

Proyecto HESIOD. Definiendo e identificando ecosistemas de innovación social-patrimonial

Jesús Fernández Fernández | UCL Institute of Archaeology, La Ponte-Ecomuséu

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3824>

¿Qué es HESIOD y cómo nace?

HESIOD es un proyecto de investigación desarrollado entre las universidades de Oxford, el Institute of Archaeology de la University College of London y la Ponte-Ecomuséu, organización comunitaria radicada en Asturias (ALONSO GONZÁLEZ; FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2013; FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2013; FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ; ALONSO GONZÁLEZ; NAVAJAS CORRAL, 2015), desde la que surge esta idea como parte de un proceso autorreflexivo que está en su fase embrionaria. La idea central del proyecto es iniciar una investigación de amplio alcance que permita contextualizar el trabajo del ecomuseo en un marco internacional mediante la comparación con otras experiencias a través, tanto de análisis cuantitativos (encuestas y formularios) como cualitativos, mediante visitas, entrevistas y observación participante. Y hacerlo dentro de un marco teórico en el que la innovación social y el patrimonio cultural son los elementos centrales. El objetivo final es enriquecerse, aprender, compartir y sobre todo crear redes de cooperación y trabajo con otros proyectos afines.

¿Qué es la innovación social-patrimonial?

La irrupción de la actual crisis financiera, económica y social, cuya principal consecuencia es el deterioro del estado del bienestar, no puede desligarse de la importancia que ha cobrado el concepto de innovación social en este tiempo. El efecto es que en apenas una década la innovación social ha pasado a formar parte de todas las agendas de las administraciones públicas.

Las innovaciones sociales son nuevas ideas, procesos o tecnologías que, a la vez que cubren diferentes necesidades (de manera más eficaz, sostenible y justa que las alternativas), contribuyen a la creación de nuevas relaciones y/o colaboraciones intersectoriales. Por ello

implican necesariamente formas de organización e interacciones nuevas para responder a los problemas de la sociedad y satisfacer necesidades no cubiertas por el mercado privado o los servicios públicos. En definitiva, son innovaciones buenas para la sociedad a la vez que mejoran su capacidad para actuar (SOCIAL INNOVATION RESEARCH, 2013; SOCIAL INNOVATION THEORY, 2014; MURRAY; CAULIER-GRICE; MULGAN, 2010). Sin embargo, a pesar de la proliferación del concepto, no existe una acepción o definición unificada del mismo, que se asume, pues de ser fijada podrían contravenir su naturaleza propiamente dinámica, cambiante y adaptable (SOCIAL INNOVATION RESEARCH, 2013).

Se trata más bien de una forma de precisar denominadores comunes para la definición y análisis de los procesos de innovación social tales como satisfacer necesidades sociales, fomentar cambios de comportamiento en el conjunto social o generar nuevas dinámicas de gobernanza. Todo ello sin olvidar la emergencia de una nueva cultura de la producción que trata de situarse más allá de la dicotomía público-privado.

La discusión sobre la importancia que la innovación social tiene en el campo del patrimonio no ha sido aún desarrollada adecuadamente en el plano académico. Para ir avanzando, como propuesta, planteamos que en este sector podemos hablar de innovaciones sociales cuando todos estos factores se dan juntos:

1. Se crean nuevas soluciones (productos, servicios, modelos, procesos, etc.) que cumplen de forma más sostenible, justa y mejorada con unos objetivos de conservación, gestión, difusión, defensa o puesta en valor del patrimonio cultural.
2. Se cubren necesidades sociales como el acceso a la educación, la ciencia y el conocimiento, la cultura, a

un empleo de calidad y no deslocalizable, a las nuevas tecnologías; la participación y la democracia, la conservación del medio ambiente, el desarrollo sostenible, la inclusión social, la integración, la igualdad de género, etc.

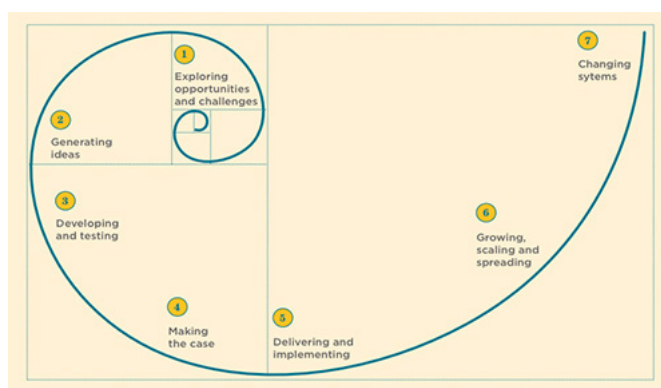
3. Se crean nuevos tipos de relaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para actuar. Se incorpora a la ciudadanía como agente activo en los procesos de innovación o se facilitan medios para que dichos procesos sean directamente impulsados por ella. Se favorece una colaboración multisectorial y multidireccional entre sociedad, estado y mercado.

Testando la innovación social en el patrimonio cultural

La tarea para identificar la innovación social es compleja ya que se carece de enfoques teóricos desarrollados y una tradición analítica sólida (REGIONAL, 2013), lo que obliga por el momento a aplicar metodologías de análisis experimental.

Por un lado, las cinco variables necesarias para analizar la innovación social son, según algunos autores (BUCKLAND Y MURILLO, 2013): el impacto social, la sostenibilidad económica, el tipo de innovación, la colaboración intersectorial y la escalabilidad y replicabilidad de la misma. A partir de estos bloques hemos elaborado un modelo de encuesta orientado a crear un primer marco general de reflexión y análisis sobre la innovación social en el sector del patrimonio cultural¹.

Por otro lado, la innovación social es un proceso y, por tanto, ha de ser descrito y analizado dentro de una cadena de sucesos que va desde la simple idea o propuesta hasta la contribución al cambio social. Estas etapas han sido definidas por diferentes autores (ABREU QUINTERO, 2011), aunque tomamos en este caso la propuesta de Murray, Caulier y Mulgan (2010), dividida en seis, desde las ideas hasta el impacto y el cambio sistémico, que quedan resumidas en la imagen superior. Con este modelo como referencia, y a partir de la selección de un conjunto de casos de especial interés, se complementa el análisis cuantitativo inicial con un



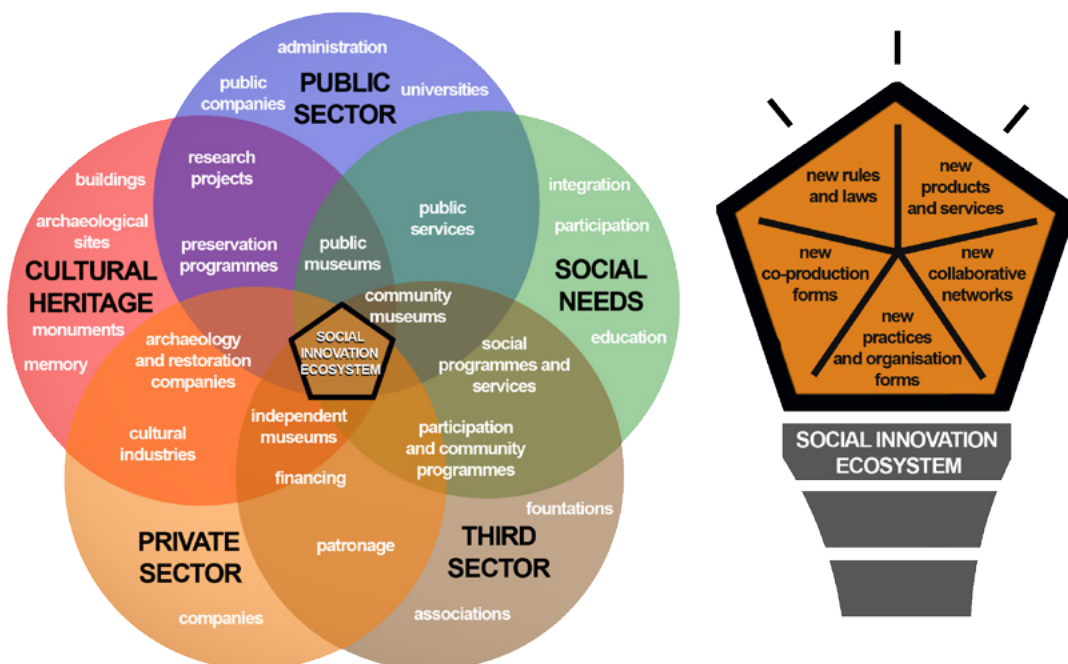
Fases de la innovación social | fuente MURRAY; CAULIER; MULGAN, 2010

estudio de carácter cualitativo, mediante visitas, entrevistas y observación participante. El objetivo es conocer cuál es el estadio evolutivo y las posibles carencias o potencialidades, posibilidades de replicarse, expandirse o la contribución a un cambio de paradigma en la gestión patrimonial de cada caso estudiado.

Ecosistemas de innovación social-patrimonial

Para hacer del sector del patrimonio un espacio estratégico de innovación social es necesario reforzar su carácter colaborativo, donde las diferentes organizaciones, privadas, públicas y sin ánimo de lucro, actúen de forma fluida y conjunta. En un mundo globalizado y cambiante los sistemas que no sean capaces de crear innovaciones no lo serán tampoco de afrontar los grandes retos del futuro, que son fundamentalmente sociales.

Dichas innovaciones solo pueden generarse en los espacios intersectoriales, cobrando especial protagonismo la sociedad civil y sus organizaciones, hasta ahora poco implicadas en la toma de decisiones y en la gestión de recursos colectivos como el patrimonio cultural. Solamente partiendo de esta experiencia horizontal y compartida se pueden abordar los problemas desde una nueva óptica más abierta, colaborativa, menos vertical y dirigista, y en definitiva menos ingenua y solucionista. A estas interfaces de interacción multisectorial las denominamos “ecosistemas de innovación social-patrimonial” y uno de los objetivos de este proyecto es definirlos e identificarlos.



Factores y sectores en cuya zona de confluencia se produce la innovación social-patrimonial | infografía Jesús Fernández Fernández

Para definir qué es un ecosistema de innovación social-patrimonial nos basamos en el modelo de la cuádruple hélice (ARNKIL; JÄRVENSIVU; KOSKI et ál., 2010), en el que se integran la administración pública, el mercado, las universidades-centros tecnológicos y la ciudadanía, representada por el tercer sector de la economía, las organizaciones sin fines lucrativos o los espacios más informales de participación. La principal característica de estos ecosistemas es que crean las condiciones para el desarrollo de innovaciones que no podrían darse de forma independiente en cada uno de los sectores por separado.

Desde HESIOD se ha construido un modelo de quíntuple hélice que definiría los ecosistemas de innovación social-patrimonial, resumido en la imagen superior.

En definitiva, los nuevos tiempos requieren de cambios y adaptaciones, y la innovación social puede tener una función como nuevo marco de reflexión-acción en torno al cual se han de repensar-reinventar nuestros modelos de gestión del patrimonio, además de aspirar a tra-

vés de ellos a una mejora sistémica e integral de nuestra sociedad.

Para concluir pueden resumirse los objetivos de HESIOD en los siguientes puntos:

- > Obtener datos. Realizar investigación básica a través de cuestionarios, trabajo de campo y estudios de caso para saber dónde, cómo y quién innova socialmente en el campo del patrimonio cultural.
- > Realizar análisis. Trasladar a un mapa *online* esta información para disponer de una herramienta de análisis geográfico. Realizar un estudio de casos y análisis comparativos que nos permitan reflexionar de forma más general sobre la innovación social en este sector, medir su alcance y conocer su diversidad entre regiones o países.
- > Construir una comunidad de innovadores. Crear una plataforma en línea a través de la que las organizaciones o proyectos socialmente innovadores sean más visibles,

se puedan interconectar, cooperar, crear redes y compartir experiencias.

> Divulgar. Introducir el debate académico y social sobre el rol que juega la innovación social en el campo del patrimonio cultural mediante la organización y participación en jornadas de encuentro y debates científicos.

NOTA

1. Este cuestionario puede consultarse en <http://www.hesiod.eu>

BIBLIOGRAFÍA

- **ABREU QUINTERO, J. L.** (2011) Innovación social: conceptos y etapas. *Daena: International journal of good conscience*, 6(2), pp. 134-138
- **ALONSO GONZÁLEZ, P.; FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, J.** (2013) Rural Development and Heritage Commons Management in Asturias (Spain): The Ecomuseum of Santo Adriano. *Journal of Settlements and Spatial Planning*, n.º 2, pp. 245-253
- **ARNKIL, R.; JÄRVENSIVU, A.; KOSKI, P.; PIIRAINEN, T.** (2010) Exploring Quadruple Helix. Outlining user-oriented innovation models. Tampere: Työelämän tutkimuskeskus, Tampereen yliopisto, 2010 (Työraportteja 85/2010 Working Papers) <<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65758/978-951-44-8209-0.pdf?sequence=1>> [Consulta: 05/09/2016]
- **BUCKLAND, H.; MURILLO, D.** (2013) *Antena de innovación social: vías hacia el cambio sistémico: ejemplos y variables para la Innovación Social*. Sant Cugat del Vallès, Barcelona: ESADE, Instituto de Innovación Social, imp. 2013
- **FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, J.** (2013) La Ponte, un proyecto de ecomuseo para Santo Adriano (Asturias): hacia un modelo de gestión comunitaria del patrimonio cultural. *Cuadernu: Difusión, investigación y conservación del patrimonio cultural*, n.º 1, pp. 7-22
- **FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, J.; ALONSO GONZÁLEZ, P.; NAVAJAS CORRAL, O.** (2015). La Ponte-Ecomuséu: una

herramienta de desarrollo rural basada en la socialización del patrimonio cultural. *La Descommunal, Actas I congreso internacional sobre educación y socialización del patrimonio en el medio rural*, Vol. II, pp. 117-130

- **MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G.** (2010) *The Open Book of Social Innovation*. sl: The Young Foundation; Nesta, 2010 <<http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovation.pdf>> [Consulta 03/09/2016]
- **REGIONAL Social Innovation Index: Un índice regional para medir la innovación social** (2013) Zamudio: Innobasque-2013, Agencia Vasca de la Innovación, 2013 <http://www.sinnergiak.org/wp-content/uploads/2014/06/cuaderno_resindex_cast.pdf> [Consulta 03/09/2016]
- **SOCIAL INNOVATION RESEARCH in the European Union Approaches, findings and future directions. Policy Review** (2013) Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013 <https://ec.europa.eu/research/social-sciences/pdf/policy_reviews/social_innovation.pdf> [Consulta 03/09/2016]
- **SOCIAL INNOVATION THEORY and research. A Guide for Researchers** (2014) sl: Tepsie, 2014 <http://www.tepsie.eu/images/documents/research_report_final_web.pdf> [Consulta 03/09/2016]