel o disciplina; qué festivales se realizan con un tema específico, en alguna ciudad o en alguna época del año; qué apoyos se ofrecen por especialidad y qué proyectos se han realizado con estos recursos, por citar algunas opciones. Un rasgo característico del SIC es que se trata de un Sistema de Información geográfica. Toda la información susceptible de ser ubicada en un punto del territorio nacional es desplegada en mapas, lo cual refuerza su utilidad como herramienta de análisis.

En el caso de Uruguay, el SIC pretende ser “un mapa de las industrias culturales” y ofrecer, a través de sus distintas “estaciones”, información acerca de estas áreas de producción cultural: actores culturales de cada campo, cadenas de valor, datos cuantitativos acerca de cada sector (número de empresas, cantidad de empleos, salarios, evolución de la producción, dinero que mueve, ventas, exportaciones, etc.), instituciones y documentos relevantes, así como enlaces con sitios donde se puede encontrar más información. En una primera etapa se ha puesto el énfasis en diez áreas de actividad: cine/televisión, música, editorial, diseño, consumo y hábitos culturales, museos, bibliotecas, archivos de registro audiovisual de artes escénicas y software. La segunda etapa incluirá información acerca de otros sectores: radio, publicidad, arquitectura y diseño urbano, moda, regalos, juegos y juguetes, patrimonio, fiestas, festivales y ferias culturales, turismo cultural, educación, así como la información que aporte la Cuenta Satélite de Cultura en vías de instrumentación.

Adicionalmente, en diciembre de 2008 se creó el Sistema de Información Cultural del Mercosur (SICSUR) como un ámbito específico para la generación de datos válidos sobre la economía cultural de la región y de cada uno de los países integrantes: Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, Paraguay, Perú, Uruguay y Venezuela. El SICSUR se compone de diferentes secciones de relevamiento, medición y procesamiento de información: estadísticas culturales, mapa cultural, comercio exterior, legislación, documentos y publicaciones. La primera versión del SICSUR ofrece más de 4.200 registros en el mapa cultural, más de 50 cuadros y gráficos sobre estadísticas culturales, 248 leyes culturales, 9 documentos y 2 publicaciones originales.

Los Sistemas de Información Cultural están adscritos a los Ministerios de Cultura u organismos equivalentes de cada país, por lo que operan fundamentalmente con recursos de los gobiernos nacionales.



### Metodología de trabajo

Con algunas variantes, los Sistemas de Información se desarrollan con modalidades de trabajo que incluyen:

- Compilación y seguimiento de información
- Validación y procesamiento de datos
- Diseño y presentación de la información en un sitio en Internet
- Análisis y elaboración de documentos

En paralelo, se desarrollan actividades vinculadas a su institucionalización, a través de:

- Difusión del sitio en Internet;
- Talleres de capacitación, seminarios y conferencias en Sistemas de Información, estadística, indicadores y formación de redes, entre otros temas;
- Trabajo con los Institutos Nacionales de Estadísticas en temas relacionados con estadísticas culturales y la Cuenta Satélite de Cultura;
- Contacto permanente con las instituciones de cultura a nivel nacional y provincial, con organismos internacionales y con el resto de los Sistemas Culturales de la región; y
- Asistencia a encuentros internacionales.



### Seguimiento y evaluación

Lo que caracteriza a los Sistemas de Información Cultural, a diferencia de otros esfuerzos por obtener información, es su carácter continuo, a través de un área especializada de carácter permanente dedicada a estas funciones. Ello permite establecer un proceso constante de seguimiento, evaluación y mejoramiento de la información, tanto en lo que hace a su confiabilidad (cifras veraces), como en lo que tiene que ver con su relevancia (información útil en términos de los objetivos de las políticas públicas y las necesidades de otros actores sociales).



Foto: Dirección de Cultura, URU



Foto: Dirección de Cultura, CR

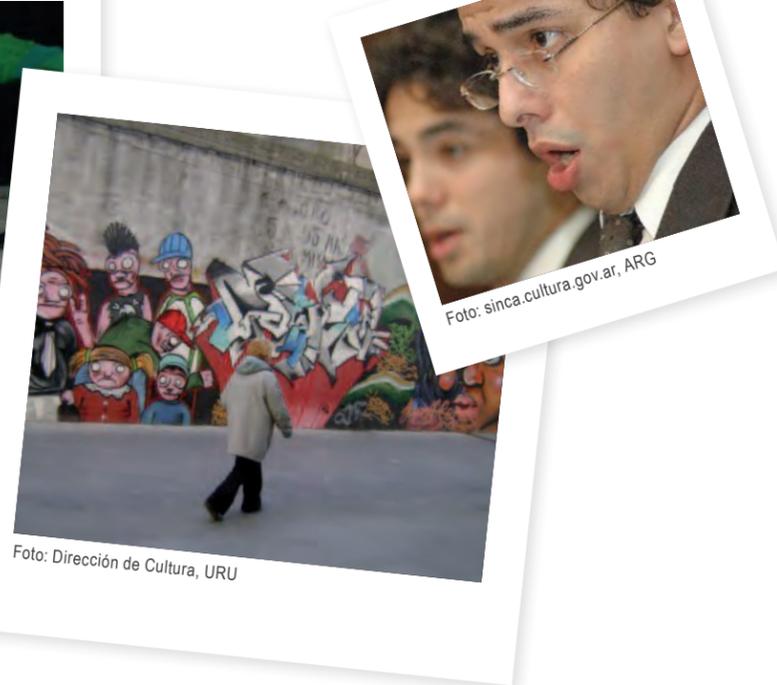


Foto: sinca.cultura.gov.ar, ARG

Foto: Dirección de Cultura, URU

### Resultados

#### Cumplimiento de objetivos

Los Sistemas de Información Cultural desarrollados en varios países representan un amplio acervo de recursos de gran utilidad para la toma de decisiones al servicio de los distintos agentes sociales, así como para orientar una discusión pública informada. Lo anterior es resultado de un esfuerzo deliberado y sostenido para contar con información oportuna, relevante y confiable.

#### Resultados que han favorecido el desarrollo económico y/o social

Una política orientada a aprovechar el potencial de la cultura como factor de desarrollo económico y social debe estar fundada en un conocimiento sólido del sector.

Los Sistemas de Información Cultural constituyen una base necesaria para alcanzar un mejor conocimiento de la situación actual del sector cultura y sus tendencias; para evaluar los resultados de las políticas que se lleven a cabo; para echar a andar procesos de análisis y reflexión sobre la cultura y sus retos; para promover una discusión informada y hacer posibles los acuerdos y consensos que sostengan políticas de mediano y largo plazo. Planear sin contar con una buena información de base es un riesgo y evaluar sin referentes sólidos y criterios claramente definidos resulta inapropiado.

También son el punto de partida para desarrollar instrumentos que permitan una mejor autoevaluación, una retroalimentación del trabajo, el diseño de políticas y programas en función a los objetivos propuestos y, así mismo, son la materia prima para informar de manera clara y transparente sobre las acciones que se realizan, para rendir cuentas ante la sociedad sobre los resultados de la gestión, para difundir y promover experiencias y prácticas exitosas.

Hoy en día se requiere de Sistemas de Información que partan de reconocer que las políticas públicas deben responder a un conocimiento cada vez más preciso y detallado de la realidad, y que este conocimiento debe ponerse a disposición de la sociedad para su revisión y análisis.

#### Elementos que han contribuido a alcanzar el éxito obtenido

La estructura y el contenido de los Sistemas de Información Cultural, sus plataformas conceptuales y tecnológicas, se han beneficiado en numerosas ocasiones de seminarios, foros y talleres, en los que se han discutido y analizado diferentes experiencias internacionales.

La intercomunicación y la construcción de marcos comunes de referencia han mostrado ser aspectos fundamentales para el avance de estos temas. En varios de estos foros se han abierto importantes vías de comunicación y reflexión desde una perspectiva latinoamericana. Son precisamente estos Sistemas de Información los que, cada vez más, permiten la comparación con otros sectores de la economía, así como con realidades semejantes en el escenario internacional.

#### Enseñanzas extraídas a raíz del desarrollo del proyecto

La posibilidad de diseñar políticas adecuadas depende en buena medida de la calidad de la información disponible. Un Sistema con información confiable y relevante para los objetivos y metas de la política cultural no se desarrolla de manera espontánea. Por el contrario, debe ser diseñado, construido y operado como elemento fundamental para la formulación y evaluación de las políticas culturales.

El desarrollo de los Sistemas de Información Cultural no se reduce a un proceso técnico-administrativo, pues su sostenibilidad y, sobre todo, su utilidad requieren de la participación de numerosos actores. Éstos son el resultado de un trabajo institucional de varios años para desarrollar bases de datos de acceso público que sean para actualizadas permanentemente de manera descentralizada.

#### Impactos del proyecto en términos cuantitativos y cualitativos

Los Sistemas de Información Cultural son depositarios de una gran cantidad de información que han generado, sistematizado y puesto a la disposición del público a lo largo de los últimos años, a la vez han desarrollado una red de usuarios y contactos de gran importancia y un proceso de reflexión y discusión informada. Los registros que integran estas bases de datos alcanzan las decenas o cientos de miles, al igual que el número de consultas que estos Sistemas tienen en la red. En este sentido, los Sistemas han sentado las bases para que los organismos responsables de las políticas culturales desempeñen mejor su labor, que su actividad sea más transparente de cara a la ciudadanía, las instituciones y otros agentes sociales.

<u>ARGENTINA</u> <a href="http://sinca.cultura.gov.ar/index.php">sinca.cultura.gov.ar/index.php</a>	<u>COLOMBIA</u> <a href="http://www.sinic.gov.co/SINIC/">www.sinic.gov.co/SINIC/</a>	<u>CHILE</u> <a href="http://www.siccnca.cl">www.siccnca.cl</a>
<u>COSTA RICA</u> <a href="http://www.sicultura.go.cr">www.sicultura.go.cr</a>	<u>MÉXICO</u> <a href="http://sic.conaculta.gob.mx">http://sic.conaculta.gob.mx</a>	<u>URUGUAY</u> <a href="http://www.portaluruguaycultural.gub.uy/sic">www.portaluruguaycultural.gub.uy/sic</a>

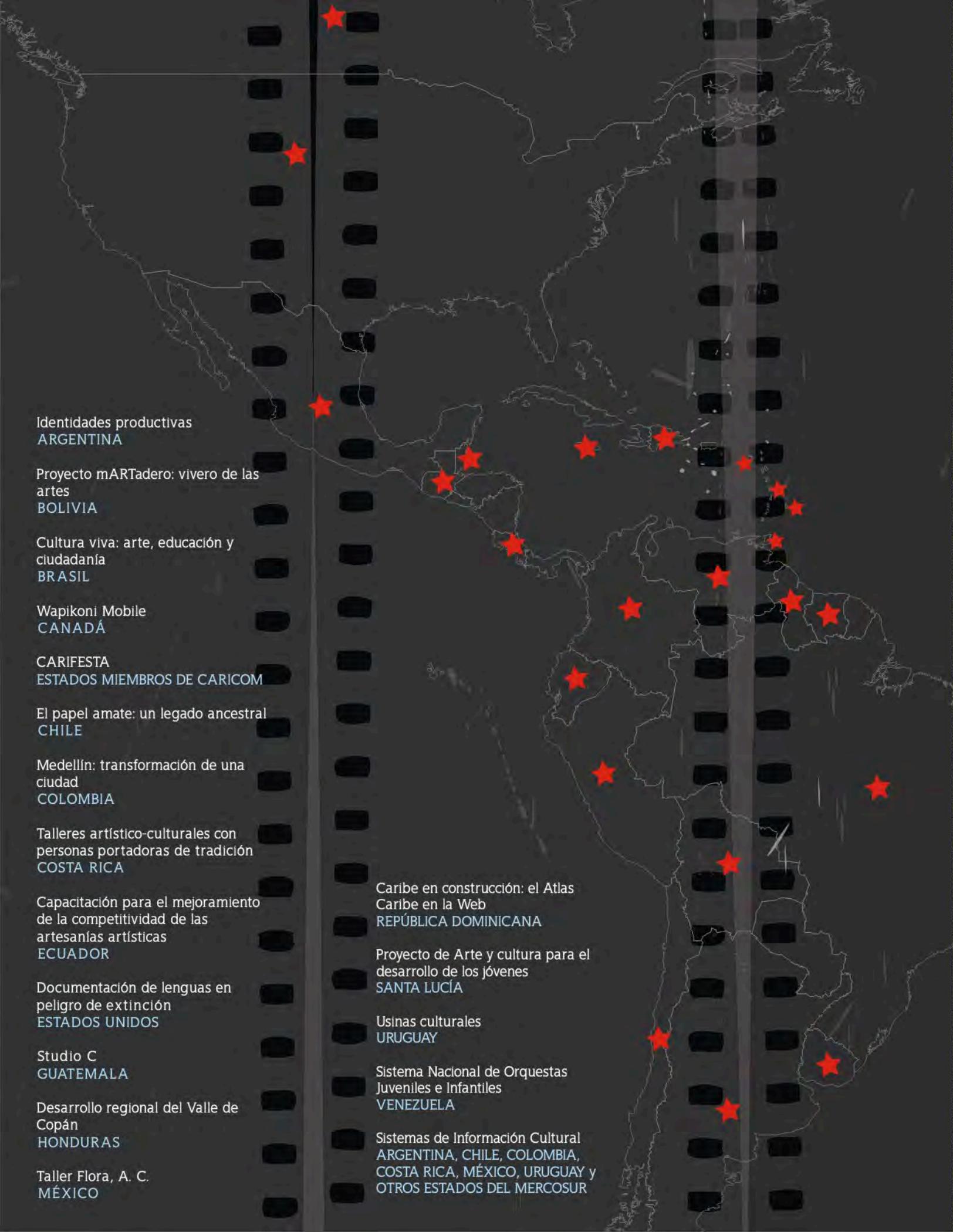
# cultura

COMÚN DENOMINADOR

## para el desarrollo

18  
prácticas  
exitosas



A map of Latin America is overlaid on a dark background with a film strip pattern. Red stars are placed on the map to indicate the locations of various cultural projects across the continent.

Identidades productivas  
ARGENTINA

Proyecto mARTadero: vivero de las artes  
BOLIVIA

Cultura viva: arte, educación y ciudadanía  
BRASIL

Wapikoni Mobile  
CANADÁ

CARIFESTA  
ESTADOS MIEMBROS DE CARICOM

El papel amate: un legado ancestral  
CHILE

Medellín: transformación de una ciudad  
COLOMBIA

Talleres artístico-culturales con personas portadoras de tradición  
COSTA RICA

Capacitación para el mejoramiento de la competitividad de las artesanías artísticas  
ECUADOR

Documentación de lenguas en peligro de extinción  
ESTADOS UNIDOS

Studio C  
GUATEMALA

Desarrollo regional del Valle de Copán  
HONDURAS

Taller Flora, A. C.  
MÉXICO

Caribe en construcción: el Atlas Caribe en la Web  
REPÚBLICA DOMINICANA

Proyecto de Arte y cultura para el desarrollo de los jóvenes  
SANTA LUCÍA

Usinas culturales  
URUGUAY

Sistema Nacional de Orquestas Juveniles e Infantiles  
VENEZUELA

Sistemas de Información Cultural  
ARGENTINA, CHILE, COLOMBIA, COSTA RICA, MÉXICO, URUGUAY y OTROS ESTADOS DEL MERCOSUR