

Keywords: History of design - design - graphic design - Colombia - 20th century.

Resumo: O Design Gráfico colombiano começou a consolidar suas primeiras manifestações como profissão autônoma na primeira metade do século XX. Por isso, falar da sua história é aproximar-se a uma obra ainda em processo de construção. Este artigo faz uma aproximação à figura de José Posada Echeverri, um dos primeiros colombianos que com seu trabalho profissional como designer gráfico participou na definição deste novo cenário de expressão e comunicação. Deste modo, se apresenta o caráter inovador da vida e obra de Posada Echeverri a partir de uma análise desde a História, tendo como base a condição de lugar de produção (De Certeau, 1993, p.48) e fazendo uma aproximação ao tempo histórico desde os argumentos do espaço de experiência e horizonte de expectativa (Koselleck, 1993, p.121).

Palavras chave: História do design - design - design gráfico - Colômbia - século XX.

(*) **Diego Giovanni Bermúdez Aguirre.** Profesor Asociado de la Pontificia Universidad Javeriana, Cali. Diseñador gráfico, Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Historia, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Doctorando en Historia y Artes, Universidad de Granada, España. Coautor de los libros *El cartel social desde América Latina*, U. Nacional de Colombia (2010) y *Star System y la mujer*, U. Jorge Tadeo Lozano (2016). Integrante del equipo consultor de la Bienal Iberoamericana de Diseño, Madrid (España). Integrante del Comité Internacional Bienal del Cartel de Bolivia desde 2009.

Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación. El desafío de las políticas intersectoriales

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35, pp. 58-63. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: diciembre 2021

Úrsula Bravo Colomer (*)

Resumen: En los últimos años han surgido iniciativas estatales que rescatan al diseño como agente de innovación y desarrollo. Esto señala una transición desde políticas que entienden el diseño como un bien cultural, hacia iniciativas que buscan su aplicación en diversos sectores de la vida social, con el propósito de introducir mejoras que se traduzcan en beneficios sociales y económicos.

Si bien el diseño tiene un parentesco histórico con el arte, la artesanía y la arquitectura, su estrecha vinculación a industria establece una diferencia insoslayable. Esto requiere de políticas de fomento diferenciadas.

Este trabajo busca analizar las oportunidades y amenazas que las políticas culturales suponen para el diseño chileno. La reflexión cobra vigencia porque si bien el Estado chileno ha ido incorporando al diseño en distintas iniciativas, aún está en construcción una visión integrada de lo que el diseño *es* y puede llegar a *hacer* por el país.

Palabras clave: Diseño chileno - Políticas Públicas - Industrias creativas - Innovación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 62-63]

Introducción

En los últimos años diversas iniciativas provenientes del Estado incluyen al diseño como factor de desarrollo económico y social y cultural. Desde la Corfo, el fondo Capital Humano para la Innovación en Pymes fue creado como medida para la reactivación económica. Su foco es el aumento de la productividad y/o competitividad de empresas de menor tamaño, mediante la incorporación de profesionales y/o técnicos, que puedan apoyarlas empresas en la solución de desafíos relacionados con optimización de procesos o aprovechamiento de oportunidades del mercado, a través del desarrollo de proyectos de I+D+i, que impacten directamente en sus niveles de productividad, sofisticación y/o diversificación (Corfo, 2014).

Por su parte el Laboratorio de Gobierno busca formalizar una instancia para probar, pilotear y escalar ideas innovadoras que agreguen valor a los servicios del Estado; iniciativa que se enmarca en el plan de Modernización del Estado, y que está siendo liderada por la Secretaría General de la Presidencia, en conjunto con los ministerios de Hacienda y Economía, y Corfo.

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, por su parte, está liderando dos importantes iniciativas: la elaboración de un Plan Nacional de Economía Creativa que buscará incrementar el aporte del sector al PIB y la elaboración de una Política Nacional de Diseño. Tanto el Laboratorio de Gobierno como el Plan Nacional de Economía Creativa incluyen equipos interministeriales que se espera contribuyan a generar una mirada integradora

y ampliar la cobertura de estas iniciativas hacia distintos sectores del Estado.

Este escenario estaría señalando el inicio de una nueva etapa de desarrollo del diseño chileno que se caracterizaría por una transición desde iniciativas estatales orientadas a fomentar la creación, la difusión y el fortalecimiento disciplinar; hacia iniciativas que fomentan su aplicación sistemática en diversos sectores de la vida social, con el propósito de introducir mejoras que se traduzcan en beneficios sociales y/o económicos, confirmando la visión del diseño como factor de desarrollo, propuesta por la 4ª Bienal de Diseño, en el marco del Bicentenario.

En efecto, estas iniciativas podrían ser consideradas como el resultado de un esfuerzo sistemático realizado por diferentes representantes del diseño nacional que, desde las asociaciones profesionales, la academia, el mundo empresarial y el Área Diseño del CNCA, han trabajado arduamente para posicionar la disciplina.

El vínculo entre diseño y desarrollo no es una novedad para quienes habitamos esta disciplina, la novedad está en que el Estado haya comenzado a realizar acciones que confirman esta visión. En este contexto, cabe preguntarse cuál es el rol que el Estado chileno asigna al diseño en la construcción de la sociedad que aspira construir y cuán alineadas están las iniciativas provenientes de sus distintos organismos. Asimismo, desde la academia debemos preguntarnos si los planes de estudios están respondiendo a estos nuevos requerimientos.

Este trabajo busca analizar los alcances que tiene para el desarrollo del diseño, su vinculación a una institucionalidad cultural versus una que esté orientada al fomento de la innovación social y económica.

Justificación

La reflexión cobra vigencia porque si bien el Estado chileno ha ido incorporando al diseño en distintas iniciativas, aún está en construcción una visión integrada de lo que el diseño *es* y puede llegar *a-hacer* por el país.

La nueva institucionalidad del esperado Ministerio de Cultura, la creación del Plan Nacional de Economía Creativa y la elaboración de la primera Política Nacional de Diseño, dan cuenta de la relevancia de estas interrogantes. Para desarrollar este trabajo se realizó una revisión bibliográfica que incluyó libros y artículos, así como informes y documentos de distintas organizaciones. La que fue complementada con entrevistas a Manuel Figueroa, Coordinador del Área de Diseño del CNCA, y a los académicos Katherine Mollenhauer y Rodrigo Ramírez, que colaboraron en el diseño de la futura Política Nacional de Diseño.

Políticas culturales y diseño: ¿amenaza u oportunidad?

En la última década, el organismo estatal qué más ha contribuido a la promoción del diseño en Chile, sin duda ha sido el CNCA, a través del Área de Diseño, creada el año 2011. En estos años el Área ha tenido un rol integrador y participativo, reuniendo a un sector que tradicionalmente

ha estado poco vinculado. La Política Nacional de Diseño que espera ser presentada durante este año ha sido liderada por esta área y se sumará a ocho políticas sectoriales del CNCA. El equipo liderado por Manuel Figueroa es accesible, tiene capacidad de convocatoria, está abierto a apoyar iniciativas que provengan de diversos actores del mundo académico y profesional. Su confirmación en el cargo después del cambio de gobierno ha permitido dar continuidad a su gestión.

Por estar inserto en una institucionalidad de la cultura, el Área de Diseño, necesariamente se rige por la política cultural vigente, y aunque se trata de un marco referencial suficientemente amplio como para acoger sectores creativos tan distintos como artes visuales, danza, artesanía y arquitectura; cabe preguntarse en qué medida los principios y objetivos de dicha política pueden contribuir al fortalecimiento e incorporación sistemática del diseño en los distintos ámbitos de la vida nacional.

No es posible –y sería absurdo– desconocer el vínculo fundacional que el diseño tiene con el arte, sin embargo la relación entre ambos no ha estado exenta de controversias y, pese a la gran cantidad de literatura que lo aborda, es un tema que dista de estar resuelto o generar consensos. Por lo tanto la institucionalidad del diseño ligada al ámbito artístico y cultural, merece ser analizada con detención, ya que de alguna manera expresa la visión que el Estado tiene del diseño.

La tendencia mundial desde la década de los 90 ha sido influida por el paradigma de la industria cultural o industria creativa o economía creativa. Aunque a veces puedan usarse indistintamente, estos términos no son sinónimos: sus diferencias generan controversias porque reflejan perspectivas y énfasis ideológicos distintos respecto del rol de la cultura.

Son conceptos que han permeado desde discusión sobre las políticas culturales, hasta la manera en que los mismos actores e instituciones culturales se refieren a sí mismos (Unesco, 2013, p. 19). En términos generales, esta visión promueve un rol económico de la cultura y de la creatividad, afirmando que incentiva el emprendimiento, favorece la empleabilidad, incrementa las exportaciones y estimula la aparición de nuevas tecnologías. En síntesis, porque genera beneficios económicos.

En este contexto, no debe llamar la atención que Revista Capital haya titulado su edición de enero “Creatividad: la deuda de Chile”. En su presentación, el Director de la publicación reconoce que “en un creciente número de economías desarrolladas, el encuentro entre creatividad, humanidades y la empresa es algo cada vez más común. Algo que no se expresa en la aparición y consolidación de emprendimientos creativos, sino que en la introducción de una cultura de innovación interna que está produciendo un círculo virtuosos” (Sapag, 2015, p. 12).

Las políticas culturales en Chile no han escapado a esta influencia. En la primera Política Cultural del CNCA, José Weinstein afirmaba “es necesario que la cultura sea aceptada ya no sólo como generadora de valores estéticos y de sentido, sino también en tanto industria, generadora de riqueza y empleo e impulsora de nuevos horizontes para la economía del país”; reconociendo sus particularidades respecto de otros sectores económicos y su potencial de crecimiento (CNCA, 2005, p. 3).

Por su parte, la actual Política Cultural 2011-2016 aspira a fortalecer

Los mecanismos de participación social en su vida cultural (...), incentivando los procesos de participación, consumo y apropiación de bienes y servicios culturales, con un fuerte énfasis en la creación de hábitos de consumo en su sociedad y en la participación de la vida cultural cotidiana (CNCA, 2011, p. 51).

Dentro de sus objetivos se propone visibilizar y fomentar las industrias culturales como motor de desarrollo y contribuir a instalar los bienes y servicios artísticos y culturales en el escenario internacional (CNCA, 2011, p. 54). En su programa de gobierno, la Presidenta Bachelet también adhirió al paradigma de las industrias culturales, proponiendo aumentar “el financiamiento de los programas de fomento del arte y la cultura, para dar un impulso a las industrias culturales y a lo que hoy se llama ‘economía creativa’”. Entre otras medidas, propuso crear el Plan Nacional de Fomento de la industria y Economía Creativa chilena y un comité multisectorial para coordinar las acciones de fomento provenientes de distintos organismos del Estado.

A igual que en el ámbito de la economía y la innovación, donde el término “competitividad” a sido complementado o lisa y llanamente reemplazado por el de “desarrollo”; en el ámbito de la cultura, el término “economía creativa” ha tendido a reemplazar al de “industrias creativas”. En este el giro queda en evidencia en la última edición de Observatorio Cultural, se alude al “debate que distingue el cambio de un paradigma de *desarrollo cultural* hacia uno de *cultura para el desarrollo*” (Rodríguez, 2014, p. 9) y se incluye dos artículos que cuestionan la noción de industria cultural.

En el primero, Tomás Ariztía sostiene que conceptos como industrias creativas vuelven problemáticos los límites del campo cultural y los objetivos de las políticas culturales. Asimismo advierte sobre los riesgos de aplicar a la cultura el lenguaje y los métodos propios de la economía y del mercado –mecanismos y dispositivos de evaluación, prácticas propias del *management* empresarial y la concepción de las audiencias como consumidores– (Ariztía, 2014, pp. 114-119). Por su parte, Jaron Rowan cuestiona el hecho de que las políticas culturales inspiradas en este paradigma no promuevan la cultura por su valor intrínseco, sino que la instrumentalicen en función de otros objetivos: generación de empleo, promoción del consumo, etc. En esta lógica las formas de apoyo estatal pasan de la subvención a la promoción del emprendimiento. El autor expone diversos datos que darían cuenta del fracaso del modelo, el que a la larga habría generado inequidad, vulnerabilidad y precariedad laboral. Finalmente da cuenta de diversos movimientos ciudadanos que, en distintas ciudades europeas, comenzaron a manifestarse en contra de diversas iniciativas relacionadas al modelo de las industrias creativas (Rowan, 2014, pp. 120-127).

Resulta evidente que la amplitud de la definición de “cultura” trae dificultades al momento de operacionalizar el término. La actual administración confirma la Declaración de México (1982), que considera la cultura, en

su sentido más amplio, como “el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.”

Así, la forma en que una sociedad concibe la salud es de naturaleza cultural, de la misma manera que la forma de entender las relaciones económicas o el rol que se le asigna a los adultos mayores. Sin embargo resultaría absurdo delegar la gestión de la salud, de la economía y los programas de apoyo para adultos mayores, a un ministerio de Cultura.

Mientras más amplio sea el concepto de cultura, mayor es la cantidad de sectores incluidos en ella y mayor la diversidad entre sectores. Ello requiere políticas diferenciadas de acuerdo a la naturaleza y nivel de desarrollo de cada disciplina o sector. Si bien el diseño puede compartir categorías teóricas, métodos y hasta tiene una vinculación histórica con las artes visuales, la artesanía y la arquitectura: no es ni arte, ni artesanía, ni arquitectura. En gran medida, la discusión acerca de los efectos nocivos que una visión economicista puede tener en la cultura, es razonable –y hasta necesaria– en el caso de los sectores artísticos nucleares –como las artes visuales, artes escénicas, música y literatura–, pero no es trasladable de la misma manera al ámbito del diseño, porque desde su origen como disciplina, el diseño está vinculado al sector productivo, constituyéndose en un mediador “entre necesidades y objetos, entre producción y consumo” (Maldonado, 1993, p. 14).

Es razonable discutir la concepción de la cultura como recurso económico –y del producto cultural como bien de consumo– pero no lo es en el caso del diseño: el diseño se orienta hacia la solución de problemas y puede aplicarse tanto en el sector público como privado, para impulsar la innovación de productos, servicios, sociedad e incluso en el diseño de políticas públicas; poniendo a las personas en primer lugar (Whicher, Swiatek y Cawood, 2015, p. 4). Está referido a una realidad externa a sí mismo. El “para qué” del diseño no es la expresión artística –aunque ésta pueda contribuir y mejorar la experiencia de un usuario, a comunicar significados o a generar identidad–.

Existe una amplia gama de ámbitos de desempeño en el diseño y una gama igualmente amplia de recursos metodológicos, técnicos y formales –desde aquellos que se centran en la expresión artística hasta los que atienden a factores de interacción y usabilidad; desde aquellos que vehiculan contenidos simbólicos hasta los que se orientan a reducir la complejidad cognitiva de contenidos complejos y datos abstractos–; sin embargo, el diseño siempre es un recurso referido a una realidad externa a sí mismo: su objetivo no es el diseño.

El diseño concebido para el puro disfrute estético (mirar un lindo libro, disfrutar de una bella lámpara) es válido, necesario y hasta puede llegar a ser un buen negocio, pero esas funcionalidades no agotan las posibilidades del diseño y difícilmente podrán tener la capacidad de impactar significativamente a una sociedad en vías de desarrollo.

Al igual que el arte, el diseño –entendamos aquí los productos diseñados– pueden promover la reflexión crítica

—no hay más que mirar el exprimidor de Starck o la tetera imposible de Jacques Carrelman—, pero la reflexión crítica no es el objetivo del diseño (aunque la reflexión sea una competencia muy necesaria en las fases analíticas del proyecto y para formar a un diseñador con capacidad crítica y con sentido de la responsabilidad cívica o social). Las particularidades del diseño, han sido claramente reconocidas por el CNCA, a través del documento “Mapeo de las Industrias Creativas en Chile”, publicado en enero de 2014. El estudio analiza en detalle los 12 sectores que forman parte del CNCA, considerando aspectos relativos a la formación, creación y producción, comercialización y difusión, consumo y programas de financiamiento público. En relación al diseño, el estudio sostiene que “es uno de los sectores que más nítidamente permite visibilizar su funcionamiento como industria”. Reconoce su carácter mediador, en la medida que lo considera un instrumento al servicio de las necesidades de una sociedad o un cliente, usuario o consumidor. Lo caracteriza como el sector “que mayor encadenamiento presenta con otros sectores creativos y con otros sectores de la economía en general” y visualiza su potencial de crecimiento toda vez que lo considera “un insumo y complemento de la producción de la mayor parte de los sectores económicos nacionales” (CNCA, 2014, pp. 225-237).

Esta condición fronteriza del diseño requiere de políticas de fomento diferenciadas, que no conlleven un castigo a su vinculación con la industria y los sectores productivos, y que a su vez promuevan su aporte en el ámbito de la salud, de la educación, transportes, discapacidad, etc. Además de la institucionalidad, las políticas nacionales de Diseño han significado un componente clave en las estrategias que los países más desarrollados han adoptado para alcanzar mayores niveles de actividad económica y desarrollo social (Mollenhauer, 2014).

Resulta significativo que en 2010 —dos años después de iniciarse la crisis económica en Europa— el diseño haya sido incluido en la Política de Innovación Europea, lo que ha permeado a nivel de sus países miembro. Actualmente 15 de los 28 países que conforman la Comunidad Europea han incorporado al diseño de forma explícita en sus políticas de innovación. La European Commission's Action Plan for Design-driven sostiene que un uso más sistemático de diseño como una herramienta para la innovación centrada en los usuarios y orientada al mercado en todos los sectores de la economía, complementarios a la I+D, permitiría mejorar la competitividad de la Comunidad Europea (Whicher, Swiatek y Cawood, 2015, p. 4). Frente a la pregunta ¿diseñar bienes de consumo o bienes públicos?, la respuesta es: ¡ambos!

Conclusiones

Hace 50 años, la mítica Escuela de Diseño de Ulm, en Alemania, inició un camino para consolidar la actividad proyectual como dominio disciplinar, lo que implicó alejarse del paradigma de las artes y acercarse hacia ámbitos del saber vinculado a las ciencias humanas, las ciencias exactas y la tecnología. Ello iba de la mano de un plan de estudios que debía responder a las necesidades de reconstrucción material y moral, así como a estrategias de

vinculación con distintos sectores del ámbito académico y productivo. Este modelo permite orientar el diseño de programas académicos, pero también podría contribuir al diseño de política de fomento del diseño ya que responde a preguntas fundamentales como ¿cuál es el tipo de sociedad en la que queremos vivir?, ¿de qué manera un diseñador puede contribuir a ello?, ¿Cuál es el perfil del diseñador que deberá responder a las necesidades de dicha sociedad?, ¿cuáles son los actores relevantes de la disciplina y cómo generar sinergias en beneficio de ésta? En los últimos años se ha avanzado en iniciativas centradas en la difusión y promoción del diseño chileno, alcanzándose importantes logros como la realización de bienales y exposiciones, la participación de diseñadores chilenos en renombrados eventos internacionales de diseño, la incorporación de diseño en el Fondart, por nombrar sólo algunas. Esto ha sido el resultado de un esfuerzo sistemático por parte de universidades, institutos y asociaciones de profesionales y de empresas de diseño. El Área de Diseño del CNCA ha cumplido un rol fundamental en este sentido, coordinando y apoyando iniciativas, convocando y generando instancias de participación.

Las medidas orientadas a fomentar la creación, la difusión y el emprendimiento creativo, han sido favorables y deben sostenerse, pero ha llegado el momento de que los esfuerzos también apunten a promover la integración del diseño al tejido social, a generar impacto a través del diseño. El foco no puede seguir siendo sólo el desarrollo del diseño como sector creativo.

El giro desde la competitividad hacia el desarrollo debería abrir nuevas oportunidades para el diseño chileno, siempre que implique avanzar hacia nuevas problemáticas sin desatender los territorios conquistados hasta ahora. Iniciativas como el Plan Nacional para la Economía Creativa, el Laboratorio de Gobierno y el diseño de una Política Nacional de Diseño, constituyen importantes señales en relación al valor que es Estado le estaría dando al diseño. Podrán llegar a ser una oportunidad para el desarrollo del diseño chileno, en la medida que el primero no castigue el rol del diseño en dinámicas de mercado y que el segundo lo incorpore en fases tempranas de los procesos de evaluación y diseño de servicios, en el ámbito público.

Seremos testigos de una nueva etapa en el diseño chileno, en la medida se incrementen iniciativas articuladas que promuevan su incorporación sistemática y progresiva a un mayor número de sectores, como Educación, Salud, Desarrollo Social, Minería y Agricultura. Es necesario instalar que el diseño no sólo agrega valor mediante estrategias de diferenciación, sino que también contribuye a hacer más eficiente diversos procesos y servicios. Las mesas interministeriales pueden tener un rol clave en este sentido.

La institucionalidad que se le dé al sector del diseño será clave para aunar esfuerzos y articular iniciativas provenientes de distintos organismos del Estado. Una tarea de tal envergadura no puede descansar en los esfuerzos personales. Por esta razón no resulta banal la estructura organizacional que tendrá el futuro Ministerio de Cultura. Esta nueva etapa también impone nuevos desafíos para la profesión y para las universidades e institutos, que

deberán ponerse al día con una formación que desarrolle competencias de estrategia, interdisciplina, gestión, metodología e investigación.

Si hemos logrado que economistas reconozcan que es necesario incorporar al diseño en etapas tempranas de las cadenas de valor, si hemos conseguido que el Estado incorpore al diseño en su programa de modernización, entonces los futuros diseñadores deberán ser los primeros en estar convencidos que pueden hacerlo y que tienen las competencias necesarias.

La lógica del encargo que se da en las escuelas de diseño —donde un proyecto comienza con un brief perfectamente delineado y culmina con la presentación de una propuesta formal—, ya no responde a la formación en diseño. Los estudiantes tienen que lograr, en primer lugar, identificar problemas —y no cualquier problema, sino aquellos que son pertinentes a la disciplina— y luego proponer un plan de acción en el que se defina con claridad cuáles son los objetivos y efectos esperados, cuáles los recursos involucrados y cuáles los indicadores de evaluación de impacto. La formulación y evaluación de proyectos, es un imperativo de la enseñanza del diseño.

Las universidades tenemos la misión de contribuir al desarrollo disciplinar fomentando la investigación en el campo histórico, metodológico y teórico. Mejorar la formación teórica, mejorar la reflexión, la metodología, las competencias para la investigación. Sólo de esta manera el diseño podrá contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas y hacer de éste, un país más habitable; de ésta, una sociedad más amable.

Referencias bibliográficas

- Aritzía, T. (2014, diciembre). Cultura y economía: itinerario de dos conceptos. *Observatorio Cultural* (#25), 114 a 119. Recuperado: el 2 de marzo de 2015 desde: http://www.observatoriocultural.gob.cl/observatorio25/observatorio_cultural_n25.pdf
- Chile de Todos. Programa de Gobierno Michelle Bachelet 2014-2018 (2013) Recuperado en marzo de 2015 desde: <http://michellebachelet.cl/programa/>
- Comisión Nacional de Innovación para la Competitividad (2013) Orientaciones estratégicas para la innovación. Surfeando hacia el futuro. Chile en el horizonte 2025: CNIC. Recuperado en diciembre de 2014 en: http://www.innovacion.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/orientaciones_estrategicas.pdf
- Comisión Propuesta de la Política Nacional de Diseño (2007) Propuesta de Política Nacional de Diseño. Resumen Ejecutivo.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2005). Chile quiere más Cultura. Definiciones de Política Cultural 2005-2010: CNCA. Recuperado en marzo de 2015 desde: <http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2012/03/Chile-Quiere-M%C3%A1s-Cultura.-Definiciones-de-Pol%C3%ADtica-Cultural-2005-2010.pdf>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2011). Política Cultural 2011-2016. Valparaíso: CNCA. Recuperado en marzo de 2015 desde: http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/11/politica_cultural_2011_2016.pdf
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2014). Mapeo de las industrias creativas en Chile. Caracterización y dimensionamiento. Santiago: CNCA. Recuperado en diciembre de 2014 desde: http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf
- Corfo (2014). Bases Técnicas de instrumento “Capital humano para la Innovación”. Recuperado: 4 de mayo de 2015 desde: <http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/incorporacion-de-capital-humano-para-la-innovacion-en-pymes>
- Maldonado, T. (1993). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili
- Mollenhauer, K. (2013). El Sistema de Innovación Design_driven como modelo estratégico y la propuesta de Política Nacional de Diseño para Chile 2007. En *Revista Chilena de Diseño* n°3, 2013, Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, ISSN0718-2430, 23 a 47.
- _____. (2014). *Modelos y metodologías design_driven para el desarrollo estratégico de la innovación y el emprendimiento social*. Ponencia no publicada.
- Piketty, T. (2014, julio), El capital en el siglo XXI (Introducción), *Gaceta del Fondo de Cultura económica* (#523), 7 a 10. Recuperado: marzo de 2015 desde: <http://piketty.pse.ens.fr/files/capital21c/other/SpanishIntroduction2014.pdf>
- Poblete, J. (2015, enero). Creatividad en Chile: ¿los peores del barrio? *Capital* (#389), 20 a 24.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2014) Informe sobre la Economía Creativa. Edición especial 2013. Ampliar los cauces del desarrollo local. México: PNUD / UNESCO. Recuperado en enero de 2015 desde: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf>
- Rodríguez, R. M. (2014, diciembre). Editorial. *Observatorio Cultural* (#25), 9. Recuperado: el 2 de marzo de 2015 desde: http://www.observatoriocultural.gob.cl/observatorio25/observatorio_cultural_n25.pdf
- Rowan, J. (2014, diciembre). La cultura como problema: ni Arnold ni Florida. Reflexiones acerca del devenir de las políticas culturales tras la crisis. *Observatorio Cultural* (#25), 120 a 127. Recuperado: marzo de 2015 desde: http://www.observatoriocultural.gob.cl/observatorio25/observatorio_cultural_n25.pdf
- Sapag, R. (2015, enero). Innovar o morir. *Capital* (#389), 12.
- Whicher, A.; Swiatek, P. y Cawood, G. (2015). Design Policy Monitor 2015. Reviewing Innovation and Design Policies Across Europe, Reino Unido, See Platform. Recuperado en marzo de 2015 desde: <http://www.seeplatform.eu/docs/SEE%20DPM%202015%20Jan.pdf>

Abstract: In recent years, state initiatives have emerged that rescue design as an agent of innovation and development. This indicates a transition from policies that understand design as a cultural asset, to initiatives that seek its application in diverse sectors of social life, with the purpose of introducing improvements that translate into social and economic benefits.

Although design has a historical kinship with art, crafts and architecture, its close link to industry makes an unavoidable difference. This requires differentiated promotion policies.

This paper seeks to analyze the opportunities and threats that cultural policies pose to Chilean design. The reflection is valid because even though the Chilean State has been incorporating design in different initiatives, an integrated vision of what design is and can do for the country is still under construction.

Keywords: Chilean Design - Public Policies - Creative Industries - Innovation.

Palavras chave: design chileno - políticas públicas - indústrias criativas - inovação.

Resumo: Nos últimos anos surgiram iniciativas estaduais que resgatan ao design como agente de inovação e desenvolvimento. Isto marca uma transição desde políticas que entendem ao design como um bem cultural, até iniciativas que procuram sua aplicação em diversos setores da vida social, com o propósito de introducir mejoras que se traduzam em beneficios sociales e económicos. Embora o design tem um parentesco histórico com a arte, o artesanato e a arquitetura, sua estreita relação à indústria estabelece uma diferença inevitável. Isto requer políticas de fomento diferenciadas. Este artigo procura analizar as oportunidades e ameaças que as políticas culturais supõem para o design chileno. A reflexão tem vigência porque, embora o estado chileno foi incorporando ao design em diferentes iniciativas, ainda está em construção uma visão integrada de aquilo que o design é e pode chegar a fazer pelo país.

(* **Úrsula Bravo.** Docente Investigadora, Facultad de Diseño, Universidad del Desarrollo. Diseñadora, Universidad Católica de Chile. Magíster en Humanidades y Pensamiento Científico, Universidad del Desarrollo. Egresada del Magíster en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile. Se ha adjudicado fondos de investigación en concursos institucionales (Universidad del Desarrollo), estatales (Fondart) e internacionales (Newton-Picarte British Council Fund). Investiga el proceso creativo en equipos interdisciplinarios, y aplicación de métodos de diseño en la educación escolar. Ha presentado ponencias en Santiago, Valparaíso, Buenos Aires y Milán. Ha asesorado al Ministerio de Educación en la evaluación de material educativo. ubravo@udd.cl - ursula.bravo@gmail.com

Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35 pp. 63-70. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: diciembre 2021

Ismael Cardozo Rivera (*)

Resumen: Las prácticas pedagógicas encaminadas a la enseñanza-aprendizaje en la educación superior, deben estar lo suficientemente estructuradas, no solo para poder ofrecer actividades atractivas y significativas a los estudiantes, sino también encaminadas hacia la promoción de estudiantes con capacidad crítica y de solución de problemas que le puedan aportar a la sociedad, y que, por ende, contribuyan al desarrollo social. En este sentido, la enseñanza-aprendizaje de la praxis del montaje Audiovisual sugiere que se estructuren actividades significativas enfocadas a que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de su acción/interacción entre la actividad, el maestro y sus compañeros.

Palabras clave: Educación - pedagogía - montaje audiovisual - didáctica - aprendizaje - enseñanza - innovación - educación superior.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 70]

La educación se hace más significativa, activa y colaborativa (SAC) en la medida en que se diseñen ambientes de aprendizaje en los que se propongan escenarios, casos, proyectos, situaciones y actividades DURAS (dosificadas, útiles, retadoras, atractivas y significativas)
Vega, 2013, p. 6

Al igual que la sociedad y la tecnología (y, de hecho, cualquier otra actividad), la educación evoluciona. Y no solo por la necesidad inherente de que los estudiantes también cambian conforme pasa el tiempo, sino también porque la misma sociedad demanda diferentes tipos de profesionales. Cada vez se hace más importante que las universidades le ofrezcan a la comunidad profesionales

con perfiles encaminados hacia la solución de problemas, a la resolución de conflictos, que profesionales con un gran conocimiento teórico alejados de una práctica real de los mismos.

La plena responsabilidad de las instituciones de educación superior en la formación integral de un individuo para que pueda convertirse en líder social, en cualquier posición y organización, lleva consigo el compromiso de la constante evolución de sus programas, carreras, profesores y metodologías (Rosker, 2006, p. 3).

En otras palabras, hoy en día, las diferentes prácticas pedagógicas encaminadas a la enseñanza - aprendizaje en