

# KULTURSISTEMA

Matriz para la interpretación y mapeado  
de los ecosistemas culturales y creativos

Ricardo Antón Troyas y Roberto Gómez de la Iglesia

## ¿QUÉ ES KULTURSISTEMA?

KULTURSISTEMA propone una matriz (o conjunto de matrices) de categorización para la interpretación y mapeado de los ecosistemas culturales y creativos. Pretende reflejar su diversidad en cuanto a sectores y subsectores, eslabones de la cadena de valor, tipología de agentes que intervienen en este ámbito, así como las características de los impactos y retornos fundamentales.

El objetivo de KULTURSISTEMA es favorecer un acercamiento lo más rico y actualizado posible a los ecosistemas culturales y creativos; incluyendo agentes y prácticas nuevas, o que emergen del cruce de tipologías preexistentes, y que difícilmente encajan en los marcos de análisis convencionales. Un acercamiento que además señala el carácter dinámico y cambiante de los sectores culturales y creativos, tanto per se como fruto de la multiplicidad de relaciones con otras disciplinas y ámbitos de actividad, así como de la influencia de los cambios tecnológicos, de los marcos institucionales de referencia o de los valores sociales.

KULTURSISTEMA tiene la vocación de ser un instrumento para ayudar a orientar las políticas culturales y/o ligadas al desarrollo de la creatividad en un territorio concreto, pudiendo conocer mejor el entorno de actuación y decidir el enfoque de la acción pública. También resulta eficaz para el autodiagnóstico de las organizaciones y profesionales del sector, ya que les ayuda a definir cuáles son sus campos de actuación prioritaria y contrastar la realidad con lo deseado.

En definitiva, KULTURSISTEMA es una herramienta útil como elemento de referencia en el trabajo de responsables políticos, equipos de organizaciones culturales, consultores especializados en el sector y policy makers. KULTURSISTEMA ayuda a definir el ámbito de

actividad de los distintos agentes y ver qué papel quieren jugar en el ecosistema del que forman parte.

Las herramientas de interpretación que ofrece KULTURSISTEMA son coincidentes en muchos aspectos con categorizaciones usuales en el sector cultural, como la de círculos concéntricos propuesta por David Throsby o la clasificación de la UNCTAD, pero ampliadas por el equipo redactor del informe y contrastadas a su vez con otras categorizaciones (Agenda21 de la Cultura, CNAE, DCMS del Gobierno del Reino Unido, Consejo de la Cultura de Chile, etc.), así como con la categorización previa elaborada por el propio Gobierno Vasco en el marco de "La cultura, la creación y la creatividad aplicada, como Territorio de oportunidad de la Estrategia de Especialización Inteligente de Euskadi RIS3".

Aunque KULTURSISTEMA ha surgido en el marco territorial de Euskadi, respondiendo a algunas de sus coyunturas y especificidades, se ha tratado de que sea un instrumento en gran medida extrapolable a otros lugares, haciéndose siempre necesario un trabajo de adaptación y contextualización.

¡ESPERAMOS QUE RESULTE ÚTIL!

## COMPOSICIÓN DE KULTURSYSTEMA

1  
SECTORES Y SUBSECTORES CULTURALES Y  
CREATIVOS  
05-13

2  
FASES DE LA  
CADENA DE VALOR  
14-17

3  
TIPOLOGÍA DE AGENTES  
18-21

4  
IMPACTOS Y RETORNOS  
22-25

5  
CRUCES Y COMBINACIONES  
26-33

6  
BIBLIOGRAFÍA  
DE REFERENCIA  
34-37

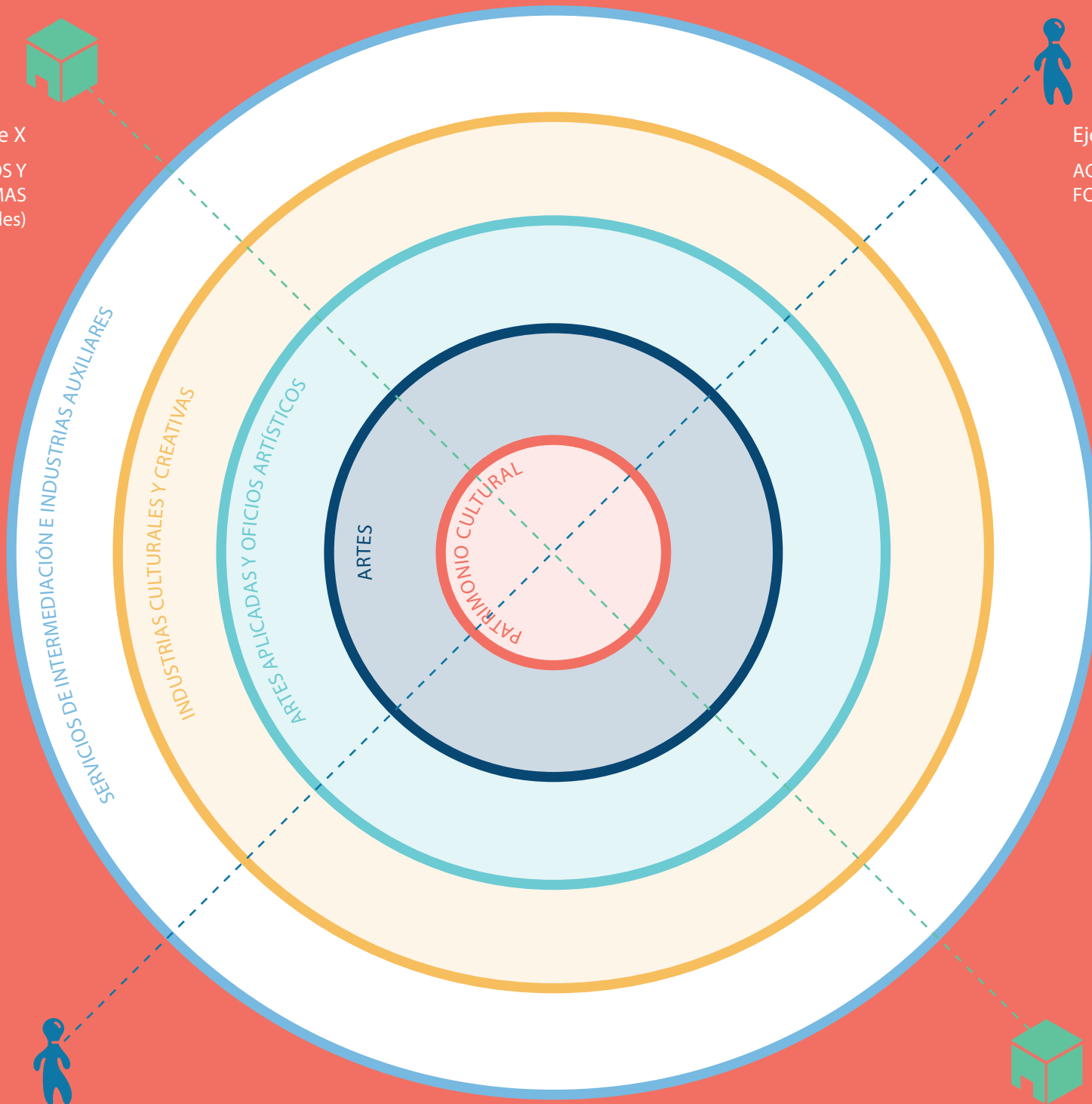




Eje X  
 ESPACIOS Y  
 PLATAFORMAS  
 (físicas y virtuales)



Eje Y  
 AGENTES DE REGULACIÓN,  
 FOMENTO E IMPULSO



## 1. PATRIMONIO CULTURAL

El amplio conjunto de bienes culturales, tangibles e intangibles, conformadores de la identidad dinámica de un pueblo, que una generación hereda y transmite a la siguiente, con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia, concebida como sustrato cultural para la creación de futuros.



**Patrimonio Cultural Tangible**  
Mueble (artístico, equipamiento, mobiliario...) e inmueble (monumentos y sitios).



**Patrimonio Cultural Intangible**  
Compuesto por saberes, lenguas, celebraciones, formas de expresión, memoria colectiva, cultura tradicional.



**Patrimonio Cultural-Natural**  
Vestigios arqueológicos, fósiles, terrestres y subacuáticos, otros materiales de opinión científica, así como el paisaje cultural producido en un determinado tiempo y espacio.



**Ámbitos de actividad aplicados al patrimonio**  
Paleontología / Historiografía / Arqueología / Museografía / Restauración / Archivística y Biblioteconomía / ...

## 2. ARTES

Ámbito desde el que crear, componer y proponer, trabajando con formas, materiales, lenguajes, expresiones y relaciones diversas y produciendo nuevos significados, relatos, representaciones, dispositivos, espacios simbólicos y subjetividades.



**Plásticas**  
Dibujo / Pintura / Escultura / Grabado / ...



**Visuales**  
Fotografía / Creación audiovisual / ...



**Escénicas y en vivo**  
Teatro / Danza / Performance / Circo / Bertsolaritza e improvisación / Magia / ...



**Literatura**  
Novela / Ensayo / Guión / Poesía / Traducción literaria / ...



**Música**  
Clásica / Popular / Contemporánea / ...



**New Media Art**  
Arte multimedia e interactivo / Arte electrónico / Arte y ciencia / Hardware y software de experimentación artística / Cultura de datos / ...



**Relacionales**  
Prácticas contextuales / Arte comportamental / Arte comunitario / Artivismo / ...

## 3. ARTES APLICADAS Y OFICIOS ARTÍSTICOS

Conjunto de actividades que utilizan conocimientos y técnicas de las artes, la creatividad y otras disciplinas, con el fin de producir elementos funcionales, utilitarios, decorativos o domésticos, aportando además un carácter estético.



**Artesanía**  
Cerámica / Madera / Marroquinería / Vidrio / Instrumentos musicales / Textil / Joyería / ...



**Diseño**  
Gráfico-Editorial-Ilustración / Industrial / Mobiliario / Moda / Procesos / Producto / Servicios / Experiencias / Multimedia / Juegos y juguetes / ...



**Arquitectura**  
Paisajismo / Urbanismo / Edificación / Interiorismo / Escenografía / ...



**Gastronomía**  
Cultura alimentaria / I+D culinario / Experiencias gastronómicas / ...



**Cultura maker**  
DIY-DIWO-DIT / Fabricación digital / Programación abierta/ Artesanía digital / ...

## 4. INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

Conjunto de actividades que dan soporte tangible o intangible a los contenidos y productos culturales y creativos, permitiendo su producción sistematizada, seriada y su distribución masiva (incluyendo los servicios íntimamente ligados a dicha producción estándar).



**Editorial**  
Libro / Prensa y publicaciones periódicas / Catálogos / Reproducción artística / Ediciones limitadas / ...



**Audiovisual**  
Cine / Tv / Video / Radio / Doblaje / ...



**Musical**  
Producción musical / Sellos discográficos / Promoción y distribución musical / ...



**Nuevos medios**  
Transmedia / Videojuegos / Medios digitales / Contenidos digitales / Software de entretenimiento / Software educativo / ...



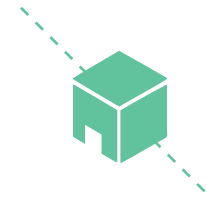
**Industrias y servicios de la lengua**  
Traducción / Enseñanza de las lenguas / Terminología-Lexicografía / Tecnologías de la lengua / ...

## 5. SERVICIOS DE INTERMEDIACIÓN E INDUSTRIAS AUXILIARES

Conjunto diverso de actividades que ofrecen soporte técnico, servicios de acompañamiento, medios de producción y reproducción u otras formas de aportación de valor añadido de carácter especializado. Actividades dirigidas tanto a los distintos sectores culturales o creativos, en uno o varios de los eslabones de la cadena de valor, así como aplicadas desde lo cultural a otros ámbitos.

-  Educación cultural  
Formal (sistema reglado de enseñanza) / No formal
-  Consultoría cultural  
Análisis-Investigación / Asesoramiento y acompañamiento / Creatividad e innovación / ...
-  Gestión cultural  
Diseño y gestión de proyectos y organizaciones culturales / Secretaría técnica / Administración cultural / Servicios jurídicos especializados / ...
-  Intermediación artística  
Programación y curaduría / Management y representación / ...
-  Organización y producción de eventos  
Festivales / Ferias / Congresos / Desfiles / ...
-  Ocio y recreación  
Actividades de tiempo libre / Turismo cultural / ...
-  Mediación cultural  
Servicios pedagógicos / Guía cultural / Asistencia en sala / Mediación multicultural / Facilitación, dinamización y animación / ...
-  Comunicación  
Publicidad / RR.PP. y con los medios / Social media / Gestión de públicos y audiencias / Ticketing / ...
-  Financiación  
Patrocinio y mecenazgo / Entidades con productos financieros específicos para el sector / Plataformas de microfinanciación e inversión colectiva / ...
-  Servicios y medios de producción y reproducción  
Producción museográfica / Servicios y equipos técnicos / Artes gráficas / Mecanización y producción industrial / Hardware, software y telecomunicaciones / ...

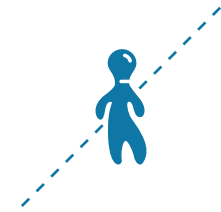
## EJES COMPLEMENTARIOS



Eje X

Espacios y plataformas (físicas y virtuales) de producción, exhibición, distribución, conservación y comercialización.

- Archivos
- Bibliotecas
- Centros culturales
- Centros de producción
- Centros formativos especializados
- Cines
- Coworkings
- Espacios de exhibición
- Espacios polivalentes
- Estudios y talleres
- Galerías de arte
- Librerías
- Maker spaces
- Museos
- Otros comercios especializados
- Parques temáticos y de ocio
- Repositorios y canales de contenidos digitales
- Salas de conciertos
- Salas de subastas
- Showrooms
- Teatros
- ...



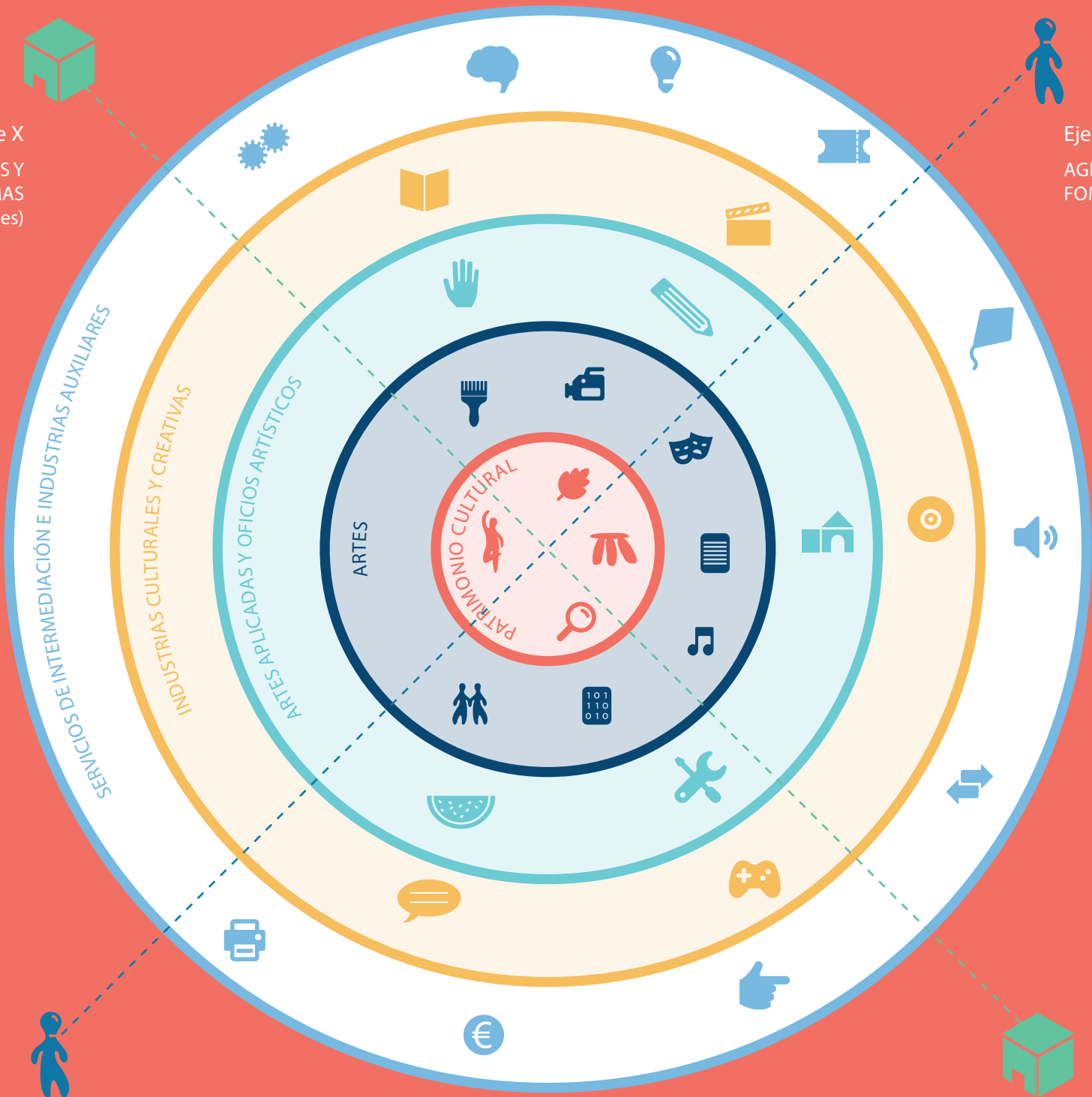
Eje Y

Agentes de regulación, fomento e impulso de los sectores culturales y creativos.

- Administración pública (departamentos, organismos autónomos y entidades públicas empresariales) y organismos privados, con competencias e intereses directos o indirectos en la regulación, fomento y/o impulso de la cultura, la creación y la creatividad, en diversos ámbitos y niveles.
- Entidades de representación colectiva: Asociaciones empresariales / Federaciones asociativas / Clusters sectoriales / Sociedades de gestión de derechos de propiedad intelectual e industrial / Organizaciones sindicales / ...

Eje X  
ESPACIOS Y  
PLATAFORMAS  
(físicas y virtuales)

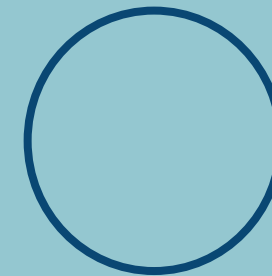
Eje Y  
AGENTES DE REGULACIÓN,  
FOMENTO E IMPULSO





# 2

## FASES DE LA CADENA DE VALOR



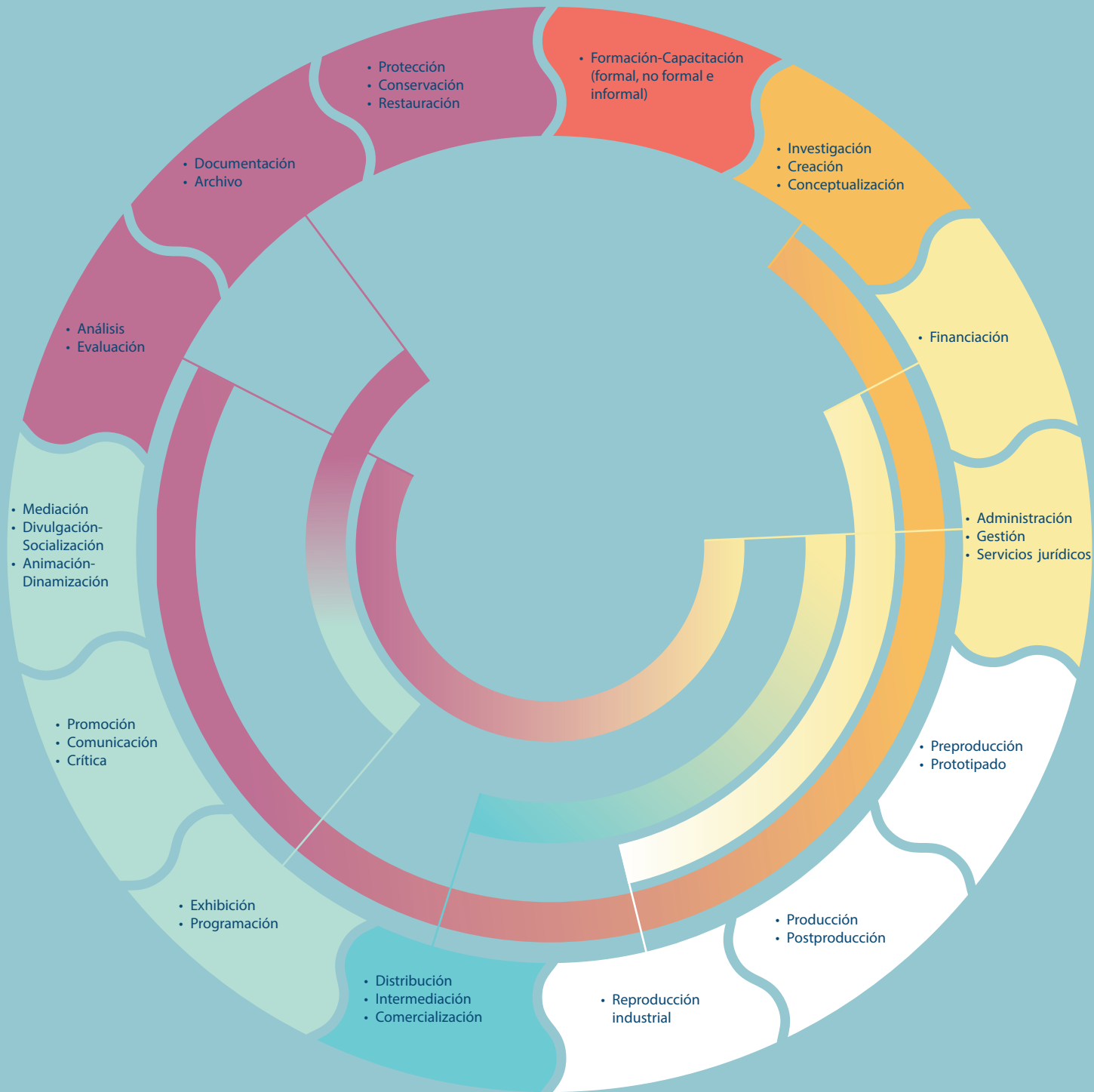
Se entiende por cadena de valor al conjunto de etapas diferenciadas de agregación de valor, que de manera encadenada -no necesariamente consecutiva-, permiten representar sistemáticamente las actividades precisas para el desarrollo de procesos de todo tipo.

Analizar la cadena de valor de los distintos sectores y subsectores culturales y creativos, así como conocer la posición en la misma de los distintos agentes, resulta de gran utilidad para comprender los gaps, ineficiencias, sobrepresencias u oportunidades que ofrece un entorno y que a menudo son determinantes para la viabilidad de las iniciativas y el desarrollo del conjunto del ecosistema. Esta información es clave para que las organizaciones profesionales y los responsables de las políticas culturales o de fomento creativo, puedan definir planes y estrategias adecuadamente contextualizadas.

Aunque a nivel interno todo agente despliega su propia cadena de valor para llevar a cabo sus fines (ofrecer y desarrollar productos, proyectos, servicios, experiencias, etc.), en KULTURSYSTEMA atendemos a la posición o posiciones específicas que cada agente ocupa en la cadena de valor externa. Es decir, buscamos que cada agente identifique su foco de actividad, su principal

aportación y sentido dentro del mercado específico sectorial. Por ejemplo, aunque todos los agentes precisan financiación, eso no significa que se dediquen profesionalmente a la financiación de proyectos u organizaciones culturales. Por tanto, en este eslabón solo deberíamos encontrar a aquellos agentes que financian o facilitan el acceso a la financiación cultural de terceros.

En KULTURSYSTEMA hemos pretendido recoger en un solo gráfico los distintos eslabones que componen las distintas cadenas de valor de los diversos sectores y subsectores. Además, con el fin de ser operativos, en cada eslabón hemos agrupado diferentes subfases o funciones.



# 3

## TIPOLOGÍA DE AGENTES



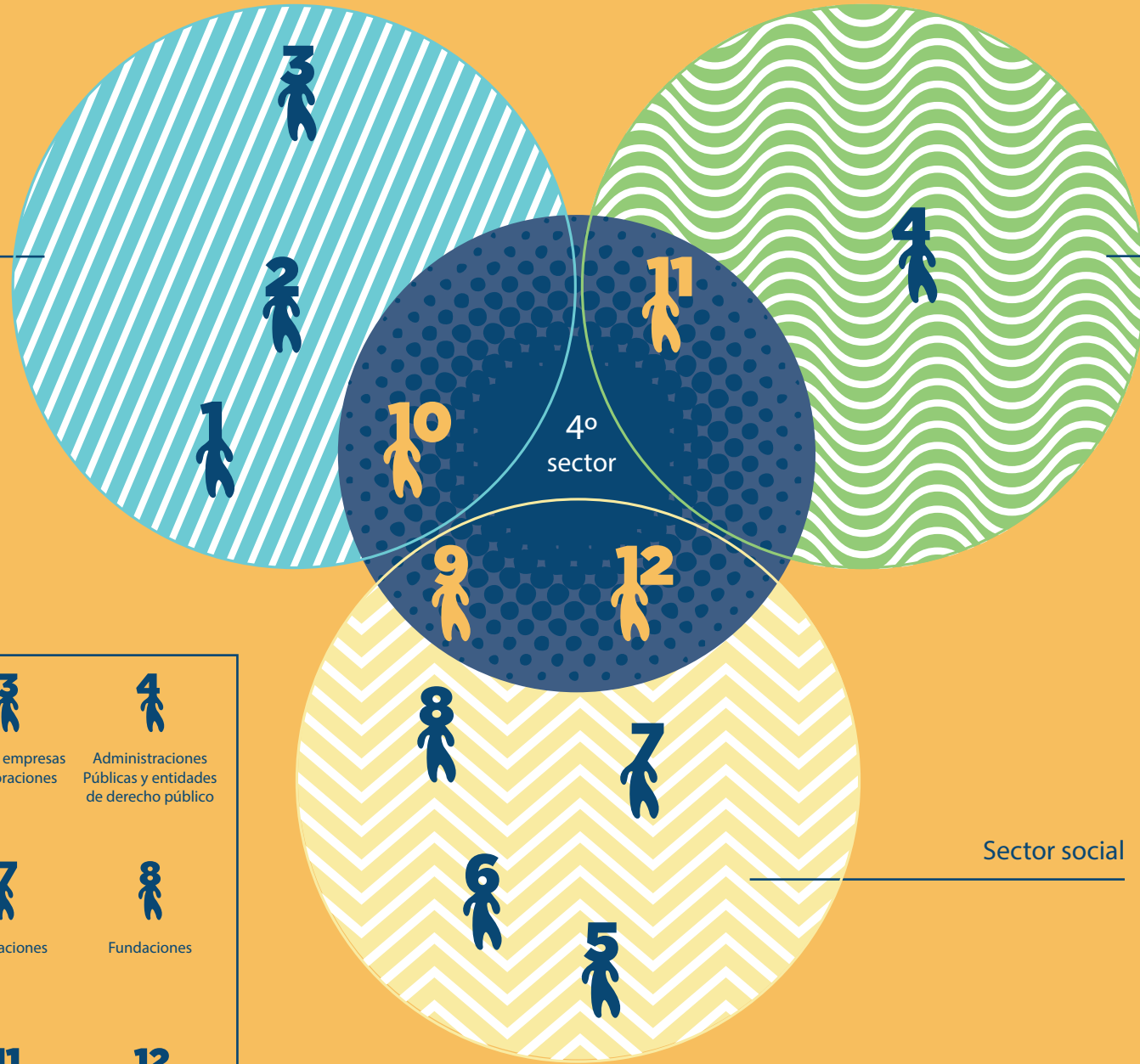
Clasificación de personas o grupos con distintas naturalezas jurídicas, modelos organizativos o dimensiones, que centran su actividad alrededor de uno o varios de los sectores o subsectores culturales o creativos y que pueden pertenecer al sector público, al sector privado-comercial, al sector social o a un emergente cuarto sector compuesto por organizaciones híbridas que surgen en la intersección y en el espacio intermedio de los sectores tradicionales.

Desde KULTURSYSTEMA proponemos esta clasificación de forma no dogmática, entendiendo que en los actuales ecosistemas culturales y creativos, las tipologías van más allá

del corporativismo clásico o de las tradicionales dicotomías público-privado o comercial-social. Cada vez se da una mayor diversidad de agentes, en cuanto a propósitos, modelos organizativos o sistemas de financiación. En muchas ocasiones, desde distintas tipologías se comparten objetivos, estrategias y proyectos.

Sector privado-comercial

Sector público



1 Profesionales autónomos y microempresas	2 PYMES	3 Grandes empresas y corporaciones	4 Administraciones Públicas y entidades de derecho público
5 Ciudadanía activa a título individual	6 Organizaciones informales	7 Asociaciones	8 Fundaciones
9 Empresas de Economía Social	10 Asociaciones profesionales	11 Clusters	12 Redes

Sector social

# 4

## IMPACTOS Y RETORNOS

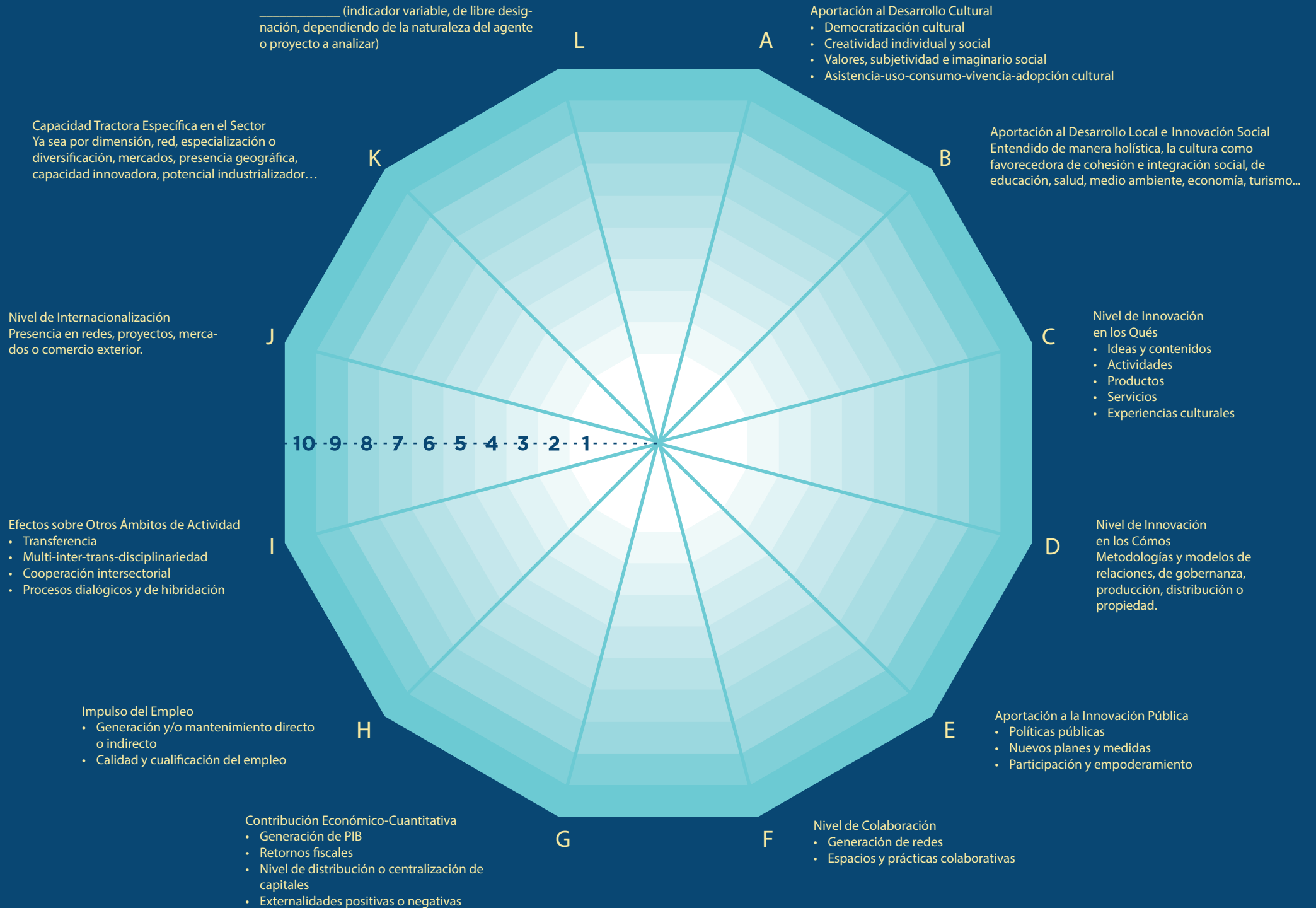


Se entiende por impactos la expresión de los efectos, cambios o resultados, derivados de la implementación de un determinado plan, programa, proyecto, servicio o acción, sobre un grupo social, un ámbito determinado o sobre el propio proceso, organización y/o agentes implicados.

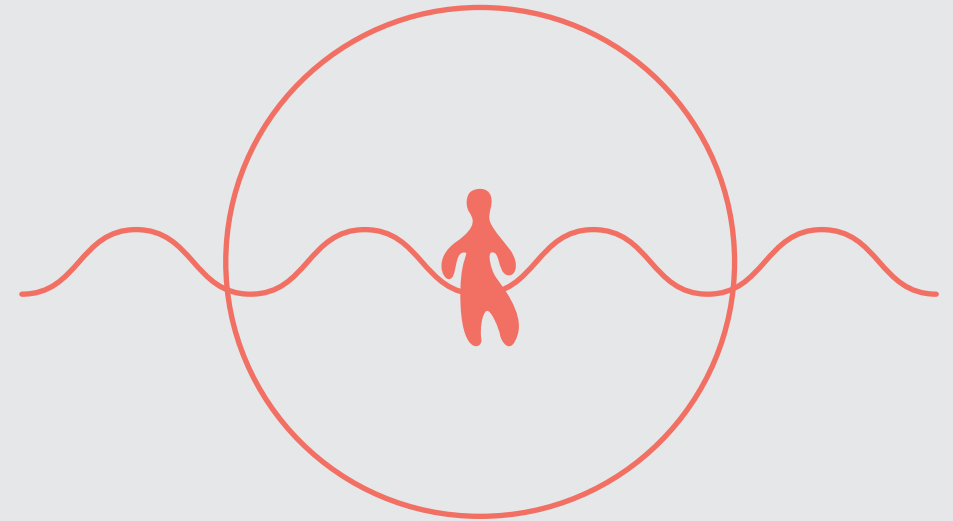
Los retornos son las consecuencias y relaciones causa-efecto a corto, medio y largo plazo, que pueden ser de diversa tipología como, por ejemplo, retornos internos o externos, directos o indirectos, específicos o globales, planeados o no previstos, positivos, negativos o neutros. Además de a su tipología, también hay que atender a su cantidad, calidad y extensión.

Conscientes de la existencia de indicadores de evaluación de políticas, de índices que miden la creatividad y la potencialidad sectorial para el desarrollo territorial o de sistemas de cuantificación del impacto de una acción cultural en la economía local, por poner solo algunos ejemplos, desde KULTURSYSTEMA, de manera complementaria, hemos desarrollado una batería de doce ítems de referencia para el autodiagnóstico, con carácter más reflexivo y advocativo que de análisis cuantitativo.

\_\_\_\_\_ (indicador variable, de libre designación, dependiendo de la naturaleza del agente o proyecto a analizar)



# 5



Una parte cada vez mayor de la potencia y el valor del ecosistema cultural y creativo se encuentra en la redefinición y reposicionamiento de los agentes pre-existentes. En la aparición de nuevos agentes cuya diversidad en cuanto a tipología, ámbitos de actividad o formas de socialización del conocimiento, van más allá de las convenciones habituales. Y en su gran combinatoria de posibilidades para el surgimiento de fenómenos emergentes.

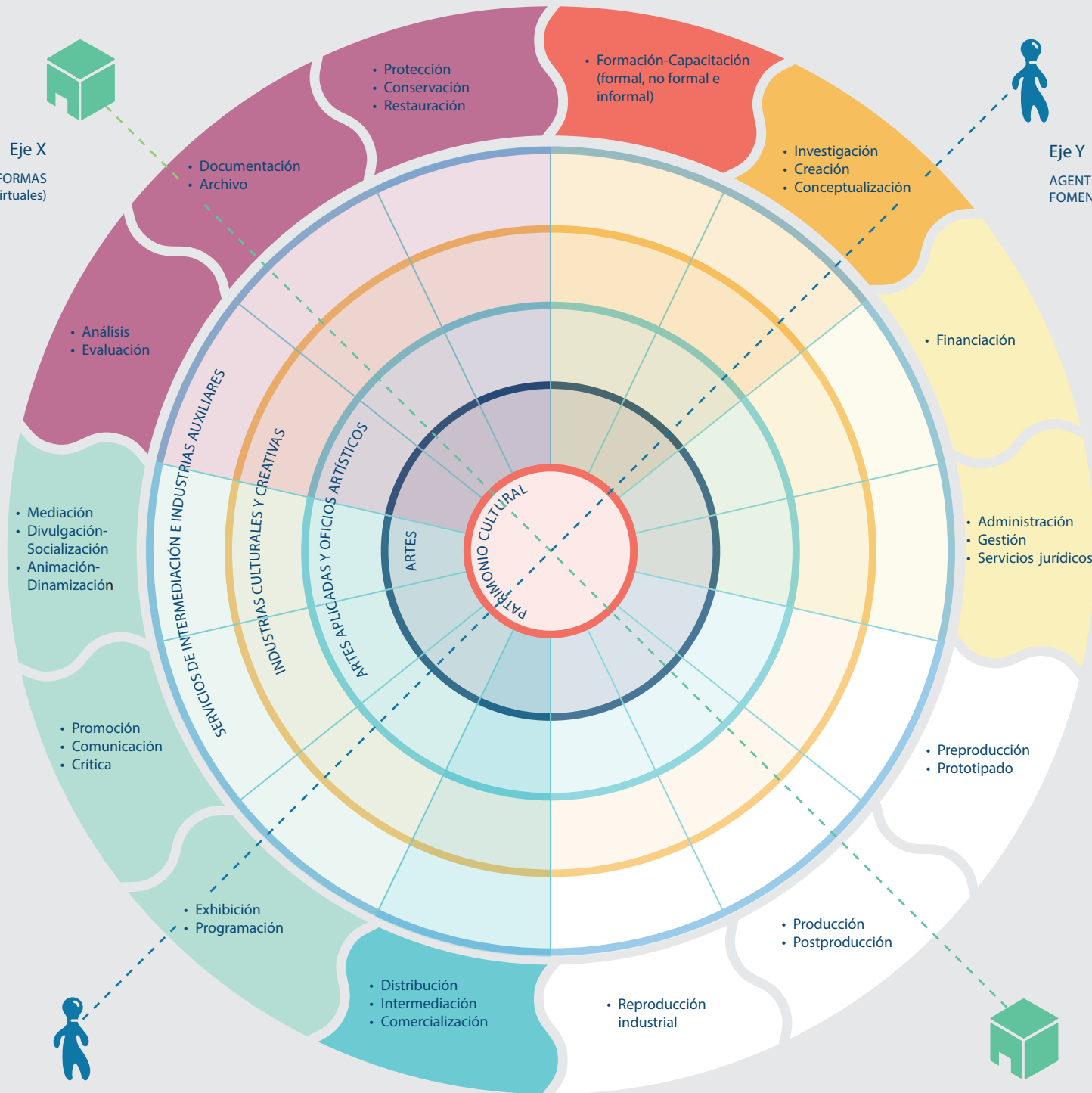
Por eso KULTURSYSTEMA, además de las matrices que sirven para analizar de modo separado cada uno de los aspectos relevantes, propone tres matrices complementarias (que cruzan datos), ayudando a hacer una interpretación más afinada y a descubrir y poner atención sobre peculiaridades, potencialidades y oportunidades:

- Matriz para el cruce de sectores y subsectores con la cadena de valor.
- Matriz para el cruce de tipología de agentes con la cadena de valor.
- Matriz para el cruce de tipología de agentes con sectores y subsectores.

**MATRIZ PARA EL CRUCE DE SECTORES Y SUBSECTORES CON LA CADENA DE VALOR**

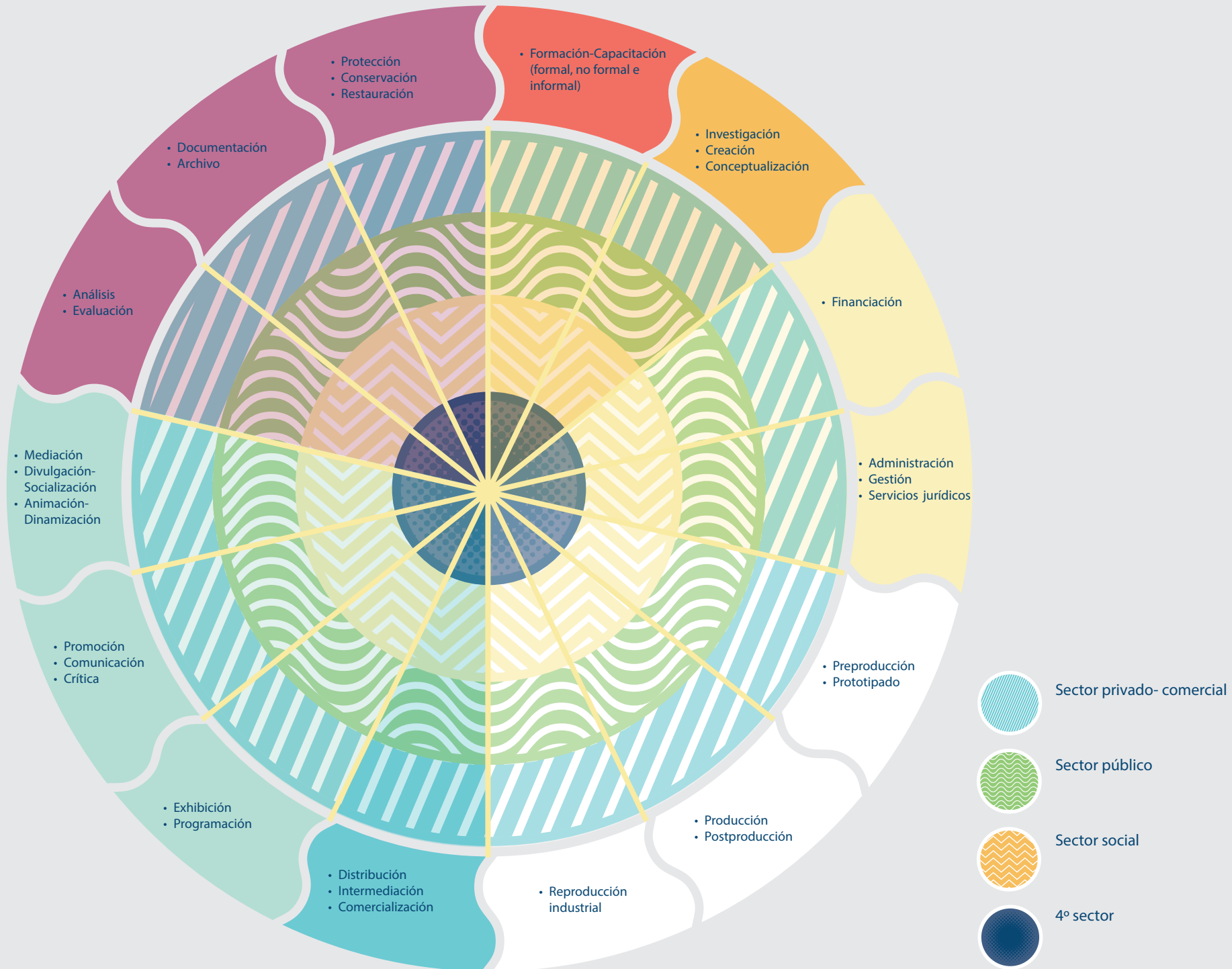
**Eje X**  
ESPACIOS Y PLATAFORMAS (físicas y virtuales)

**Eje Y**  
AGENTES DE REGULACIÓN, FOMENTO E IMPULSO

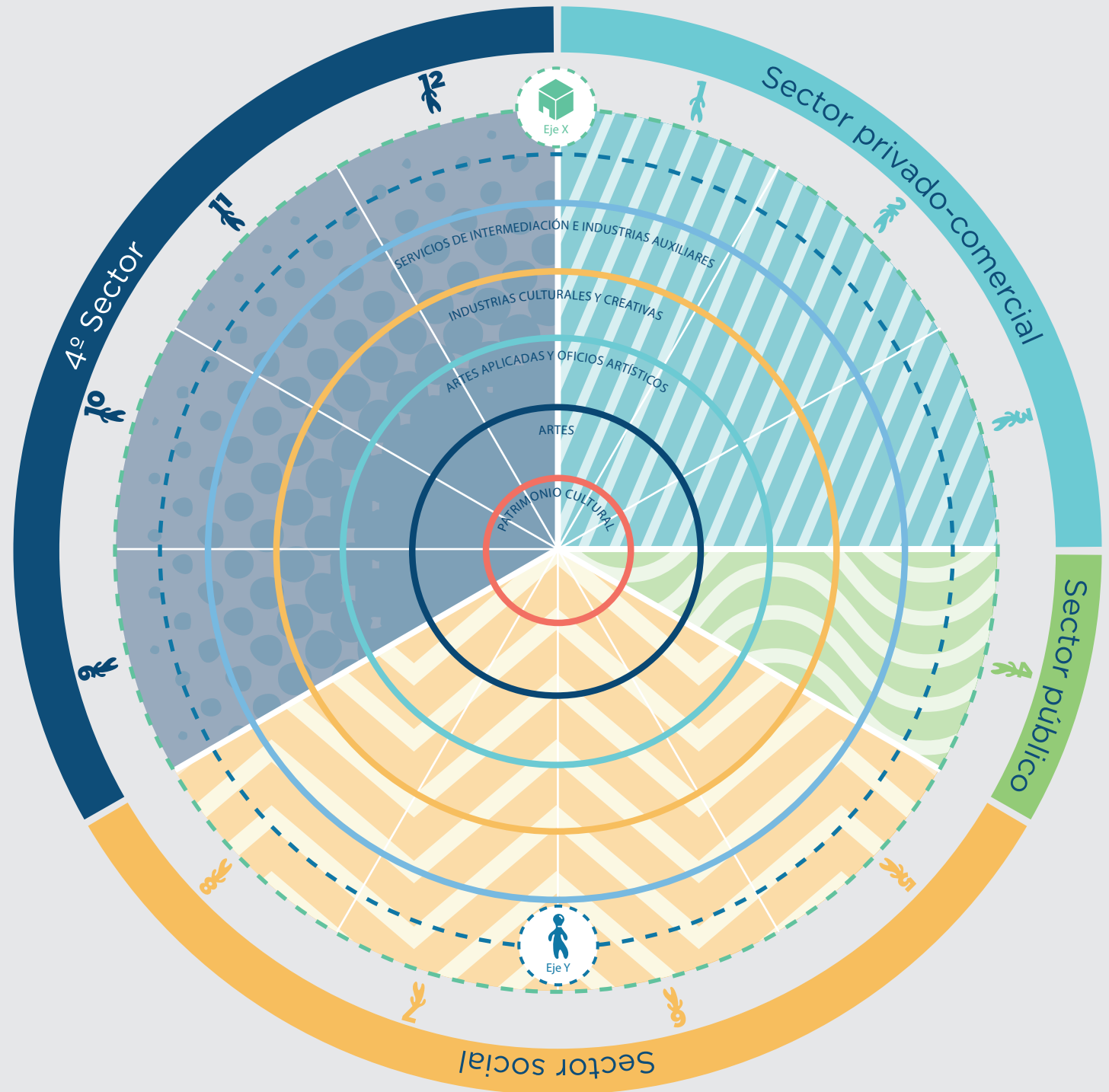




MATRIZ PARA  
EL CRUCE DE  
TIPOLOGÍA DE  
AGENTES CON LA  
CADENA DE VALOR

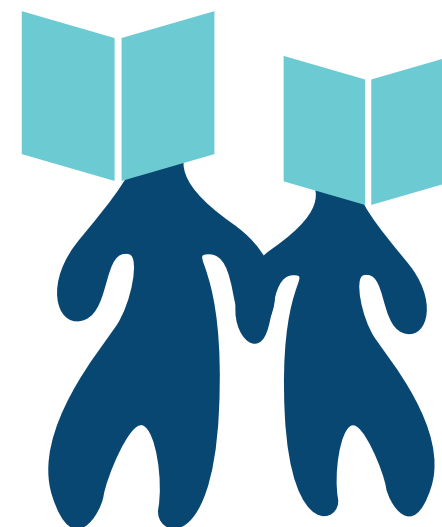


MATRIZ PARA EL CRUCE DE TIPOLOGÍA DE AGENTES CON SECTORES Y SUBSECTORES



# 6

## BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA



## BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

Aspillaga Fariña, Alejandra y otros, Mapeo de las industrias creativas en Chile, caracterización y dimensionamiento, Ed. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, Santiago de Chile, 2014.  
[http://cid.uchile.cl/images/stories/docs/mapeo\\_industrias\\_creativas.pdf](http://cid.uchile.cl/images/stories/docs/mapeo_industrias_creativas.pdf)

BOP Consulting, Mapping the Creative industries: a toolkit, Ed. British Council, Londres, 2010.  
<https://drive.google.com/file/d/0B88wtUgINuDMWUW12NW9pQ1UUb00/view>

Castro Higuera, Antonio, Las industrias culturales y creativas y su índice de potencialidad, Ed. Comunicación Social, Salamanca, 2017.  
<http://www.comunicacionsocial.es/catalogo/colecciones/contextos/las-industrias-culturales-y-creativas-y-su-indice-de-potencialidad>

Chapain, Caroline y otros, Creative clusters and innovation, Ed. NESTA, Londres, 2010.  
[https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/creative\\_clusters\\_and\\_innovation.pdf](https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/creative_clusters_and_innovation.pdf)

Códigos CNAE de actividades económicas.  
<http://www.codigoscnae.es/todosloscodigoscnae>

ColaBoraBora, Ecosistema I+C+i, Bilbao, 2016.  
<https://www.colaborabora.org/2016/08/26/ecosistema-ici/>

De Voldere, Isabelle (Coordinadora) y otros, Mapping the creative value chains. A study on the economy of culture in the digital age. European Commission DG Education and Culture, Luxembourg, 2017.  
<https://www.culturepartnership.eu/en/article/mapping-the-creative-value-chains>

Fundación ILAM, Los diversos patrimonios, San José, 2006.  
<http://www.ilam.org/index.php/es/programas/ilam-patrimonio/los-diversos-patrimonios>

Gobierno Vasco, Prioridades estratégicas de especialización inteligente RIS3 para Euskadi, Vitoria-Gasteiz, 2014.  
[https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/4633/prioridades\\_estrategicas201404\\_ris3\\_gobierno\\_vasco.pdf?1400573225](https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/4633/prioridades_estrategicas201404_ris3_gobierno_vasco.pdf?1400573225)

Gómez de la Iglesia, Roberto, Gestión creativa: ciudades y organizaciones creativas en Manual Atalaya. Apoyo a la gestión cultural, Ed. Universidad de Cádiz, Cádiz, 2014. <http://atalayagestioncultural.es/capitulo/herramientas/gestion-creativa-ciudades-organizaciones-creativas>

Gómez de la Iglesia, Roberto y Pérez Martín, Miguel Ángel, El técnico en Actividades Socioculturales, Ed. Xabide, Vitoria-Gasteiz, 1992.

Heerad, Sabeti y el grupo Network Concept Working del 4º sector, The emerging Fourth Sector, Ed. The Aspen Institute, Washington, DC, 2009.  
<https://assets.aspeninstitute.org/content/uploads/files/content/docs/pubs/4th%20sector%20paper%20-%20exec%20summary%20FINAL.pdf>

Howkins, John, The Creative Economy. How People Make Money from Ideas, Ed. Penguin Books, 2002.  
<http://www.johnhowkins.com/wordpress/>  
KEA, Media Group y MKW, The economy of the Culture in Europe, Bruselas, 2006.  
[http://ec.europa.eu/culture/library/studies/cultural-economy\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf)

Kind, Sonja y Meier zu Köcker, Gerd, Developing Successful Creative & Cultural Clusters, Ed.

Projektzukunft, Berlin, 2012.  
[http://www.berlin.de/projektzukunft/fileadmin/user\\_upload/pdf/studien/Report\\_Impact\\_Assessment\\_2013-web.pdf](http://www.berlin.de/projektzukunft/fileadmin/user_upload/pdf/studien/Report_Impact_Assessment_2013-web.pdf)

Pratt, Andy C, The Cultural Industries Production System: A Case Study of Employment Change in Britain, 1984-91 (Environmental and Planning A, Vol 29: 1953-1974), Ed. Pion, Londres, 1997.  
<http://citeseeerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1018.3510&rep=rep1&type=pdf>

Ratzenböck, Veronika y otros, An analysis of the economic potential of the creative industries in Vienna, Ed. City of Vienna, Viena, 2004.  
<http://www.culturenet.cz/en/cultural-policy/analysis-of-the-economical-potential-of-the-creative-industries-in-vienna/kp:165/>

VV.AA., Agenda 21 de la Cultura, (documento surgido del Foro de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos - CGLU, para la elaboración de políticas culturales locales), Ed. CGLU, Barcelona, 2015.  
[http://www.agenda21culture.net/images/a21c/nueva-A21C/C21A/C21\\_015\\_spa.pdf](http://www.agenda21culture.net/images/a21c/nueva-A21C/C21A/C21_015_spa.pdf)

VV.AA., Análisis de la cadena de valor y propuestas de política cultural, Ed. Observatorio Vasco de la Cultura\_Gobierno Vasco, Vitoria-Gasteiz, 2015.  
[http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/kultura\\_txostena\\_2015/es\\_def/adjuntos/Informe%20cultura%202015.pdf](http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/kultura_txostena_2015/es_def/adjuntos/Informe%20cultura%202015.pdf)

VV.AA., Creative Economy Report. Special edition. Ed. UNDP y UNESCO, París, 2013. <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>

VV.AA., Creative Industries in Estonia, Latvia and Lithuania. Ed. Ministerio de Cultura de Estonia, Tallinn, 2010.  
[http://www.looveesti.ee/wp-content/uploads/2016/01/CI\\_ELL\\_A4\\_kahepoolne\\_coated1.pdf](http://www.looveesti.ee/wp-content/uploads/2016/01/CI_ELL_A4_kahepoolne_coated1.pdf)

VV.AA., Economía Creativa, Ed. UNCTAD (Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo), Ginebra, 2010.  
[http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103\\_sp.pdf](http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf)

VV.AA., Estudio sobre el Ecosistema Cultural de Puerto Rico, Ed. Comisión para el Desarrollo Cultural de Puerto Rico, San Juan, 2015.  
<https://es.scribd.com/doc/267486776/CODECU-Estudio-sobre-el-ecosistema-cultural>

VV.AA., Guía para la evaluación de las políticas culturales locales, Ed. Federación Española de Municipios y Provincias, Madrid, 2009.  
<http://documentos.femp.es/files/120-18-CampoFichero/Evaluacionpol%C3%ADticas.pdf>

VV.AA., La especialización inteligente en las industrias culturales y creativas, Jornada Martes de Innobasque, Donostia-San Sebastián, 2016.  
<http://www.innobasque.eus/es/article/880/la-especializacion-inteligente-en-las-industrias-culturales-y-creativas>



# K RR S K N

KULTURA BERRIKUNTZAN  
BERRIKUNTZAREN KULTURA  
INNOVACIÓN EN CULTURA  
CULTURA DE LA INNOVACIÓN

KARRASKAN.ORG

KULTURSISTEMA es un proyecto desarrollado desde la Asociación KARRASKAN, dedicada al fomento de la innovación en cultura y la cultura de innovación. La versión 1.1 de KULTURSISTEMA ha sido desarrollada entre septiembre de 2016 y julio de 2017, con el apoyo de los Departamentos de Cultura del Gobierno Vasco y de las tres Diputaciones Forales; Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.

El proyecto ha sido llevado a cabo por Roberto Gómez de la Iglesia de c2+i / Conexiones Improbables y Ricardo Antón Troyas de ColaBoraBora; con la colaboración de Iranzu Guijarro Plaza en la labor de coordinación del trabajo de mapeado; y de Nerea Márquez Txarramendieta de ojobuey.com en la resolución gráfica del conjunto de matrices. Además, diferentes asociados de KARRASKAN y otros agentes culturales e institucionales han participado en el enriquecimiento de referencias y en un contraste abierto de contenidos realizado en mayo de 2017.



KULTURSISTEMA se encuentra bajo licencia Creative Commons by-sa.

Reconocimiento-Compartir Igual (by-sa), una licencia que permite la libre utilización y modificación de la obra, citando a sus autores originales y situando el resultado derivado bajo la misma licencia.



[karraskan.org](http://karraskan.org)