



## **OBSERVATORIO DE CULTURA Y ECONOMÍA**

Cuadernos de trabajo  
Serie Diseño Vol. 2

**Industrias culturales  
y diseño**



**GOBIERNO  
DE COLOMBIA**



**MINCULTURA**



**observatorio  
cultura y economía**

**UTADEO**  
UNIVERSIDAD DE COLOMBIA JOSÉ TADEO UGOTTA

---

## Industrias Culturales y diseño

### MINISTERIO DE CULTURA

Carmen Inés Vásquez Camacho  
**Ministra**

David Melo Torres  
**Viceministro**

Claudia Isabel Victoria Niño Izquierdo  
**Secretaria general**

Adriana González Haessig  
**Coordinadora Grupo de Emprendimiento Cultural**

Christian Camilo Navarro Vega  
Erika Milena Salcedo Silva  
Victoria Lotero Tangarife  
Gina Lizet Tovar Rivera  
Lina Ruiz Montañez  
Jorge Enrique Parra Cifuentes  
Diana Alexandra Varón Cardenas  
Lucia Hernandez Rendón  
**Asesores Grupo Emprendimiento Cultural**

Adriana Patricia Nieto Triviño  
Jairo Andrés López Gómez  
**Apoyo Administrativo**

---

Diana Cifuentes Gómez  
**Coordinación editorial**

Jimena Loaiza  
**Diseño y diagramación**

Johanna Zárate Hernández  
Adriana María Botero Vélez  
**Autoras**

BOGOTÁ, D. C. 2018  
ISBN 978-xxx-xxx-xxx-x  
República de Colombia  
Observatorio de Cultura y Economía

---



## **UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO**

Cecilia María Vélez White  
**Rectora**

Margarita María Peña Borrero  
**Vicerrectora Académica**

Julián López Murcia  
**Decano de la Facultad de Ciencias Sociales**

Santiago Trujillo Escobar  
**Director de la Maestría en Gestión y Producción Cultural y Audiovisual / Coordinador académico del Observatorio de Cultura y Economía**

Diana Cifuentes Gómez  
**Coordinadora Misional Observatorio de Cultura y Economía**

Maribel Cortez Suarez  
**Coordinadora Administrativa Observatorio de Cultura y Economía**



**Este artículo pretende poner de relieve los vínculos y alternativas conceptuales y prácticas que emergen de esta combinación, a partir de la experiencia “Diseño para la paz” desarrollada en Gamero, corregimiento de Mahates en Bolívar.**

---

# ENTRE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y EL DISEÑO SE TEJE LA TRAMA SOCIAL

**Prof. Johanna Zárate Hernández**

**Prof. Adriana María Botero Vélez**

Escuela de Diseño de Producto

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

**Desde el universo** discursivo la relación entre el diseño y las industrias culturales y creativas puede aparecer como obvia y clara. Si el diseño es una disciplina que se encarga de desarrollar productos y servicios mediante la creatividad; y las industrias culturales se apoyan en la creatividad individual, unida a la destreza y al talento como potencial para producir empleo, pero también desarrollo social, ciudadanía e identidad; se podría decir que el diseño, es la mediación y el proceso de construcción de sentido a través del cual se gesta el valor material y simbólico de las industrias culturales y creativas.

En el centro de estas nociones, que son como puntas de un mismo lazo, se gestan los procesos sociales y culturales como ámbitos o producto inmaterial de dicha relación entre el diseño y las industrias creativas. Este artículo pretende poner de relieve los vínculos y alternativas conceptuales y prácticas que emergen de esta combinación, a partir de la experiencia “Diseño para la

## **PALABRAS CLAVE:**

**Diseño, Diseño Industrial, Industrias Creativas, Industrias Culturales, desarrollo social, ciudadanía**



---

paz” desarrollada en Gamero, corregimiento de Mahates en Bolívar. En esta experiencia se entrelazaron los ámbitos medio ambiental, económico y político como tres hilos de un mismo proceso de diseño, anclado en la cultura.

Para el WDO<sup>1</sup> el diseño industrial es “una profesión trans disciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio”<sup>2</sup> (WDO, 2018, traducción del autor). La UNESCO por su parte define las industrias creativas y culturales como “aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (UNESCO, 2009). Desde la mirada crítica o más cultural del diseño se pone en considera-

---

<sup>1</sup> The World Design Organization (WDO), formerly the International Council of Societies of Industrial Design (Icsid), is an international non-governmental organization founded in 1957 to promote the profession of industrial design.

<sup>2</sup> Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences. Industrial Design bridges the gap between what is and what’s possible. It is a trans-disciplinary profession that harnesses creativity to resolve problems and co-create solutions with the intent of making a product, system, service, experience or a business, better. At its heart, Industrial Design provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres. Fuente: <http://wdo.org/about/definition/>, consultado el 18 de septiembre de 2018.



ción el rol y la responsabilidad del diseño y los diseñadores en la creación de escenarios y procesos de producción sentido colectivo, en torno al proyecto de país y sus perspectivas de futuros.

En este sentido, el diseño representa y produce la cultura, ya que, parafraseando a Arturo Escobar “Al diseñar herramientas estamos diseñando formas de ser, mundos relacionales”, pues los objetos están moldeando el devenir de lo social y lo cultural, a través de su uso cotidiano. Por lo mismo, las formas de producción, simbólica y material, del diseño inciden en las industrias creativas.

La experiencia de Diseño para la paz desarrollada por los estudiantes de Diseño Industrial y de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con el acompañamiento de los profesores de la Escuela de Diseño de Producto, centró su foco en las prácticas de co-creación y de diseño participativo como laboratorios de experimentación y



**El diseño industrial es “una profesión trans disciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio”**

---

**EN EL PRESENTE TEXTO, PRETENDEMOS COMPARTIR LAS REFLEXIONES QUE SURGEN DE PONER EN DIÁLOGO LAS POTENCIALIDADES DE LA DISCIPLINA DEL DISEÑO EN LA CONSTRUCCIÓN DE CONDICIONES SOCIALES Y CULTURALES PARA UNA PAZ DURADERA**

producción de imaginarios, prácticas sociales y procesos creativos comunitarios que permitieron generar propuestas concretas de etnoturismo, empoderamiento femenino y reinención de materiales y plantas como parte del legado cultural de esta región, cuna del poeta y cantautor Magín Díaz.

Esta es una de las experiencias que dan cuenta del énfasis que ha puesto la Escuela de Diseño de producto por entender este tipo de industrias, no solo como un espacio de desarrollo laboral y crecimiento económico, sino también como un lugar de pensamiento, reflexión y oportunidad de formación de ciudadanías e interacciones interculturales. Siguiendo alguno de los planteamientos de Germán Rey, “El tema del desarrollo, como el de las políticas culturales, solo puede ser pensado, entonces, como imaginación de la democracia, fortalecimiento de las instituciones políticas (más ágiles y eficientes) y constitución de nuevas formas de ciudadanía (Rey, 2009).

Es así que, en el presente texto, pretendemos compartir las reflexiones que surgen de poner en diálogo las potencialidades de la disciplina del diseño en la construcción de condiciones sociales y culturales para una paz duradera y cómo dichas condiciones representan las bases sobre las cuales consolidar las industrias culturales como ámbito de desarrollo humano y social.

Una de las causas estructurales de los conflictos sociales en Colombia es la desigualdad y la precariedad en las condiciones de vida de las poblaciones, que mayoritariamente habitan en la periferia del territorio nacional.



---

## GAMERO; REFLEJO DE UN DESAFÍO DE PAÍS

---

El contraste entre la gran riqueza cultural de Gamero y su escaso desarrollo social y económico, refleja el gran campo de acción que le espera a las políticas públicas y la movilización ciudadana en materia de industrias creativas y culturales en el territorio nacional. Según el informe sobre Nuestra Diversidad Creativa de la UNESCO, “La cultura, no es, pues, un instrumento del progreso material; es el fin y el objetivo del desarrollo, entendido en el sentido de realización de la existencia humana en todas sus formas y en toda su plenitud”.

Al recorrer las calles de Gamero es común encontrar grupos de músicos de folklor; los niños se han organizado en una escuela de tambores en la que pasan la mayor parte de su tiempo libre practicando los ritmos propios de la costa Caribe. En contraste, cada miércoles, al mejor



---

**La mayor parte de su población adulta no recibió educación en la edad escolar, por lo que su oralidad sigue siendo fuente de inagotable riqueza.**

estilo de los personajes de la película Rango, giran la perilla del grifo esperando por una gota del agua, que pagan cada mes. El maestro Soto, uno de los músicos y artesano de guacharacas lo dice en sus palabras *“Nosotros desde pelados entendimos que, si queríamos dedicarnos a la música, teníamos que aprender a pasar necesidades. Muchas veces ni nos pagaban las presentaciones. Aquí en Gamero a veces escasea la comida y por eso tratamos de ayudarnos unos a otros, de ser muy unidos”*

La mayor parte de su población adulta no recibió educación en la edad escolar, por lo que su oralidad sigue siendo fuente de inagotable riqueza. Muchas de las composiciones de maestros como Magín Díaz perduran solo en la memoria de los cantadores de esta región de los Montes de María, azotada por la arremetida paramilitar en el marco del conflicto armado, político y social, cuyas consecuencias se hicieron evidentes en el aislamiento y silencio de muchas de sus agrupaciones y colectivos culturales, quienes, en palabras de Arnoldo Arrieta, uno de los líderes sociales y culturales más activos del corregimiento *“teníamos que guardarnos en las casas a las 5 de la tarde impidiendo la gestión cultural que en esta zona se empieza justamente a esa hora cuando el calor del sol ha bajado”*.



## LA CULTURA, UNA INDUSTRIA DE PAZ

---

Sin lugar a dudas cada vez con mayor acento el mundo de la cultura y de la creación adquieren más relevancia en el plano de la inversión estatal, poniendo en evidencia el rol de la cultura no como medio, sino fin en sí mismo del desarrollo humano y social. Este artículo aborda esas “otras manifestaciones culturales que no tienen repercusiones económicas inmediatas, aunque si mediadas e indirectas, y que, además, suelen poseer un alto valor social, porque generan identidad, sentido de pertenencia y participación de la comunidad.” (Rey, 2009).

---

Es en este contexto que desde la Escuela de Diseño de Producto surge la pregunta que da origen al curso Diseño para la Paz desarrollado en Gamero: ¿Cómo el diseño contribuye en la construcción de una paz duradera en Colombia? La respuesta a este interrogante se acompañó con los objetivos específicos que los estudiantes se formularon y que nos permitieron poner en diálogo las perspectivas política, ambiental y económica, como tres hilos que se enlazan desde en entramado cultural.

Los propósitos de los estudiantes giraron en torno a consolidar una propuesta de etnoturismo que le permita a los habitantes de Gamero compartir sus tradiciones culturales (artesanías, música, danza) con los turistas; propiciar el empoderamiento femenino y los diálogos intergeneracionales a partir de la creación colectiva de artesanías tejidas con los mismos materiales del lugar; construir una huerta con las plantas tradicionales de uso medicinal y culinario; y crear la fibra gamerastic a partir de la botellas PET, para potenciar su uso por parte de los artesanos y darle nuevos usos a uno de los contaminantes más presentes en el corregimiento.

En el centro de esta perspectiva del Diseño en la Tadeo, aparecen la naturaleza y los sujetos sociales en relación con su entorno comunitario, dando paso a la formación de profesionales del diseño capaces de pensar y crear productos, experiencias y servicios que potencien las relaciones humanas, los vínculos con sentido y los tejidos sociales. En este contexto, la cultura, es decir “el modo particular en que una sociedad experimenta su convivencia y la forma en que se la imagina y represen-

---

ta”<sup>3</sup>, es el eje desde donde es posible crear condiciones para consolidar la paz duradera en Gamero, desde la perspectiva de los estudiantes.

Uno de los resultados concretos más relevantes para las comunidades de esta versión del curso de Diseño para la Paz fue la creación de la iniciativa Gamerotours, proyección de un emprendimiento cultural que ya cuenta con cuatro rutas de etnoturismo: música, artesanías, gastronomía y botánica, cada una con una experiencia de inmersión y aprendizaje para el turista y su identidad visual, creada a partir de una cartografía social del territorio. Arnoldo Arrieta, líder y gestor cultural de gran trayectoria en la Red Antorchas lo narra en sus palabras: *“La gran fortaleza del trabajo desarrollado con los estudiantes es que nos dejan todas las bases para la organización de nuestra empresa de turismo y su identidad visual. Con este avance ya nos quedan más claras las necesidades de formación, por ejemplo en gastronomía, para potenciar nuestra fuerza cultural a través del turismo”*.

En coincidencia con German Rey y otros autores como Maturana y Escobar, la perspectiva de género es una variable muy significativa para pensar y abordar hoy el desarrollo humano y su relación con la cultura. En tal sentido, las estudiantes de Diseño Industrial trabajaron con el colectivo de mujeres de Gamero MUJAG, en torno al empoderamiento y vinculación de las mujeres más jóvenes que aún no se vinculaban con los procesos



**LA PERSPECTIVA DE GÉNERO ES UNA VARIABLE MUY SIGNIFICATIVA PARA PENSAR Y ABORDAR HOY EL DESARROLLO HUMANO Y SU RELACIÓN CON LA CULTURA**

---

<sup>3</sup> Informe de Desarrollo Humano: Santiago de Chile, PNUD, 2002, página 37



---

Con ellas nuestra casa y los sueños que tenemos como mujeres líderes, han vuelto a despertar.

sociales que desarrolla dicho colectivo: “las estudiantes de la Tadeo llegaron a darnos un impulso como organización pues llevábamos unos meses como desanimadas. Con ellas nuestra casa y los sueños que tenemos como mujeres líderes, han vuelto a despertar. Hemos aprendido otras técnicas; las chicas nos enseñaron a hacer tejidos con la hoja de la palma de coco y esto nos ayuda a ampliar nuestros productos. Ahora contamos además con la participación más activa de las jóvenes que no sabíamos cómo involucrarlas” afirma Olga Tovar, una de las mujeres de la Asociación, mientras teje una de las mochilas que fabrican para compartir con el mundo la sabiduría ancestral cimarrona.



---

# LOS DISEÑADORES COMO MEDIADORES Y GESTORES DE LA CULTURA

---

Desde estas experiencias situadas en contextos sociales reales, los diseñadores avanzan en su rol como gestores culturales y como mediadores<sup>4</sup> que ponen en diálogo sus conocimientos con los saberes de las comunidades para leer críticamente el contexto, identificar problemáticas y crear colectivamente con los actores sociales, dispositivos<sup>5</sup> culturales para el desarrollo y fortalecimiento de proyectos que se enfoquen en la construcción y desarrollo de contenidos, experiencias y servicios, tangibles o intangibles que fortalezcan las dinámicas y la cultura local.

Ahora bien, así como la construcción de la paz en el país cobra tantos matices como rasgos culturales en cada territorio; la creación y diseño de narrativas que

---

<sup>4</sup> El término mediación en diseño es entendido como “un término que tiene diferentes acepciones que remiten a dispositivos diversos que contienen algunos elementos comunes – como la intervención de un tercero para facilitar el camino de la búsqueda de consenso- pero también refieren a espacios y características diferentes”. Daniel F. Martínez Zampa, Revista de mediación. Año 2. N 3. marzo de 2009, pág. 3923

<sup>5</sup> El término dispositivo es entendido como la red que existe entre diferentes entes constitutivos de la sociedad (familia, religión, academia, medios de comunicación, estado, etc.), actúa el dispositivo entonces como la revelación de lo real, el des ocultamiento o el empoderamiento del sujeto. Así, el dispositivo aquí enunciado impulsa y permite la subjetivación de los ciudadanos.

---

operen como oportunidades de encuentro, diálogo, reflexión colectiva es fruto de un proceso singular que no puede establecerse o plantearse desde una fórmula o metodología única, poniendo a prueba la capacidad analítica, reflexiva y creativa de los diseñadores para

La formación de los diseñadores industriales de la Tadeo les permite diseñar interacciones, metodologías, procesos creativos y propositivos en torno a las problemáticas o las oportunidades de diseño que emergen en el lugar.



plantear una serie de actividades que permitan a los ciudadanos desarrollar, estructurar, proponer, crear, apropiar, aceptar, evaluar, etc., iniciativas o proyectos que les permitan fortalecer su entorno creativo y cultural como un sistema económico coherente y que se constituya como impulsor para la región.

El pensamiento creativo y proyectual que caracteriza la formación de los diseñadores industriales de la Tadeo les permite diseñar interacciones, metodologías, procesos creativos y propositivos en torno a las problemáticas




**“AUNQUE EL  
PLANETA ES  
SINGULAR  
EL MUNDO  
ES PLURAL  
—PORQUE  
ESTÁ FORMA-  
DO Y VISTO  
EN DIFEREN-  
CIA— COMO  
NOSOTROS”**

o las oportunidades de diseño que emergen en el lugar, que, vistas en clave de las industrias culturales, apoyan de forma activa en la construcción de economías pos industriales basadas en el conocimiento, la identidad cultural y la difusión de la diversidad cultural en Colombia.

El acento de estas propuestas de diseño y de la formación en diseño que se promueve desde la Escuela de Diseño de Producto de la Tadeo, hacen eco a los planteamientos de Arturo Escobar y Tony Fry, para quienes pensar decolonialmente este asunto -del desarrollo desde la cultura- indica una crítica de la noción de un mundo hecho de un solo mundo y, por el contrario, defiende la idea de que “aunque el planeta es singular el mundo es plural —porque está formado y visto en diferencia—, como nosotros.” (Escobar, 2016)

---

# LA CREATIVIDAD Y EL DISEÑO COMO FUENTES DE EMPODERAMIENTO COMUNITARIO



Cómo diseñar procesos sociales que articulen necesidades, subjetividades, intereses, búsquedas, narrativas e imaginarios de un colectivo es una pregunta que subyace al fomento de las industrias culturales, pues para que sean sólidas, estas iniciativas deben emerger de los procesos de organización comunitaria y social, de manera que la diversidad, uno de las riquezas más importante del país, se vea enriquecida. En este orden de ideas el diseño como práctica social y como disciplina facilita estrategias y mediaciones que permitan a cada comunidad potenciar y redescubrir su propia identidad construyendo conocimientos que le permitan a las comunidades y a las industrias creativas que se gesten y gestionarse a sí mismas.

Es importante aclarar que se entiende que la disciplina no es un ente con voluntad propia y raciocinio y como lo expone Hartmut Esslinger: *“La pregunta es cómo pueden los diseñadores cambiar el mundo. Los diseñadores pueden cambiar el mundo. El diseño no.”* (Traducción propia). En ese sentido, se habla del Diseño, entendido



como una disciplina conformada por y para sujetos que se interesan por el bienestar común. Así, se plantea una posible postura o aproximación desde la academia y la disciplina, que busca plantar un interrogante en la mente de los diseñadores industriales y permitir que crezca y florezca de forma autónoma, para que cada uno encuentre formas únicas y particulares de aproximarse a la idea de construcción y el desarrollo cultural y creativo del país.

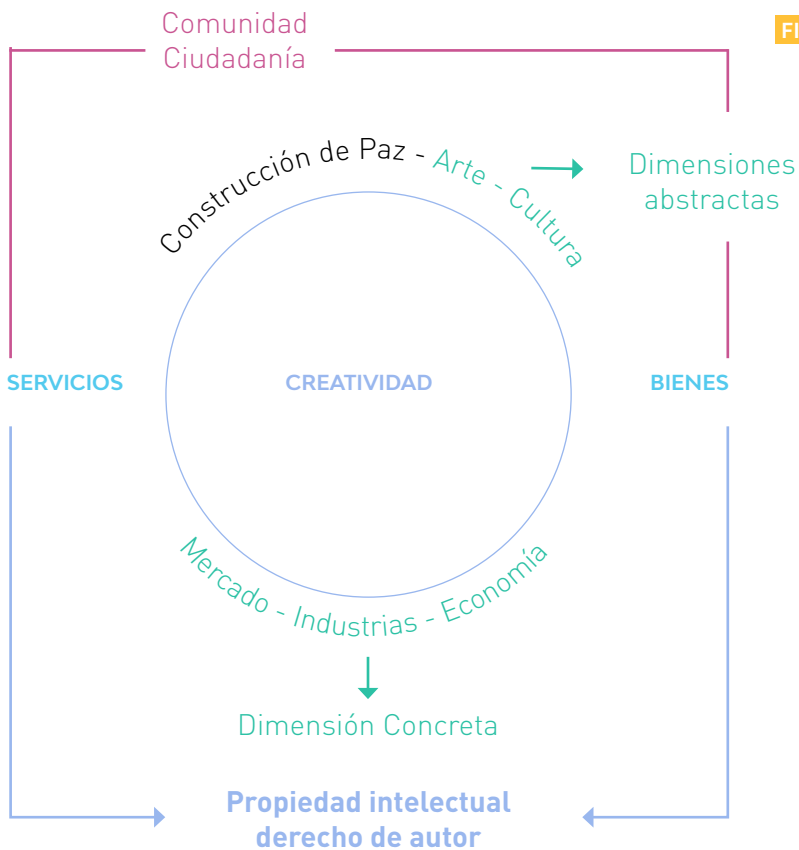



FIGURA 1

---



**Los diseñadores industriales Tadeístas actúan de manera propositiva en las instancias en las que el diseño puede ser agente transformador de un grupo social**

Ahora, en cuanto a la forma de aproximarse a estas propuestas, en principio tiene que ver con el interés manifiesto por parte del Diseñador en desarrollar proyectos que se enfoquen en temas que potencien el conocimiento, la creatividad, el capital intelectual y la construcción de paz. Adicional a los conocimientos y aproximaciones desde la disciplina que tienen todos los diseñadores en formación, es necesario que el diseñador conceptualice y reflexione sobre temas como normas de orden internacional, problematice sobre las consecuencias políticas, sociales, económicas, culturales, ambientales, éticas, humanitarias, etc., de las soluciones propuestas por los diferentes involucrados, para así poder tener una aproximación más asertiva desde su rol de diseñador.

Revisando la estructura misma de las industrias culturales y creativas, se hace necesario detallar posibles formas en las que encaja el diseño en la estructura de esta industria ya que hay más de una. Por un lado, la disciplina misma es una industria creativa. Por ejemplo, el perfil del diseñador industrial en la Tadeo se define como quien “desarrolla su actividad proyectual como profesional dependiente o independiente y se desempeña éticamente en las cadenas productivas e instancias sociales, haciendo uso de la creatividad responsable y consciente. En coincidencia con la tradición y los aportes que al mundo académico ha hecho el Diseño Industrial tadeísta, la formación para la investigación, la docencia y la gestión”. (Perfil ocupacional, Programa DI., UJTL).

Por otro lado, está la idea del trabajo dentro del campo de las industrias culturales. Estas se denominan



como industria y el diseño, sobre todo el industrial, se preocupa en trabajar y proponer en, por, desde y para la industria: “Aprovechando la formación específica en procesos de **fundamentación, investigación, representación y producción** de **objetos, contextos e interacciones**, los diseñadores industriales Tadeístas actúan de manera propositiva en las instancias en las que el diseño puede ser agente transformador de un grupo social; de allí que pueden desempeñarse en ámbitos industriales de la producción y espacios de indagación y reflexión social relativos a la cultura (entendida como la categoría que cultiva lo económico, político, tecnológico, intelectual, etc.)”.

Los diseñadores industriales Tadeístas hacen uso de enfoques interdisciplinarios en la investigación- crea-



ción del diseño industrial, e intervienen en proyectos que requieren ser abordados no solo desde sus objetos de estudio, sino desde las problemáticas de sujetos que habitan territorios y comunidades concretas a nivel local, regional, nacional o internacional”. (Perfil del egresado, Programa DI., UJTL) Se plantea en este caso particular una doble relación la que tiene el diseño con las industrias creativas ya que es arte y parte del desarrollo de este campo. Por un lado, deviene del desarrollo de bienes y servicios que pasa de dimensiones abstractas del arte y la cultura a unas concretas en el que se combina el mercado, la industrias y la economía y por otro lado se encarga mediante la creación, la producción y la comercialización de proyectar posibles aproximaciones propositivas que inserta en contextos culturales y creativos.

Es así que el diseño, cualquiera que sea su apellido industrial, gráfico, modas, etc, es una industria cultural como disciplina de conocimiento y en el caso de este documento, se ejemplariza mediante el diseño industrial no solo el hecho de que los diseños son parte de las industrias culturales y creativas, sino que además desarrollan y proyectan productos para las industrias culturales y creativas.



ES ASÍ QUE  
EL DISEÑO,  
CUALQUIERA QUE  
SEA SU APELLIDO  
INDUSTRIAL,  
GRÁFICO,  
MODAS, ETC, ES  
UNA INDUSTRIA  
CULTURAL COMO  
DISCIPLINA DE  
CONOCIMIENTO.



---

## 02 | BIBLIOGRAFÍA

**Escobar, Arturo. Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca. 2016**

**Rey, Germán. Industrias Culturales, Creatividad y Desarrollo. Agencia Española**

**Gómez, Rocío del Socorro. Hleap, José. Londoño, Jaime. Salazar, Guillermo (2000) Gestión cultural: conceptos. Bogotá: Convenio Andrés Bello.**

**Herazo Avendaño, C., Valencia Arias, A. y Benjumea Arias, M. (2018) Perspectivas investigativas en el estudio de las industrias culturales y creativas. Revista KEPES, 16 (17), 27-67. DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.3 de Cooperación Internacional para el Desarrollo. 2009**





**OBSERVATORIO DE  
CULTURA Y ECONOMÍA**

Cuadernos de trabajo  
Serie Diseño Vol. 2

**Industrias culturales  
y diseño**