

# Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación\*

*NOTES ON THE ACADEMIC DEBATE IN COLOMBIA IN THE PROCESS OF GOVERNMENT RECOGNITION OF CREATION AS A PRACTICE OF GENERATING NEW KNOWLEDGE, TECHNOLOGICAL DEVELOPMENT AND INNOVATION*

*"NOTAS SOBRE O DEBATE ACADÊMICO NA COLÔMBIA NO PROCESSO DE RECONHECIMENTO DO GOVERNO DA CRIAÇÃO COMO UMA PRÁTICA DE GERAÇÃO DE NOVOS CONHECIMENTOS, DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E INOVÁÇAO ROCK NO INÍCIO DA DÉCADA DE OITENTA*

**Héctor Antonio Bonilla Estévez\*\***

**Francisco Cabanzo\*\*\***

**Tania Catalina Delgado\*\*\*\***

**Oscar Andrés Hernández Salgar\*\*\*\*\***

**Alexander Stward Niño Soto\*\*\*\*\***

**Juan Salamanca\*\*\*\*\***

-----  
Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas  
/ Volumen 13 - Número 1 / Enero - Junio de 2018  
/ ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 281-294

-----  
Fecha de recepción: 23 de enero de 2017  
Fecha de aceptación: 16 de mayo de 2017  
Disponible en línea: 6 de diciembre de 2017  
doi:10.11144/javeriana.mavae13-1.asda

- \* Artículo de reflexión.
- \*\* Danzante, licenciado en Matemáticas, con estudios en Economía, Magister en Filosofía y en Educación, Candidato a Doctor en Filosofía, profesor de la Universidad Antonio Nariño y Presidente de la Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Artes ACOFARTES.
- \*\*\* Arquitecto por Facultades Integradas Bennett, magister por el Istituto Universitario di Architettura di Venezia y doctor en Arte y Pensamiento por la Universitat de Barcelona. Profesor de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque.
- \*\*\*\* Diseñadora industrial por la Universidad de los Andes, magister en Arts and Fashion por la University of Central England in Birmingham y doctora en Design and Technologies Exploitation for the Cultural Heritage por el Politecnico di Milano. Profesora de la Universidad El Bosque.
- \*\*\*\*\* Profesional en Estudios Musicales, magister en Estudios Culturales y doctor en Ciencias Sociales y Humanas por la Pontificia Universidad Javeriana.  
Asistente para Creación Artística en la Vicerrectoría de Investigación de la misma universidad.
- \*\*\*\*\* Arquitecto por la Pontificia Universidad Javeriana, magister en Planeación Urbana y Regional por la misma universidad y doctor en Ciudad, Territorio y Sustentabilidad por la Universidad de Guadalajara. Profesor de la Universidad del Norte.
- \*\*\*\*\* Diseñador industrial por la Pontificia Universidad Javeriana, magister en Design Direction por la Domus Academy y doctor Diseño por el Illinois Institute of Technology. Profesor de la Universidad Icesi



## Resumen

El objetivo de este artículo es presentar las bases del proceso de reconocimiento de las actividades relacionadas con la creación artística, arquitectónica y del diseño como formas de producción de conocimiento en Colombia. En él se exponen los antecedentes, las definiciones y los criterios que alimentaron la discusión en los debates sobre la definición de políticas que establecen los mecanismos de evaluación de la producción de conocimiento, realizados entre el Departamento Administrativo de Ciencia y Tecnología (Colciencias), la Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Artes (Acofartes), la Asociación Colombiana de Facultades de Arquitectura (ACFA) y la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD) entre 2013 y 2016. La discusión condujo a la construcción de un modelo propio para medir la producción de investigadores creadores vinculados a grupos de investigación en artes, arquitectura y diseño (AAD). Tras introducir brevemente el contexto del Sistema de Ciencia y Tecnología de Colombia (SNCTI), la primera parte argumenta y presenta ejemplos de investigación creación, con aportes del debate internacional como procesos de generación de conocimiento de las disciplinas creativas. La segunda parte aborda la investigación creación como resultado de la “polinización cruzada” entre disciplinas, asumiendo la diversidad de prácticas y lenguajes, estéticos y culturales, que también se nutre y dialoga con la investigación tradicional. La tercera parte presenta el marco jurídico-institucional y de política del SNCTI de Colombia, sus nexos con el sistema educativo formal y profesionalizante, para apalancar el desarrollo con criterios de productividad y competitividad en la “economía naranja”, en el marco de las industrias creativas y culturales. Se concluye con los resultados de la adopción y aplicación del modelo de medición.

**Palabras claves:** creación artística; investigación creación; innovación; industrias creativas; industrias culturales; economía naranja

## Abstract

The objective is to present the bases of the process of recognition of the activities related to the artistic, architectural and design creation as forms of knowledge production, in Colombia. This article exposes the criteria, backgrounds and definitions that fed the discussion in the debates between the Administrative Department of Science and Technology (Colciencias) and the Colombian university associations of arts, Acofartes; architecture, ACFA; and design, RAD, in the definition of policies that establish the mechanisms of evaluation of the production of knowledge, realized between 2013 and 2016. The discussion led to a particular model built to measure the production of researchers-creators linked to research groups in arts, architecture and design - AAD. After briefly introducing the context of the System of Science and Technology of Colombia - SNCTI, in the first part, it presents and argues various examples of research-

creation as processes of knowledge generation of creative disciplines, with contributions from the international debate. The second part deals with research-creation, as a result of the ‘cross-pollination’ between disciplines; assuming the diversity of practices and languages, aesthetic and cultural, that also nourishes and dialogues with traditional research. The third part presents the legal-institutional and policy framework of the SNCTI in Colombia, its relationship with the formal and professional education system, to leverage development with criteria of ‘orange economy’ productivity and competitiveness, within the global framework of the creative and cultural industries. It concludes with the results of the official adoption and application of the measurement model.

**Keywords:** artistic creation; research-creation; innovation; creative industries; cultural industries; orange economy

## Resumo

Com o objetivo de apresentar as bases do processo de reconhecimento das atividades relacionadas à criação artística, arquitetônica e de design como formas de produção de conhecimento, na Colômbia, no presente artigo, são expostos os antecedentes, definições e critérios que alimentaram a discussão nos debates na definição de políticas que estabelecem os mecanismos de avaliação da produção de conhecimento, realizados entre o Departamento Administrativo de Ciência e Tecnologia (Colciencias) e as Associações universitárias de artes colombianas, Acofartes; arquitetura, ACFA; e design, RAD, entre 2013 e 2016. A discussão levou à construção de um modelo próprio para medir a produção de pesquisadores-criadores ligados a grupos de pesquisa em artes, arquitetura e design - AAD. Depois de apresentar brevemente o contexto do Sistema de Ciência e Tecnologia da Colômbia - SNCTI, na primeira parte, se discutem e apresentam exemplos de pesquisa-criação, com contribuições do debate internacional, como processos de geração de conhecimento das disciplinas criativas. A segunda parte trata da pesquisa-criação, como resultado da “polinização cruzada” entre disciplinas; assumindo a diversidade das práticas e linguagens, estéticas e culturais, que também se nutrem e dialogam com a pesquisa tradicional. A terceira parte apresenta o quadro jurídico-institucional e político da SNCTI da Colômbia, seus vínculos com o sistema educacional formal e profissionalizante, para alavancar o desenvolvimento da “economia laranja” com critérios de produtividade e competitividade, dentro do quadro global das indústrias criativas e culturais. Conclui com os resultados da adoção e aplicação do modelo de medição.

**Palavras chave:** criação artística; criação-pesquisa; inovação; indústrias criativas; indústrias culturais; economia laranja

# INTRODUCCIÓN

Este artículo expone los antecedentes, las discusiones, las definiciones y los criterios resultado de los debates conducentes a la construcción de un modelo de medición de grupos de investigación de instituciones de formación superior en las áreas del conocimiento representadas por la Asociación Colombiana de Facultades de Artes (Acofartes), la Asociación Colombiana de Facultades de Arquitectura (ACFA) y la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD) de Colombia.<sup>1</sup> Con la participación de representantes de estas asociaciones, junto con miembros del Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias), encargado de promover las políticas públicas para fomentar la ciencia, tecnología e innovación en Colombia, y delegados del Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Cultura y representantes de la Comisión Nacional de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (Conaces), se constituyó en 2013 un grupo de trabajo que más tarde fue denominado Mesa de Artes, Arquitectura y Diseño (AAD), con el propósito de lograr que Colciencias, como organismo nacional encargado del fomento a la producción de conocimiento, reconociera los procesos de creación como formas de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación. El objetivo era validar en el contexto nacional este tipo de producción que, a pesar de tener dinámicas y resultados diferentes de aquellos que caracterizan tradicionalmente a la investigación científica y la innovación tecnológica, tiene un gran potencial de aporte al desarrollo del país.

Los aspectos tratados en la mesa AAD se ubican en un contexto, no solo definido por un marco institucional nacional, apoyado por la diversidad de participantes que la conforman, sino también por un escenario teórico internacional, que viene adelantando avances significativos en la conceptualización de la creación como proceso de generación de conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación, teniendo en cuenta su rol fundamental en la creación y el fortalecimiento de las industrias creativas y culturales y consecuentemente de la economía creativa o economía naranja. De esta manera, se busca promover una reivindicación asociativa de orden político que reconozca el valor de la producción artística y cultural dentro del sistema de producción de nuevo conocimiento centrado en el desarrollo y la generación de patrimonio cultural.

## LA CREACIÓN COMO PROCESO DE GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO

La palabra *creación* hace referencia tanto al proceso como al resultado de la actividad creativa consistente en explorar diferentes experiencias y sensibilidades a través del juego con formas y materiales que pueden tener o no una funcionalidad más allá de su valor estético. Los resultados de creación utilizan diferentes tipos de lenguaje plástico y, aunque pueden plasmarse en artefactos, comprenden también las dinámicas entre la obra, las personas que la usan o contemplan y la cultura en la que esta relación está inmersa. En este sentido, el aporte de la creación como generación de conocimiento no radica en el artefacto (lo que normalmente se conoce como *obra*), sino en la experiencia que este genera y propicia.<sup>2</sup>

De los diferentes tipos de conocimiento reconocidos por la gnoseología —proposicional, práctico o directo— el más relevante para la creación artística, arquitectónica y de diseño es el *conocimiento directo*, ya que es el que se pone en juego prominentemente en el momento de la experiencia estética.<sup>3</sup> Por esta razón, en este tipo de disciplinas creativas, se da un

reconocimiento importante al conocimiento nuevo que logra sincronizarse con su divulgación, publicación o apropiación social. Esto no quiere decir que en estas disciplinas no se trabaje permanentemente con conocimiento proposicional o práctico. Sin embargo, estos tipos de conocimiento suelen constituir en estas áreas un instrumento y no un fin en sí mismo. Es decir, al igual que en la investigación, la creación utiliza distintos tipos de técnicas, medios y lenguajes, mediados por la reflexión individual o colectiva, pero el punto de llegada de toda esta actividad no es un conocimiento transferible y pretendidamente objetivo, plasmado en un documento académico, sino el conocimiento profundamente subjetivo que se vive en la experiencia directa del objeto estético (Hernández 2014).

Por otro lado, la investigación creación es la indagación que busca responder a una pregunta o problema de investigación a través de una experiencia creativa que da lugar a obras, objetos o productos con valor estético. En otras acepciones, se considera que la investigación creación —muy cercana a lo que en otros contextos se denomina investigación artística o investigación basada en la práctica— es aquella indagación que toma como objeto la experiencia estética del propio investigador creador, por lo cual siempre tiene un componente autorreflexivo (Borgdorff 2010; Asprilla 2013; Asprilla 2014; Hernández 2014).

Este énfasis en la experiencia y el carácter dinámico y relacional de la obra hacen que la investigación creación presente diferencias en el contexto epistemológico, metodológico y ontológico con la investigación científica (Hannula, Suoranta y Vadén 2005; Borgdorff 2010). La investigación creación conduce, por lo general, a tres tipos de productos: 1) la obra, el objeto o el producto de creación propiamente dicha; 2) la documentación, los rastros o el registro del proceso; y 3) un cuerpo crítico en el cual se consigna la reflexión sobre la experiencia creativa y su relación con la pregunta o problema de investigación (Archer 1995; López Cano 2013). De tal modo,

cuando hablamos de investigación creación nos referimos al hecho de otorgar a los procesos de creación y producción de obras artísticas, llámense espectáculos escénicos, objetos plástico-visuales, actos performáticos, piezas sonoras, etc., la condición de objetos cognitivos. Para ello, es necesario distanciarse de la tradición positivista que ve en los artefactos artísticos simples entidades ornamentales que detonan emociones. (Castillo 2013, 57)

De acuerdo con estas definiciones, es posible afirmar que el conocimiento generado a través de procesos de creación o de investigación creación no siempre puede ser gestionado de la misma manera que el conocimiento resultado de la investigación científica, pues con frecuencia se centra en el núcleo de la experiencia y no en aspectos secundarios o instrumentales de esta. En otras palabras, el carácter autorreflexivo de la investigación creación se acerca más a un ejercicio fenomenológico, entendido como la interacción entre el tanque de pensamiento, el conocimiento y el medio en una acción simultánea que genera un hecho (Tamari 2017), que a un proceso de investigación y desarrollo (I+D). En este sentido, la conocida cadena que vincula la investigación básica con la investigación aplicada, la apropiación social, el desarrollo tecnológico y la transferencia de conocimiento como un proceso de innovación más o menos lineal, y que es el modelo por excelencia para las políticas de fomento a la ciencia y la tecnología, no puede ser visto como un modelo al cual se puedan adaptar automáticamente los procesos de creación. Por el contrario, en la creación, se presentan casos donde, durante la vivencia estética, se sincroniza la generación del conocimiento, su apropiación, su aplicación y su uso por parte de terceros, lo cual evidencia nuevas oportunidades en la producción de conocimiento que la investigación tradicional no había contemplado.

Otra diferencia radica en que la investigación científica se dirige a sacar conclusiones, definir conceptos o precisar mediciones, es decir, a cerrar y “objetivar” lo más posible un conocimiento para facilitar su adopción y uso por parte de una comunidad, mientras que la creación se dirige a abrir posibilidades, sugerir interpretaciones y cuestionar certezas (Hernández 2014). Por ello, la idea de la creación como generadora de conocimiento nuevo puede producir alguna confusión, ya que sugiere el manejo de un conocimiento con pretensiones de objetividad, cuando en algunos casos —y especialmente en el arte— puede ser exactamente lo opuesto: un conocimiento de tipo directo y subjetivo que se pone en juego en la experiencia estética. Claro está, en la práctica creativa, también se generan conocimientos de tipo proposicional y práctico que son verificables y transferibles. Pero estos no han tenido mayores problemas para su legitimación o validación, pues pueden circular a través de los mismos canales por los que circula la producción científica tradicional: libros de investigación, artículos en revistas indexadas, productos de innovación, etc. Son, en cambio, los resultados de la creación centrada en la experiencia los que presentan más dificultades para su reconocimiento por su carácter subjetivo (Fianza 2008). Lo anterior no quiere decir que el valor de la creación centrada en la experiencia esté sujeto a un relativismo absoluto. Pero sí quiere decir que la legitimidad y validez de los productos de creación son construidos de forma intersubjetiva.<sup>4</sup>

Al mismo tiempo, y a pesar de estructurarse en un ámbito diferente del científico, los procesos de creación también son capaces de mover la frontera del conocimiento en sus propias áreas y, en muchos casos, trascender los límites disciplinares acercándose parcialmente a la definición de nuevo conocimiento de Colciencias:

“Aquellos aportes significativos al estado del arte de un área de conocimiento, que han sido discutidos y validados para llegar a ser incorporados a la discusión científica, al desarrollo de las actividades de investigación, al desarrollo tecnológico, y que pueden ser fuente de innovaciones” (2015, 32).

En las áreas creativas, existen propuestas estéticas, conceptuales y técnicas que, desde las mismas creaciones, a través de diferentes espacios de discusión y apropiación, van incorporándose a la práctica de las comunidades, a los mecanismos de aprendizaje y a los criterios de valoración de las nuevas producciones. A manera de ejemplo, se puede citar el caso del pintor Theo van Doesburg, líder del movimiento holandés De Stijl, quien, basado en la importancia de la aplicación de los principios de composición moderna de la pintura abstracta, hasta llegar a la pureza de las formas y los colores en el espacio y la arquitectura, consolidó una propuesta artística que se considera un aporte original e inédito a las artes del siglo XX (Jaffé 1986). En su momento, este movimiento representó una ruptura con la pintura tradicional y el origen de distintos movimientos de vanguardia, no solo en las artes, sino también en la arquitectura y el diseño, entre otras áreas. Obras como la casa Rietveld Schröder y la silla Red and Blue diseñadas por Gerrit Rietveld, uno de los principales representantes del De Stijl, confirman que este movimiento se convirtió en una fuente de innovación que trascendió la pintura. Otro ejemplo se puede encontrar en los cambios radicales que sufrió la composición musical en las primeras décadas del siglo XX desde el dodecafonismo impulsado por Arnold Schönberg hasta el futurismo o la música concreta propuestos por Luigi Russolo y Pierre Schaeffer, respectivamente.

Estos ejemplos evidencian una “habilidad humana entrenada” en procesos de creación de entidades tanto materiales como abstractas (Córdoba, Bonilla y Romero 2015), que, además de representar conocimiento, hablan de transformaciones en la sensibilidad que pasan más por la experiencia del objeto estético que por su sistematización a través de conocimiento proposicional. En otras palabras, este tipo de movimientos, aunque produjeron manifiestos y otro tipo de textos en los que planteaban de forma verbal su apuesta estética, tuvieron como producción central las obras mismas, sin necesidad de que estas fueran validadas o legitimadas por una construcción científica. Lo interesante es que, en su experimentación con materiales plásticos o sonoros, lograron introducir cambios profundos en la relación del ser humano con la imagen y el sonido dando lugar a nuevas formas de oír, ver y sentir. Es decir, ejemplos como estos demuestran que la innovación cultural y social desde la práctica creativa es una realidad histórica constante y que por tanto resulta muy reduccionista la mirada que restringe los procesos de innovación a la transferencia de tecnologías desarrolladas a partir de un conocimiento científico.

Sin embargo, no cualquier práctica creativa conduce a la producción de un conocimiento que se podría calificar de “nuevo”. Este tipo de procesos de creación se puede entender como formas de generación de conocimiento cuando se estructuran a través de una práctica creativa constante, rigurosa y estructurada, que permite evolucionar ideas y conceptos a través del contacto con el material,<sup>5</sup> y que finalmente da como resultado obras o creaciones originales que realizan un aporte experiencial o epistemológico significativo para las áreas en las que se desarrollan; sea que se plasmen o no en textos de carácter académico. De hecho, el mismo Theo van Doesburg hace hincapié en la necesidad de construir un sistema para la creación que evidencie su rigor intelectual (citado en Cross 2001), y el mismo Schönberg daría lugar a un sistema composicional que se volvió canónico a mediados del siglo XX en la música académica (Strauss 1999). Si bien es cierto que muchas innovaciones en el campo del arte y la cultura obedecen a circunstancias azarosas (al igual que muchas invenciones que han tenido gran impacto en el campo de la ciencia), desde el punto de vista gubernamental, la gestión y el reconocimiento de la creación debe poder impulsar procesos de creación que desde su concepción contengan un alto componente reflexivo y el propósito de contribuir novedosamente a su campo.

En otros casos, el impacto de la creación en diversos campos va más allá del propio ámbito estético y tiene trascendencia en la cultura y los valores de un grupo social. Un ejemplo es el concepto de *escultura social* que piensa el arte como un proceso social y colectivo (Zumdick 2013). Esta noción fue postulada por el artista alemán Joseph Beuys y generó una serie de procesos que contribuyeron a la formación del Partido Verde Europeo. Otro ejemplo que trasciende el ámbito estético es el del movimiento del Realismo Mágico, impulsado por autores como García Márquez, Miguel Ángel Asturias y Carlos Fuentes. La producción de estos autores contiene fuertes elementos del lenguaje popular y ancestral en clave contemporánea, con lo cual lograron generar procesos culturales más allá de su campo específico. Otro ejemplo diferente es el Muralismo de Diego Rivera y David Siqueiros, que ha trascendido la estética del monumento nacionalista y ha sido apropiado por el movimiento chicano en los Estados Unidos y generado un proceso de arte popular callejero de dimensiones globales.

Todos estos pensadores y creadores han desencadenado procesos identitarios, sociales y culturales de impacto local, nacional e internacional que trazan las bases para un pensa-

miento contemporáneo, pero, sobre todo, para una experiencia estética propia del transcurrir latinoamericano, donde confluyen saberes provenientes de otras matrices estéticas, de producción y difusión del conocimiento y la creación, diferentes de las corrientes hegemónicas representadas en el conocimiento académico (Escobar 2014, 2015; Martín-Barbero, Fox y Robert 1994; Cabanzo 2000), que igualmente se han de visibilizar y evidenciar con la rigurosidad de los procesos de creación que se dan en los escenarios de investigación, exploración y producción y circulación de nuevo conocimiento de estas disciplinas, la sistematicidad del registro, la reflexión crítica y la apropiación social mediante los circuitos del arte y la cultura.

Por otro lado, estas discusiones ayudaron a tener en cuenta también que, además de la rigurosidad para considerar un conocimiento como nuevo, es necesario que este sea discutido y validado por comunidades del área, de manera que sus aportes puedan ser incorporados a las prácticas creativas (de manera análoga con la definición de nuevo conocimiento que usa Colciencias). Por esta razón, en la reflexión, ocuparon un lugar central los espacios en los que se hacen ejercicios de valoración de manera colegiada y con una legitimidad reconocida entre pares. Esto llevó, posteriormente, a adoptar como criterio de definición de conocimiento nuevo en artes, arquitectura y diseño la existencia de “instancias de validación” que cuenten con mecanismos de selección transparentes y reconocidos por cada comunidad creativa.

## INVESTIGACIÓN CREACIÓN COMO RESULTADO DE UN PROCESO DE POLINIZACIÓN CRUZADA ENTRE DISCIPLINAS

El trabajo de la mesa AAD también permitió reconocer que un proyecto de creación es desarrollado a través de distintas prácticas creativas que utilizan diferentes lenguajes simbólicos y plásticos, como música, pintura, teatro, etc., para materializar respuestas que, además de ser consideradas obras o creaciones, son productos epistemológicos de un proceso de generación de conocimiento característico de las artes, la arquitectura y el diseño (Knorr Cetina 2001; Bechky 2003; Candy 2006; Ruiz-Pérez 2012; Arts & Humanities Research Council 2013; Castillo 2013). En estos procesos, es innegable que la creación también se apoya en la investigación tradicional y dialoga con conocimientos de tipo proposicional y práctico y con diferentes disciplinas, estableciendo un entorno de convergencias que logra potencializar sus resultados y dar una trazabilidad a la práctica creativa para evidenciar y validar claramente la rigurosidad de sus procesos de generación de nuevo conocimiento (Delgado et al. 2015).

De acuerdo con Sharp et al. (2011), la fusión de diferentes disciplinas permite establecer, sobre todo, oportunidades de innovación en diferentes esferas, inclusive en la de generación de conocimiento. De hecho, la colaboración entre diversas áreas pone en evidencia aspectos que no son visibles cuando se trabaja de forma aislada. Siguiendo esta visión, las diferentes prácticas creativas han establecido formas de trabajo que se interrelacionan con métodos de generación de conocimiento provenientes de otras áreas y que, a pesar de que estas alianzas se caracterizan por fusionar aspectos contradictorios, proyectan escenarios de convergencia enriquecedores y fértiles para el surgimiento de aportes originales e inéditos para la construcción social (Ochoa 2015), que serían imposibles de lograr a través de métodos tradicionales de investigación, donde las prácticas creativas no tienen ningún tipo de participación. Autores como Nowotny, Scott y Gibbons (2003) plantean la necesidad de estos escenarios transdisciplinarios para promover diálogos que involucren cada vez más distintos aspectos y variadas

visiones en el desarrollo de proyectos. Kelley (2007) se refiere a esta estrategia como un proceso de polinización cruzada con altas posibilidades de aportes originales, como ocurre en la naturaleza misma. Además, este concepto se articula con la idea de que el conocimiento debe trascender la esfera científica —con el apoyo de otras disciplinas— para aportar a la sociedad de forma tangible (Findeli et al. 2008).

Este marco conceptual contribuyó a que en la mesa AAD se fortaleciera el concepto de *investigación creación*, porque pone en evidencia estas dinámicas de convergencia entre disciplinas de tradición científica y aquellas de tradición creativa, y fortalece el posicionamiento de la creación en escenarios de generación de conocimiento. En este sentido, se hizo importante tener en cuenta que la academia es un escenario privilegiado para el desarrollo de procesos creativos que permiten la experimentación libre con lenguajes plásticos, la formulación de proyectos con alto componente autorreflexivo y la colaboración de diferentes métodos y áreas del conocimiento. Este tipo de dinámicas son muy difíciles de desarrollar en ámbitos que están sujetos a las dinámicas del mercado o a un control político. Por ello, y con la intención de facilitar procesos de innovación cultural y social de largo aliento, la mesa AAD consideró que es fundamental reconocer, proteger y fomentar los espacios académicos dedicados a la creación, especialmente en un momento en que las universidades se están convirtiendo cada vez más en lugares de concentración de creadores con altos niveles de formación.

## MARCO JURÍDICO-INSTITUCIONAL PARA EL APOYO Y FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO EN COLOMBIA

En Colombia, la discusión alrededor del reconocimiento oficial y académico de la práctica creativa como proceso capaz de producir nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación tiene como protagonistas a universidades que desde hace décadas han contado con una oferta de formación en disciplinas creativas, pero que solo en los últimos años se han preguntado por su rol dentro del Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología y su impacto en el desarrollo, la innovación y la competitividad de las industrias creativas y culturales. El tránsito de la docencia a la investigación como foco de la actividad académica ha hecho que buena parte del debate se centre en la valoración de la producción de nuevo conocimiento dentro de la carrera académica de los profesores universitarios, a diferencia de lo que ocurre en Europa, donde las discusiones sobre investigación artística, investigación basada en la práctica (*practice-based research*) (Mäkelä y Routarinne 2006) o investigación basada en procesos de creación (*creation-based research*) (Findeli et al. 2008) y su efecto en la economía, a través del desarrollo y la innovación en las industrias culturales y creativas, han estado motivadas por la necesidad de definir criterios más idóneos para otorgar títulos de maestría o doctorado en áreas creativas (López Cano 2013).

Este contexto responde a que Colciencias (2014), como entidad promotora y gestora de la investigación en Colombia, ha puesto en evidencia la importancia de construir en el contexto nacional las condiciones adecuadas para hacer de la generación de conocimiento un proceso apropiado por la sociedad, capaz de desarrollarse, no solo en escenarios universitarios y centros de investigación, sino también en el sector productivo del país. La construcción de estos lazos busca establecer relacionamientos estrechos entre la investigación básica, la investigación aplicada y el desarrollo que favorezcan la transformación del país, como lo ha señalado esta entidad.



Otro aspecto significativo de este marco jurídico-institucional se encuentra en la Ley 1286, de 23 de enero de 2009, “por la cual se modifica la Ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en Departamento Administrativo, se fortalece el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones”. Esta ley dio origen al Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación y expone en su artículo 1 la importancia de construir un modelo productivo para el país sustentado en la ciencia, la tecnología y la innovación, con el objetivo de propiciar una nueva industria nacional capaz de promover un desarrollo productivo constante.<sup>6</sup> Uno de sus propósitos es

incrementar la capacidad científica, tecnológica, de innovación y de competitividad del país para dar valor agregado a los productos y servicios de origen nacional [e] incorporar la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación a los procesos productivos, para incrementar la productividad y la competitividad que requiere el aparato productivo nacional. (Ley 1286/2009, art. 3)

Para ello, se hace explícita la necesidad de “integrar esfuerzos de los diversos sectores y actores para impulsar áreas de conocimiento estratégicas para el desarrollo del país” (art. 3).

A partir de este marco surge la necesidad, en la mesa AAD, de resaltar cómo los procesos de creación tienen un rol activo en el desarrollo tecnológico e innovación a través de las industrias creativas y culturales. Un ejemplo es el de la industria cinematográfica de ciencia ficción que, a partir de los escenarios imaginados por sus creadores, estimula procesos de transferencia tecnológica e innovación influyentes en el cine y otras esferas. Según Hartley,

la idea de industrias creativas trata de describir la convergencia conceptual y práctica de las artes creativas (talento individual) con industrias culturales (escala masiva), en el contexto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en una nueva economía del conocimiento, para el uso de los nuevos consumidores-ciudadanos interactivos. (citado en Fonseca 2008, 21)

Esto quiere decir que la generación de valor agregado para este tipo de industrias depende, no solo del desarrollo tecnológico o de infraestructura, sino especialmente del contenido creativo que se relaciona directamente con el tipo de conocimiento que se genera en las artes, la arquitectura y el diseño. En esta medida, la competitividad en este tipo de industrias depende, en gran medida, de la capacidad para desarrollar contenidos originales que puedan ser llevados a un producto con altos niveles de calidad.

De esta manera, se articulan los procesos de creación con el desarrollo tecnológico e innovación, y a pesar de que es posible que tal crecimiento no dependa en su totalidad de las prácticas creativas aquí descritas, sin una presencia importante de procesos rigurosos de creación, la dinámica de generación continua de valor agregado no sería posible. No obstante, el sector industrial, estructurado a partir de los recursos creativos y culturales que se desarrollan en las artes, la arquitectura y el diseño, entre otros campos, ha sido marginalizado por este modelo de ciencia, tecnología e innovación, ignorando el reconocimiento que ha recibido en los últimos años como promotor de crecimiento económico y productivo capaz de incentivar un sistema de innovación que no solo favorece la economía, sino también aspectos sociales y culturales de un territorio (UNCTAD 2013). En documentos como el Conpes 3659, de 26 de abril de 2010, “Política Nacional para la Promoción de las Industrias Culturales en Colombia”,

y la Cuenta Satélite de Cultura en Colombia realizada por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) y el Ministerio de Cultura en 2014, se evidencia el creciente protagonismo de las industrias creativas y culturales en el PIB de Colombia. Y finalmente la Ley 1834, de 23 de mayo de 2017, “ley naranja por medio de la cual se fomenta la economía”.

En el contexto internacional, las estadísticas recopiladas por la UNCTAD (2013) muestran que en 2013 estas industrias generaron empleos para 29 millones de personas e ingresos de USD 2.250 billones en el mundo, que correspondieron a un aporte de 3 % al PIB mundial. El sector cultural en Colombia, que comprende todas las industrias culturales, creativas o del entretenimiento, como arquitectura, artes visuales, escénicas, cine, diseño, editorial, investigación, moda, música, publicidad, audiovisuales, circo, nuevas tecnologías, patrimonio y hasta las artesanías, generó en 2011 USD 11 000 millones que representaron un aporte de 3.3 % en el PIB nacional (Morales 2013).<sup>7</sup> Más aún, el Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014 señala:

Por su parte, las industrias clasificadas dentro del sector cultural han contribuido al desarrollo productivo del país, tanto que su participación en el PIB, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), fue del 1,58 % en 2000 y del 1,83 % en 2007. Al mismo tiempo, la tasa de crecimiento promedio entre 2001 y 2007 para el PIB cultural fue del 7,10 % mientras que la misma tasa para el PIB total fue de 4,88 %, concluyendo que el PIB cultural registró un crecimiento más acelerado que el de la economía en su conjunto. (DNP 2011, 402)

Además, las industrias creativas y culturales al estructurarse a partir de los recursos creativos y culturales de un territorio promueven un desarrollo que trasciende la esfera económica y genera beneficios sociales y culturales que se consideran aspectos diferenciadores y significativos de este modelo industrial (UNCTAD 2013).

Este panorama proyecta la necesidad de políticas concretas para el posicionamiento de los procesos creativos que se llevan a cabo en los programas universitarios de artes, arquitectura y diseño, que van desde la formación de profesionales que fortalecerán el sector de las industrias creativas y culturales —sobre todo teniendo en cuenta que de 2011 a 2012, del total de graduados en el contexto nacional, 3.4 % provenía de programas pertenecientes al área de bellas artes— hasta el uso de estas prácticas intelectuales en la generación de nuevo conocimiento, transferencia tecnológica e innovación, no solo en las mencionadas industrias creativas, estableciendo de esta manera la importancia de incorporar los procesos de creación en las políticas de ciencia, tecnología e innovación del país.

En las artes, la arquitectura y el diseño, tales procesos creativos se han adelantado normalmente por fuera del ámbito académico, especialmente en el caso de las industrias culturales masivas. Sin embargo, como se mencionó, la concentración cada vez más notoria de creadores con altos niveles de formación en las universidades y la posibilidad creciente de destinar tiempos y recursos de estas instituciones a procesos formales de creación hacen que la academia se esté convirtiendo en un lugar privilegiado para la generación de contenidos creativos, originales e inéditos, con capacidad para impactar en la competitividad de las industrias creativas y culturales del país a largo plazo. Por esta razón, la necesidad de invertir en estas áreas de conocimiento se hace cada vez más imperante, sobre todo si este sector tiene el potencial de promover un desarrollo territorial integral capaz de articular el desarrollo humano a través de la promoción y protección de la identidad cultural, la inclusión social, la reparación del tejido social, la generación de empleo, el bienestar emocional y el crecimiento económico (UNCTAD 2013).

## CONCLUSIONES

Este debate académico en torno al reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento se ha fundamentado en el posicionamiento de las obras y sus procesos de creación como prácticas de conocimiento autónomas e independientes de los circuitos de conocimiento científico. Sin embargo, es posible y deseable articular procesos de creación con procesos de investigación científica que derivan en formas de conocer con repercusión en el desarrollo tecnológico, la innovación y el desarrollo integral del país. Esta reflexión ha permitido evidenciar la importancia de la producción creativa y cultural de las facultades y los programas de artes, arquitectura y diseño de Colombia. Sin embargo, esta es apenas una primera etapa del trabajo de la mesa AAD que, si bien ha enmarcado, formalizado y visibilizado un contexto de trabajo, todavía requiere definir de forma sistémica el conjunto de determinantes necesarias para que 1) la academia contribuya con mayor impacto en las industrias creativas y culturales por medio de la formación del capital creativo y humano, 2) los organismos estatales de promoción a la educación e investigación consoliden mecanismos de apoyo para la creación e investigación creación con fines de emprendimiento, competitividad, desarrollo tecnológico e innovación y 3) se incluyan y apoyen las formas de transferencia tradicionales de estas áreas que, además de circular contenidos creativos y culturales, promuevan procesos de apropiación social con impacto relevante en el desarrollo humano y económico.

## RECONOCIMIENTOS

Este debate recoge invaluable contribuciones de Ligia Asprilla, Gabriela Delgado, Juana Hoyos, Gabriel Vélez y Freddy Zapata, quienes aportaron sus puntos de vista como investigadores creadores o como representantes de importantes organizaciones estatales colombianas en diferentes momentos a lo largo de dos años de reflexión.

---

## NOTAS

<sup>1</sup> Las tres asociaciones recogen 67 facultades de arte y arquitectura y 51 programas de pregrado en Colombia, distribuidos así: Acofartes tiene 30 facultades asociadas, ACFA 37 y RAD 51 programas de diseño.

<sup>2</sup> Al respecto, el lector se puede remitir a la descripción que hace Mijail Bajtin (1989) del concepto de *objeto estético* en su ensayo sobre "El problema del contenido, el material y la forma en la creación literaria".

<sup>3</sup> El conocimiento proposicional es el que se tiene *acerca de* un objeto y normalmente permite establecer si una afirmación es verdadera o falsa en relación con algún aspecto de la realidad. Normalmente, se manifiesta en la expresión "saber que". El conocimiento práctico es el que se pone en juego en el desarrollo de alguna actividad y se manifiesta en la expresión "saber como". Por último, el conocimiento directo es el que se da en el contacto o la presencia con alguna entidad y normalmente se relaciona con la expresión "conocer". Estos tres tipos básicos de conocimiento nunca ocurren de manera aislada y lo común es que se mezclen en la experiencia (José 2006, 20).

- <sup>4</sup> A pesar de ello, en el modelo de medición de grupos de investigación de Colciencias de 2015, fue posible definir algunos parámetros para la valoración automática de la calidad de las obras artísticas, arquitectónicas o de diseño, teniendo en cuenta las instancias de legitimación, principalmente intersubjetivas, que son propias de los campos creativos.
- <sup>5</sup> La noción de *material* aquí no se refiere, estrictamente, a una materia física, sino a cualquier entidad de la que un creador, bien sea músico, arquitecto, diseñador o coreógrafo se valga para plasmar su creación.
- <sup>6</sup> La Ley 29, de 27 de febrero de 1990, "por la cual se dictan disposiciones para el fomento de la investigación científica y el desarrollo tecnológico y se otorgan facultades extraordinarias", definió la política de ciencia y tecnología del país y con ello la creación del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y la organización del Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología. En 2002, se lanzó la plataforma ScienTI que creó el soporte de la base de datos sobre grupos e investigadores para establecer los parámetros de medición y categorización.
- <sup>7</sup> La mesa AAD compiló una serie de datos económicos que dan cuenta de la contribución de las industrias creativas a la economía mundial. La compilación reporta que, para 2011, "la economía naranja generó 4,3 billones de dólares, con lo cual se constituye en la cuarta economía del mundo (20 % más que la economía de Alemania o dos y media veces el gasto militar mundial). Sería el noveno mayor exportador de bienes y servicios con 646.000 millones de dólares (más del doble que las exportaciones de petróleo de Arabia Saudita) y la cuarta fuerza laboral del mundo con más de 144 millones de trabajadores, casi los mismos empleos de Estados Unidos" (Rojas, 2015).

---

## REFERENCIAS

- Archer, Bruce. 1995. "The nature of research." *Co-Design Journal* 2 (11): 6-13.
- Arbeláez Ochoa, Elsie María. 2015. "El diseño como disciplina eminentemente práctica, transformativa y comunicativa". *Iconofacto* 11 (17): 74-80.
- Arts & Humanities Research Council. 2013. "Definition of research", acceso el 27 de octubre de 2013, <http://www.ahrc.ac.uk/funding/research/researchfundingguide/introduction/definitionofresearch/>
- Asprilla, Ligia Ivette. 2013. *El proyecto de creación investigación: la investigación desde las artes*. Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.
- 2014. "La producción de conocimiento desde las artes: propuesta para un programa nacional de las artes adscrito a Colciencias". En *II Encuentro Creación, pedagogía y políticas del conocimiento*, 105-122. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/ Secretaría Distrital de Cultura.
- Bajtin, Mijail. 1989. "El problema del contenido, el material y la forma en la creación literaria." En *Teoría y estética de la novela*, 13-75. Madrid: Taurus.
- Bechky, Beth A. 2003. "Object Lessons: Workplace Artifacts as Representations of Occupational Jurisdiction." *American Journal of Sociology* 109 (3): 720-752.
- Borgdorff, Henk. 2010. "El debate sobre la investigación en las artes." *Cairon: Revista de Ciencias de la Danza* 13: 25-46.
- Cabanzo, Francisco. 2000. "Saber saber." *revista del COPC* 11.
- Candy, Linda. 2006. "Practice Based Research: A Guide." *CCS Report* 1: 1-19.
- Castillo Ponce, Gonzalo de Jesús. 2013. Pertinencia de los procesos de creación artística y cultural en los lineamientos de evaluación de la calidad de la educación superior: la experiencia del Caesa. En *Valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de acreditación de programas*, compilado por María Victoria Casas Figueroa, 56-58. Bogotá: Ministerio de Educación.
- Colciencias (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación). 2014. *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, año 2014*. Bogotá: Colciencias.

- Colciencias (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación). 2015. *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, año 2015*. Bogotá: Colciencias.
- Córdoba Cely, Carlos, Harold Bonilla Mora y Javier Arteaga Romero. 2015. "Artefactos: resultado de investigación en diseño". *Iconofacto* 11 (17): 30-52.
- Cross, Nigel. 2001. "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science". *Design Issues* 17 (3): 49-55.
- Delgado, Tania Catalina, Elsa María Beltrán, Melissa Ballesteros y Juan Pablo Salcedo. 2015. "La investigación creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento". *Iconofacto* 11 (17): 10-28.
- DNP (Departamento Nacional de Planeación). Documento Conpes 3659 de 2010. Política Nacional para la Promoción de las Industrias Culturales en Colombia (26 abril 2010).
- DNP (Departamento Nacional de Planeación). 2011. *Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014* (t. 1). Bogotá: DNP.
- Escobar, Ticio. 2014. *El mito del arte y el mito del pueblo: cuestiones sobre arte popular*. Buenos Aires: Paidós.
- 2015. *La belleza de los otros*. Buenos Aires: Edhasa.
- Fianza, Kathia. 2008. "La estética de Kant: el arte en el ámbito de lo público". *Revista de Filosofía* 64: 49-63.
- Findeli, Alain, Denis Brouillet, Sophie Martin, Christophe Moineau y Richard Tarrago. 2008. "Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research". En *Swiss Design Network Symposium 2008*, Berna.
- Fonseca Reis, Ana Carla. 2008. *Economía creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Hannula, Mika, Juha Suoranta y Tere Vadén. 2005. *Artistic Research: Theories, Methods and Practices*. Espoo, Finlandia: Academy of Fine Arts.
- Hernández Salgar, Oscar. 2014. "La creación y la investigación artística en instituciones colombianas de educación superior". *A Contratiempo* 23.
- Jaffé, H. L. C. 1986. *De Stijl 1917-1931 The Dutch Contribution to Modern Art*. Chicago: Belknap Press of Harvard University Press.
- José, Elena Teresa. 2006. *Conocimiento, pensamiento y lenguaje: una introducción a la lógica y al pensamiento científico*. Buenos Aires: Biblos/Universidad Nacional de Salta.
- Kelley, Tom. 2007. *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from Ideo, America's Leading Design Firm*. Nueva York: Doubleday.
- Knorr Cetina, Knorr. 2001. "Objectual Practice". En *The Practice Turn in Contemporary Theory*, editado por Karin Knorr Cetina, Theodore R. Schatzki y Eike von Savigny, 175-188. Londres: Routledge.
- López Cano, Rubén. 2013. "La investigación artística en los conservatorios del espacio educativo europeo: discusiones, modelos y propuestas". En *Cuadernos de Música Iberoamericana* 25-26: 213-231.
- Mäkelä, Maarit y Sara Routarinne. 2006. *The Art of Research Research Practices in Art and Design*. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.
- Martin-Barbero, Jesus, Elizabeth Fox y Robert A. White. 1994. "Communication, Culture and Hegemony: From the Media to the Mediations". *Canadian Journal of Communication* 19 (3).
- Morales Manchego, Martha. 2013. "Creatividad aporta \$ 20 billones a la producción del país". *Portafolio*, 1 de noviembre. <http://www.portafolio.co/economia/finanzas/creatividad-aporta-20-billones-produccion-pais-82612>
- Nowotny, Helga, Peter Scott y Michael Gibbons. 2003. "Mode 2 Revisited: The New Production of Knowledge". *Minerva* 41: 179-194.
- Rojas, Juan Sebastián. 2015. "¿Qué es la 'economía naranja'?" *Portafolio*, 4 de mayo. <http://www.portafolio.co/economia/finanzas/economia-naranja-36832>
- Ruiz-Pérez, Rafael. 2012. *Indicadores y herramientas para la evaluación de la actividad investigadora en los ámbitos de las BBAA*. Universidad del País Vasco.
- Sharp, Phillip et al. 2011. *The Third Revolution: The Convergence of the Life Sciences, Physical Sciences, and Engineering*. Washington DC: MIT Press.

- Straus, Joseph N. 1999. "The Myth of Serial 'Tyranny' in the 1950s and 1960s." *The Musical Quarterly* 83 (3): 301-343.
- Tamari, Tomoko. 2017. "The Phenomenology of Architecture: A Short Introduction to Juhani Pallasmaa." *Body & Society* 23 (1): 91-95.
- UNCTAD (United Nations Development Programme). 2013. *Creative Economy Report*. Nueva York: UNCTAD. <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>
- Zumdick, Wolfgang. 2013. *Death Keeps Me Awake: Joseph Beuys and Rudolf Steiner, Foundations of Their Thought*. Baunach: Spurbuch Verlag.

**Cómo citar este artículo:**

Bonilla Estévez, Héctor Antonio; Cabanzo, Francisco; Delgado, Tania Catalina; Hernández Salgar, Oscar Andrés; Niño Soto, Alexander Stward y Salamanca, Juan. 2017. "Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación." *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 13 (1): 281-294. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.asda>