

Investigación- creación y políticas para la producción creativa y cultural

Sobre las relaciones entre la creatividad, la innovación y la Investigación-creación

7

*Research-creation and cultural and creative production policies.
On the relations between creativity, innovation and research-creation*

Artículo recibido 14/10/2015 aprobado 14/02/2016

ICONOFACTO VOL. 12 N° 18 / PÁGINAS 7 - 25

DOI: [HTTP://DX.DOI.ORG/10.18566/ICONOFAC.V12N18.A01](http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a01)

Autora:

María Ginette Múnera Barrios. Diseñadora Industrial. Especializada en Estética. Magíster en Filosofía. Docente e investigadora. Experiencia docente e investigativa en diseño, estética, humanidades, proyectos sociales y prácticas sociales. Actualmente docente interna en la Facultad de Diseño Industrial en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín. Formación complementaria en pedagogía e investigación, estética contemporánea, filosofía, antropología filosófica y teorías del arte contemporáneo. E-mails: mariag.munera@upb.edu.co; ginettemunera@gmail.com

Resumen La creatividad es un concepto excesivamente utilizado en los contextos académicos, especialmente en el discurso habitual de las disciplinas del hacer, como sucede con el *arte*, *la arquitectura* y *el diseño*. Si bien ser creativo es condición necesaria para que el *diseñador-creador*¹ sea innovador, es incuestionable que la creatividad es potestad humana y no exclusiva de quienes se forman en estas disciplinas, puesto que todo ser humano es capaz de crear. Pese a que la creatividad se ha entendido por tradición como principio de novedad, es decir aquello que es novedoso o que «trae algo nuevo», es evidente que se aproxima de algún modo a la noción de «innovación» y de paso atraviesa el concepto de «investigación» a veces sin distinción. Sin embargo, esta reflexión no se detendrá en estas precisiones, pues el propósito principal de este escrito pretende esbozar de qué manera la *creatividad* es condición de posibilidad para que las disciplinas creativas logren encontrar apuestas conjuntas sin trazar límites.

Para ello, se revisarán y ampliarán algunas nociones como: *creación*, *innovación*, *investigación*, *investigación-creación*, *políticas*, etc. Del mismo modo, se intentará articular algunos de los conceptos anteriores con las relaciones que resultan de esta reflexión, como lo son: *industrias creativas y culturales*, *políticas culturales y creativas*, *políticas para la producción de la creación* y *políticas para la producción cultural*, entre otras; es decir, algunos de los fenómenos contemporáneos que contemplan procesos y resultados de la *investigación-creación* como productos de la cultura. Todas estos pensamientos, con el ánimo de contribuir y aportarle al debate actual², con la intención de profundizar en territorios estratégicos poco explorados, con los que sea posible construir un nuevo *sensus communis*³, como primer paso hacia un escenario político para la *investigación-creación*.

Palabras clave Creación, investigación-creación, políticas de creación, innovación e investigación.

Abstract Creativity is a concept excessively used in academic contexts, especially, in the everyday speech of the disciplines of making, as it happens with art, architecture and design. While being creative is a condition necessary for the designer-creator to be innovative, it is unquestionable that creativity is human agency and is not exclusive of those who are trained in these disciplines, since all human beings are capable of creating. Despite the fact that creativity is understood by tradition as a

1 Nos referimos aquí al «diseñador» como término genérico, ya sea para el arte, el diseño o la arquitectura.

2 Debate actual en Colciencias: *Investigación-Creación* (Mesa Nacional de Artes, Arquitectura y Diseño).

3 *Sensus communis*, entendido como la capacidad para percibir, comprender y juzgar las cosas, que es común y compartida por casi todas las personas en una comunidad específica.

principle of novelty, i.e., what is new or «brings something new», it is obvious that it approximates in a way to the notion of 'innovation' and, incidentally, it crosses the concept of 'research', sometimes without distinction. However, this reflection will not stop in these details, since the main purpose of this paper is to outline how creativity is a condition of possibility for creative disciplines to find joint bets without tracing boundaries.

To do this, a revision and expansion of notions such as creation, innovation, research, research-creation, policy, etc. will be done. In the same way, we will attempt to articulate some of the abovementioned concepts with the relations resulting from such reflection: cultural and creative industries, creative and cultural policies, policies for the production of creation and policies for the cultural production, among others, i.e., some of contemporary phenomena which support processes and results of research-creation as products of culture. All these thoughts occur with the mood of contribute and add up to the current debate, with the intention of deepening in little explored strategic territories, with which it may be possible to build a new *sensus communis*, as a first step towards a political scenario for research-creation.

Keywords: creation, research-creation, creation policies, innovation and research.

Introducción

Con las conversaciones y debates nace un promisorio horizonte que anuncia con especial entusiasmo la validación del conocimiento en las artes en Colombia. Instituciones como Colciencias y el Ministerio de Cultura realizan este gran esfuerzo por examinar, reconocer y valorar estas prácticas creativas y culturales, que aquí reconocemos como investigativas. Aunque a veces pareciera que estas reflexiones giran en torno solo a la producción de conocimiento en las artes, lo que esencialmente se evidencia es la innegable y elocuente participación e interacción entre las disciplinas, las organizaciones sociales y las formas de la cultura. Ahora bien, aclarando de paso, como se indica en el informe de análisis del Ministerio de Cultura (2015)⁴, «la cultura no solo se relaciona con un conjunto de obras de arte, de libros o una suma de objetos materiales cargados con signos y símbolos, sino que se presenta como procesos sociales» (p. 7). Acogemos esta definición y en estos procesos nos concentraremos más que en los resultados, dado que este conocimiento es el que le da el sentido real a la construcción de lo social y se trata del conocimiento que ha pasado inadvertido, no solo en la academia sino también en las industrias, y sin dudarle en la relación realidad-estado. Se trata del conocimiento de lo individual pero también lo colectivo (cultura) en

4 Documento conocido como: *Cultura a la medida. Análisis de la Cuenta Satélite de Cultura de Colombia*, Ministerio de Cultura (2015).

conjunto, pues, aunque los debates apenas comienzan a enriquecer estos encuentros, podemos considerarlos con seguridad como formas de *investigación-creación*, tan válidos como los resultados concretos que aparecen en las estadísticas, pues con ellos se van generando al mismo tiempo otros lugares de intervención (creación) con los que puede verse claramente que la capacidad *creativa* es fecunda e infinita.

Metodología

Existen suficientes razones para justificar esta exploración sobre *innovación y creación*, una vez se han divulgado los informes de medición de Colciencias para la investigación. Ahora bien, por ser un escrito informal, que proviene de las conversaciones entre los docentes internos de la Facultad de Diseño Industrial en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, en Medellín, no se utiliza en rigor las metodologías convencionales de investigación para este escrito. Vale decir que esta reflexión es apenas una aproximación a algunas de las múltiples preguntas que surgen, entre muchas otras, a manera de conversaciones con los profesores investigadores. Para orientar al lector, lo que se argumentará tiene que ver con las principales rutas asumidas en estas conversaciones, como lo son la noción de: *creación, investigación-creación*, para luego profundizar un poco sobre la relación entre la *creación, investigación e innovación*. En un segundo momento, se mostrará cómo se pueden comprender estas prácticas emergentes desde las *industrias creativas e industrias culturales; los procesos para la formulación de políticas de creación y/o políticas culturales*, para ir más allá y trascender a lo que hoy se comprende como *políticas públicas*, dados los últimos avances en las investigaciones en Latinoamérica sobre estos fenómenos contemporáneos con los cuales es posible descentrar el pensamiento hacia otros territorios interdisciplinarios y, de paso, pensar en esos posibles *transdisciplinarios creadores*, como se suele llamar a los *diseñadores-creadores* de hoy. Por último, y como conclusión, se mostrarán algunos de los temas vigentes más importantes, a manera de interrogantes, que siguen en los debates y con los que se pretende problematizar desde la experiencia académica y desde la realidad cotidiana, dadas las condiciones de apertura que se plantean actualmente en la realidad de un país que clama por creación y sentido.

...lo que se argumentará tiene que ver con las principales rutas asumidas en estas conversaciones, como lo son la noción de: *creación, investigación-creación*, para luego profundizar un poco sobre la relación entre la *creación, investigación e innovación*.

Contexto: investigación y creación

En Colombia, con la conformación de las Mesas de *Artes, Arquitectura y Diseño*⁵, se ha logrado la constitución de un grupo de trabajo con el que ha sido posible analizar algunas de las formas alternativas de investigación y generación de nuevo conocimiento. Se ha tenido en cuenta sus objetos de estudio, metodologías, formas de desarrollo de pensamiento, así como la naturaleza y variedad de las producciones, en concordancia con la *investigación-creación*. En las mesas se han preguntado, y se preguntan todavía, sobre la visibilidad y valoración de los productos de la creación y la investigación, de manera especial sobre la forma de construcción de un lugar propicio para las disciplinas creativas dentro del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias, SNCT, 2015).

Uno de los objetivos es incorporar y articular la *investigación, la innovación y la creación* con los diferentes actores y sectores de conocimiento para el desarrollo del país. Por ejemplo, uno de los sectores con mayor potencial es la *cultura*, ya que el crecimiento de las *industrias creativas y culturales* es uno de los ejes principales para el desarrollo económico y social, por lo menos en países como Colombia y en general en los países de Latinoamérica. Todo esto exige nuevas maneras de pensar y hacer. En estos diálogos surgen modelos económicos, como ocurre con los modelos de *economía creativa o economía naranja*, en los que la materia prima es la *creatividad, las artes y la cultura*. Esta economía creativa, incluye toda forma de arte, desde «*las artes escénicas hasta las industrias culturales o creativas o del entretenimiento*» (Colciencias, 2015, p.121).

Puede decirse que el ejercicio creativo se encuentra en los procesos de investigación teórica y aplicada que resultan de disciplinas como *el arte, la arquitectura, el diseño, la música, la comunicación*, etc. El trabajo teórico da cuenta sobre los modos de pensar en las culturas, según la mirada disciplinar, pero por otro lado se hacen evidentes *las obras, artes, objetos, diseños, viviendas, textos, conceptos y/o composiciones*, etc. Del mismo modo, surgen como escenarios efímeros y escenarios temporales, si estamos hablando de espacios físicos, pero también escenarios académicos o culturales, en este caso reconocidos como: *patrimonio cultural, artes visuales y dramáticas, industrias audiovisuales, industrias del arte, nuevos medios*; otros, como el *diseño; los servicios creativos, arquitectura*,

5 En la Mesa Interinstitucional permanente participan ACOFARTES, RAD, ACFA, COLCIENCIAS, el Ministerio de Educación Nacional, CONACES, el Ministerio de Cultura y la Secretaría de Cultura de Bogotá, conformada por 12 miembros estables y algunos invitados ocasionales; todos ellos continúan reuniéndose regularmente, con una agenda de trabajo definida, con el propósito de incorporar dentro del modelo de evaluación la producción de conocimiento proveniente de estas áreas, para cuyo desarrollo las Asociaciones Académicas asumieron el compromiso de avanzar en la preparación de los documentos de trabajo requeridos para cada sesión, lo que ha permitido que el diálogo se desarrolle en forma positiva (Colciencias, SNCT, 2015).

tecnología y comunicaciones; el turismo, el bienestar social y la educación (IEC, 2010, pp. 179-183 y ss.)⁶. Pese a esta gran diversidad de escenarios, lo constituiremos en uno solo en las mesas de trabajo dedicadas a las *Artes, la Arquitectura y el Diseño* (AAD)⁷, de manera integrada en una palabra: «creación», pues en este mismo documento de Colciencias (2015), se aclara que gran parte de los diferentes elementos que tienen que ver con las obras y/o productos,⁸ resultados de *investigación-creación* de manera detallada, contemplan ese espíritu abierto, transversal y dialogante, tanto académico como social, en la búsqueda de una permanente construcción comunitaria. Lo importante es precisamente el ejercicio de comunidad como tal.

Por el momento, el resultado sucinto es el reconocimiento de la obra o creación de naturaleza efímera, además de los de naturaleza permanente y los de naturaleza procesual, esencialmente. Sabemos que pueden ser de otro nivel y otros niveles. Caben aquí otras *categorías, obras y/o productos* que pueden revisarse en este mismo documento, pero lo sustancial aquí ya es un comienzo, y es un gran comienzo. Sin duda, los debates siguen presentes sobre las mesas en las que persisten las diferencias, rupturas, tensiones y emergencias, que provienen de las diferentes posturas, siempre heterogéneas y diversas. Coherentes en su naturaleza y sus principios, pero todavía siguen siendo abstracciones complejas, difusas y con una gran carga de subjetividad. Sin embargo, lo verdaderamente valioso además del reconocimiento del *conocimiento creativo*, es la condición de posibilidad que se abre para que los creativos se conozcan, se reconozcan y se visibilicen, así como facilitar la creación de otros modos de pensar y comprender la creación. La investigación-creación es una gran puerta que se abre.

6 Informe sobre Economía Creativa (IEC, 2010). Este informe adopta la definición de «*Economía Creativa*» de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD).

7 AAD es la sigla que utiliza Colciencias (2015) para referirse a las *Artes, la Arquitectura y el Diseño*, de manera resumida, y que a partir de esta página utilizaremos en este artículo.

8 Este documento dice: «se comprende como obras, diseños y procesos de nuevo conocimiento aquellos diseños y/u obras que implican aportes nuevos, originales e inéditos de (AAD), la cultura y el conocimiento a través de lenguajes simbólicos que expresan, interpretan y enriquecen la vida intelectual, emocional, cultural y social de las comunidades humanas. Se incluyen, además, obras, objetos, procesos o eventos que han sido reconocidos como aportes significativos a su campo de conocimiento a través de su valoración y presentación en público, en tengan reconocimiento en el medio artístico o creativo» (Colciencias, 2015, p. 123).

Conceptos

Creación, investigación e innovación

No hay palabra que acuda con mayor facilidad ni frecuencia a la pluma de la crítica que la palabra investigación; y no hay concepto más vago entre los vagos conceptos que constituye el armamento ilusorio de la estética que el de creación (Robledo, 2013).

Crear es más interesante que saber; esta es la expresión que utiliza el profesor Robledo⁹, pues, «crear es nacer nuevamente, nacer a cada instante» (2013, p. 2). Sin duda el reconocimiento de la relación: *creación, innovación e investigación* es uno de los logros más relevantes de estos tiempos en Colombia. Sin embargo, es ineludible el posicionamiento de otras definiciones, pues todavía la investigación e innovación siguen siendo términos ligados a conceptos o expresiones como *lo original, lo eficiente y lo económico*. Consideraremos aquí algunas precisiones:

En el caso de las obras, una obra no es innovadora sino en la medida que satisface cierto tipo de exigencias. Para nosotros la *innovación* no requiere necesariamente de resultados concretos, ni del exigente vínculo entre ciencia y tecnología; a veces la *obra* queda en una dimensión oculta o difusa, como lo señala este mismo autor. Lo que queremos decir es que la *obra*, para que sea *innovadora*, no necesariamente requiere de una materialización ni de una mirada rigurosa desde la ciencia o la razón. La obra es obra en la medida que se «hace obra», diría Heidegger. Lo relevante es contemplar este hacer. Además, la innovación no quiere decir siempre algo nuevo, pues como lo han identificado autores como Pineda¹⁰ (2013), siempre tiene algo de «*imitación*», como sucede con los valores que se trasladan a los *objetos, obras y composiciones*, como lo son *los valores simbólicos¹¹, estéticos y las creencias*, pues innovación según Pineda, no termina con el producto sino que se configura con la cultura. Quiere decir que la creación y cultura van de la mano, y a su vez, el modo de creación conlleva innovación, ya sea *social o técnica*. Lo que se devela aquí es la comprensión de la *innovación* como un proceso social y para ello se hace necesario el debate sobre cuáles son sus objetos, pero sobretudo sobre cuáles son sus efectos *técnicos, sociales y culturales*, en concordancia con la realidad de nuestros contextos. Esto es lo verdaderamente importante. Si bien es necesario que la investigación debe ser pertinente con el desarrollo de un país, aquí haremos

9 Profesor del Departamento de Literatura, en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana. Profesional en estudios literarios y Magíster en Literatura de la Universidad Javeriana.

10 Decano de la Facultad de Filosofía en la Universidad Javeriana. Doctor en Filosofía.

11 El Convenio Andrés Bello define el campo cultural como: «un conjunto de actividades humanas y sus productos, cuya razón de ser consiste en crear, expresar, interpretar, conservar y transmitir contenidos simbólicos» (p. 33).

énfasis al *desarrollo humano y social* que se desprende desde las conversaciones comunitarias, pero sobretodo de las conversaciones entre las comunidades académicas, pues la gran responsabilidad de la academia es preparar a quienes crean y crearán el futuro. Por lo tanto, la investigación debe ser coherente con esta apuesta, pues ya no es suficiente hablar de investigación como productos o servicios, ni hacer parte de la innovación estrictamente tecnológica. Hoy, como lo manifiesta Fanny Almario (2013)¹² puede decirse que para generar innovaciones no necesariamente se habla de desarrollo de punta y no necesariamente hay que seguir un proceso lineal. De acuerdo. También sabemos que la producción del conocimiento no es suficiente, sino que hay que llevar este conocimiento a los lugares que necesitan estos conocimientos, pues «la pregunta no es sobre cómo hacer ciencia sino cómo la ciencia se tiene que acercar a la sociedad» (p. 2). De aquí podemos concluir que la relación entre *investigación, innovación y creación* tiene el sentido de hacer algo nuevo que genere cambio a la sociedad.

Del mismo modo, y continuando con las actuales discusiones de las Mesas de Arte, Arquitectura y Diseño (ADD), 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. Se afirma en este mismo documento que: «los resultados de creación, aunque se plasman en *artefactos estéticos*, 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, sino en «la experiencia que este genera y propicia» (SNTC, 2015, p. 124). Si esto es así, nos queda preguntarnos cómo es entonces esta particular relación entre la creación, la innovación y la investigación a partir de la experiencia. Si bien Aristóteles afirmaba que *investigar* es algo que se dice en muchos sentidos, lo mismo sucede hoy. Sin embargo, lo común es que investigar se comprende como una forma de «indagar sobre las cosas». Ahora bien, actualmente la relación *innovación, investigación y creación*, además de indagar, actualiza y renueva lo habitual o convencional; tiene que ver con la *transformación* de lo habitual en todos los sentidos, ya sea desde el punto de vista académico, tecnológico o de la sociedad. El acento lo mantendremos en la *transformación social* y, por ende, en la *transformación de los modos de pensar en común*, siguiendo el hilo conductor de nuestra discusión o sentido de lo cultural.

12 Directora de Innovación de la Vicerrectoría de Investigación. Microbióloga de la Universidad de los Andes. Magíster en Química de la Universidad Nacional de Colombia y en Administración con énfasis en Gestión Tecnológica de la Universidad de São Paulo (Brasil). Ponencia durante el Conversatorio sobre Creación en la Universidad Javeriana, el 20 de septiembre de 2013.

Lo difuso es cuando hablamos de *creación*, pues se explora un campo de actividad humana mucho más complejo. Lo situaremos aquí como *poiesis*, retomando el concepto original de la filosofía y aludiendo al término griego en el que las formas del hacer y el producir, y por tanto el conocimiento, pasan por *la sensación*, como lo expresa Iliana Hernández¹³ (2013), pues en el pensar y hacer, se crea. Creación como *poiesis*. Utilizando este término podemos reconocer las prácticas estéticas también como prácticas intelectuales integradas. El conocimiento es racional y sensible. Puede interpretarse como vínculo entre la *sensibilidad y la técnica*, así como entre *la sensibilidad y la cultura*; en términos mucho más amplios, permite la interacción entre y con otras disciplinas, pues en sus prácticas se crean otros modos y mundos. Según Iliana Hernández:

La creación, por tanto, obtiene su tensión y lugar de pulsión entre las fuerzas de sus dispositivos. La creación se refleja en la singularidad de la idea, en la concepción formal, espacial y temporal que la estructura, en la tecnología, pero también en las formas de interacción que se producen entre sus habitantes, visitantes y extranjeros. Sus cualidades simbólicas, sígnicas, de producción de sentido, pero especialmente en su capacidad creativa, esto es su capacidad renovadora del estado del arte de este tipo de creaciones (2013, p. 4).

El arte como creación

Asimismo, tradicionalmente se ha afirmado que mientras la ciencia enuncia, el arte no determina. Es claro que el propósito del arte no tiene que ver con una respuesta, pues su horizonte de sentido es preguntarse, generar inquietudes e interrogarse así mismo. No define, ni se deja definir. Si lo hiciera dejaría de ser arte, pero tiene algo que no tiene el conocimiento científico y es la capacidad de poner en relación los diferentes modos de pensar y hacer, pero sobretodo, tiene la capacidad para construir otros mundos de sentido. Produce por supuesto contradicciones, tensiones, desacuerdos, perplejidades y emociones, etc. El arte no tiene fines: tiene múltiples interpretaciones, es dinámico, sensible y subjetivo. Ahora bien, lo que se entiende como creación artística, como lo menciona Óscar Hernández¹⁴ (2013), puede comprenderse una forma de producción de conocimiento solo con la pregunta de cómo se produce y se crea arte. Trasciende la realidad concreta y puede verse en sus obras el impacto y su pertinencia en lo

13 Profesora del Doctorado en Ciencias Sociales de la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad Javeriana. Es Magíster en Estética y Ciencias del Arte de la Universidad de la Sorbona, Paris I, y en Estética y Teoría de la Arquitectura, de la Escuela de Arquitectura de Paris-Villemin. Estudió Arquitectura en la Universidad de los Andes.

14 Óscar Hernández es el asistente para la creación artística en la Vicerrectoría de Investigación. Maestro en música con énfasis en Administración Cultural, Magíster en Estudios Culturales y Doctor en Ciencias Sociales y Humanas de la Pontificia Universidad Javeriana.

social. En palabras sencillas, pertenece al lugar de la experiencia, en el sentido de Dewey, pues este autor señalaba que la experiencia estética es «la materia interna de la emoción y de la idea que se transforma, tanto por la acción y la reacción con la materia objetiva, como por la modificación que esta última sufre cuando llega a ser un medio de expresión» (2008, p. 86). Por esta razón, «la obra artística no es el soporte material, el artefacto, la obra-cosa, sino el objeto estético, dinámico y cambiante» (Hernández, Ó., 2013, p. 4). La creación se manifiesta a través de lo sensible mediante sus expresiones, ya sean tangibles o intangibles y son estas manifestaciones las que entran en discusión sobre las mesas de debate (ADD) (Colciencias, 2015). Son lugares heterogéneos, difusos y complejos que sirven para pensar lo que hacemos; lo interesante es la gran diversidad de manifestaciones emergentes, pues se encuentran desde las conceptuales (ideas) hasta las concreciones, como las obras de arte, los diseños, así como las expresiones en los barrios populares, cuya «expresión surge de una cotidianidad sencilla, activa y espontánea, sorpresiva, que arma tejido social» (Hernández, I., 2013, p. 3). Siguiendo con Iliana Hernández, este acto creativo «pulsional», como tal, tiene relación con la investigación y la innovación, gracias a que «los límites entre ellas son afortunadamente difusos» (2013, p. 4). Hernández concluye que la innovación consiste en generar una ruptura con el estado del arte de la investigación, generando otras formas con las cuales se puede expresar de algún modo esta condición creativa, ya sea en la experiencia de la creación o en sus resultados (obras). Por lo tanto, puede afirmarse que cualquier proceso investigativo requiere de *innovación-creación*, en tanto es un proceso en el que se experimenta y se crea. La sugerencia que hacemos es la confirmación de que ni la *investigación*, ni la *innovación*, ni la *creación*, pueden seguir disueltas ni sujetas a las determinaciones tradicionales e históricas divisorias. En este artículo compartimos esta idea con la que se propone la «creación» sin límites ni apellidos.

Hemos tratado sobre el reconocimiento sobre las formas del arte y sobre las difíciles discusiones sobre la pertinencia del arte, sin embargo, debe aclararse que es un ejemplo a seguir, pues, aunque para algunos su lugar sigue siendo difuso, ha sido gracias al privilegiado espacio que tiene el conocimiento científico inmerso todavía en la economía, es decir, en el mercado de lo útil y la eficiencia. Pero el gran avance es el reconocimiento del arte como una herramienta indispensable, tanto a nivel conceptual o de pensamiento como de intervención en la realidad social, porque es capaz de impactar profundamente en la sensibilidad humana y de la cultura. Reafirmamos la presencia del arte como vital y necesaria, tanto para las reflexiones académicas, especialmente en cuanto tienen que ver con la relación de *investigación e innovación* en cualquier escenario de toma de decisión, así como lo ha sido y lo será para la vida común y cotidiana. Por tanto, el arte además de ser una disciplina creativa debe pensarse en sintonía con las otras disciplinas y en este caso

con los procesos de *investigación-creación*, pues no solo se trata de otra forma de actualización y valoración del conocimiento sino una de las pocas alternativas que le queda al mundo académico, tecnológico y productivo de estos tiempos para asegurar un poco de humanidad hacia el futuro. En palabras sencillas, lo que se quiere es sensibilizar y humanizar la investigación y para ello la necesidad de comprenderla como creación. Es un ejemplo, pero a su vez es un gran desafío que nos involucra a todos los investigadores de la creación. Ahora bien, entrando en lo que se ha hecho hasta el momento:

Antecedentes

Industrias creativas y culturales

Como se indica en el documento del ordenamiento constitucional de 1991, el cual se cita en el informe Conpes¹ 3659 (2010). Este documento ubica a la cultura como uno de los elementos centrales del concepto de nación y diversidad. Sus principales contenidos exponen la manera como se le asigna al Estado la obligación de fomentar e incentivar las manifestaciones culturales y a ofrecer estímulos especiales a quienes ejerzan actividades relacionadas. El objetivo de esta política es aprovechar el potencial competitivo de las industrias culturales, aumentar su participación en la generación del ingreso y el empleo nacionales, y alcanzar elevados niveles de productividad (Conpes, 2010, p. 3). Existen otros informes, no solo a nivel nacional sino internacional, como el informe de la Unesco, a propósito de las industrias creativas¹⁵, con el cual se definen las industrias creativas como aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y la publicidad (2010, p. 2).

En este contexto, y de la mano de lo que se conoce como *economías creativas*, aparecen propuestas con las cuales es posible la formulación de nuevas ideas e implementación de estas ideas en la producción, ya sea de obras de arte o de productos culturales, creaciones funcionales, invenciones científicas e innovaciones tecnológicas (IEC, 2008, p. 61)¹⁶.

15 Se trata del texto denominado «Comprender las industrias culturales», Unesco, cuya sigla es: CICU. El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos, que sean intangibles y de naturaleza cultural. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores: editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño (CICU, 2005, p. 2).

16 El texto es denominado «Informe sobre la economía creativa», IEC (2008), del PNUD. El presente informe adopta la definición de «economía creativa» de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). La sigla que se utilizará en el texto es IEC, 2008.

Estos informes muestran claramente de qué manera los países en vías de desarrollo pueden encontrar otros modos de optimizar el potencial de la economía creativa mediante la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano (p. 68). Una de las definiciones de industrias culturales es la aprobada en la Convención de la UNESCO, quienes iniciaron esta reflexión desde el año 2005. Las identifican como aquellas actividades que «producen y distribuyen bienes o servicios que, en el momento en el que se están creando, se considera que tienen un atributo, uso o fin específico que incorpora o transmite expresiones culturales, con independencia del valor comercial que puedan tener» (ICC, 2014, p. 7).

Es posible que los modelos clásicos de producción comienzan a ser sustituidos por comunidades creativas cuya materia prima es la capacidad de crear e innovar. De ahí que las industrias culturales se perciben actualmente como una de las alternativas más importantes para generar políticas públicas (ya sean políticas creativas y/o culturales), pues se trata de la comunión entre *la creación, la producción, la comercialización*, pero sobretudo la construcción de sentido y conocimiento creativo, ya sea tangible o intangible en concordancia con lo que emerge de las culturas.

En esta dirección compartimos la idea de que «las industrias culturales son aquellas que ocupan un lugar central en las políticas de crecimiento económico, o en aquellos territorios que han realizado una apuesta por el valor añadido, la creatividad y la innovación» (ICC, 2014, p. 5). La participación de la Unesco ha sido clave, pues se ha esforzado en dimensionar el papel de la cultura en los procesos de desarrollo de manera concreta. Sus resultados ofrecen pistas sobre la formulación, gestión y evaluación de políticas en favor de las industrias culturales y creativas, con las cuales es posible ubicar posibles nuevos territorios de *investigación-innovación* y *creación*. Evidentemente uno de los retos más importantes tiene que ver con «las responsabilidades del sector cultural y creativo, los cuales demandan una adecuada gestión y un importante desafío para todos» (Unesco, 2010, p. 11). Del mismo modo, se esbozan otros retos como generar nuevas arquitecturas de política pública que sean capaces de aprovechar los comportamientos atípicos del comercio de «intangibles y de los productos de la creatividad», así como la creación de economías intermedias o nuevas prácticas económicas.

El primer paso es la puesta en marcha de una política nacional de industrias culturales y creativas, como dice el documento: «dotada de estrategias y actividades eficaces, capaces no solo de hacer brillar la cultura local, sino también de convertirla en fuente de riqueza para los creadores y demás agentes culturales» (2010, p.11). Como se ha visto, lo que hay sobre las mesas sugiere identificar determinantes, condiciones e indicadores, con los cuales se pueda mapear el comportamiento y la situación de las industrias culturales dentro de las economías nacionales y posiblemente internacionales, que sirvan para el diseño de las estrate-

gías de acompañamiento y seguimiento, pues todo esto debe ser el resultado de la reflexión, tanto de los agentes económicos como culturales y académicos.

Otro de los documentos que se pueden mencionar son los desarrollados entre el Departamento Administrativo y Nacional de Estadística (DANE) y el Ministerio de Cultura (2015), con ellos se ha trabajado en las últimas décadas en los países de Iberoamérica, quienes se interesan en conocer sobre los aportes de la cultura a las economías nacionales. Su intención es el diseño de metodologías que permitan adelantar procesos de medición de bienes y servicios culturales, logrando identificar valores significativos para el desarrollo de nuestras sociedades. Esto se ha hecho por lo menos durante los últimos diez años y, ahora, se intenta analizar otros sectores para medir el comportamiento de la cultura. Lo que se quiere es traducir en políticas públicas estos indicadores y de paso ayudar a los emprendedores y a los sectores de las industrias culturales emergentes.

En adelante, lo que se sugiere es la valoración de la producción y el diseño de nuevos modelos de recolección de información sobre industrias creativas y sobre economías creativas, ojalá pertinentes con los resultados de las discusiones académicas en la búsqueda de interactuar con las entidades gubernamentales e instancias jurídicas y de propiedad intelectual, para asegurar que los intereses de los artistas, arquitectos, diseñadores y/o creadores, en general, sean reconocidos y tomados en cuenta para tomar decisiones. El propósito es favorecer la creación e introducción de políticas y medidas de desarrollo que apoyen la creatividad, que amplíen las posibilidades para que los creadores participen, tanto en los mercados nacionales como internacionales, y que los productos sean para los creadores remunerados y socialmente reconocidos.

Es evidente que las industrias culturales y creativas le aportan al desarrollo social y económico de los países latinoamericanos, y el papel de la educación es de vital importancia. El propósito principal es intentar promover estas iniciativas, pues se hace necesario la creación también de políticas educativas que deben estar articuladas a la realidad y a las instituciones. La idea incluye además generar una cultura propia de conocimiento y por supuesto sugiere la actualización de los vínculos entre las universidades y las sociedades actuales. Por esta razón, resulta pertinente la participación de Colciencias, y en este mismo horizonte, se devela la necesidad de ampliar la mirada y revisar otras formas de intercambio y comunicación entre las comunidades académicas y la sociedad. Sin duda la creación y las políticas de *innovación-creación* son una alternativa para el desarrollo social y el conocimiento. Además, se muestra ampliamente la evidente relación entre la política y la creación, como condición de posibilidad para que todas estas reflexiones se materialicen en la vida común, así como se proponen otros espacios académicos de creación, como sucede por ejemplo con la creación de *observatorios*, con los cuales se pueden identificar los indicadores creativos

y culturales que van a ser necesarios para los mapeos que se requieren para el reconocimiento del comportamiento y la situación de las industrias.

En esta misma dirección se proponen estrategias de apoyo y acompañamiento entre saberes en los contextos académicos, así como se sugieren estrategias de investigación, creación e intervención y desarrollo en las comunidades con este mismo acompañamiento, pues el papel de la educación es esencial para promover estas iniciativas. El objetivo es desplegar estas ideas, a manera de políticas educativas, las cuales sean a futuro posibles estrategias globales de desarrollo. Sin duda la universidad es uno de los principales agentes de generación del conocimiento, y por esta razón es reconocida como uno de los pilares fundamentales de estas estrategias de desarrollo para los países como el nuestro. De aquí se concluye que las universidades deben generar vínculos constantes con las necesidades y los retos de la sociedad, pues la creación de instancias regulares, en concordancia con los lineamientos de los gobiernos, como es el caso de las instituciones formales de investigación como Colciencias, terminan siendo fundamentales para la generación de políticas públicas pertinentes con los saberes y las prácticas de estos saberes. Se requiere, además, otras formas de financiación para apoyar la investigación-creación, para ello será necesario contar con los instrumentos que provienen de las relaciones entre lo público y lo privado para la promoción de la cultura, con miras hacia nuevos escenarios industriales y creativos que permitan la ampliación de estas miradas transversales del conocimiento y la investigación.

Propuestas

Políticas para la producción creativa y cultural

*En consecuencia, la política es, ante todo
el ejercicio de cualquiera, de inventar, crear,
es lo que está en constante creación.*

Rancière

Para pensar sobre la posibilidad de creación de políticas para la producción creativa y cultural, lo primero es aclarar algunos de los conceptos como: *políticas* o *políticas de creación*. Asimismo, revisaremos de qué manera todo esto tiene que ver con la estética y para ello utilizaremos la noción de política de Jacques Rancière. El filósofo hace énfasis en la necesidad de no entender la política como ejercicio del poder e insiste en no dividir la *política* de la *estética*, pues la política se comprende como una *modalidad de la acción* llevada por un sujeto particular, con base en una *racionalidad específica* en el que el sujeto político es el resultado. Vemos aquí que lo importante es el sujeto político como creador y creación. Si bien la política es ruptura

de la *arkhé*, siguiendo con Rancière, no solo significa ruptura entre quien ejerce el poder y quien lo sufre, también es ruptura en cuanto a las disposiciones que se toman. Aquí el ejercicio de la democracia es la comunidad. Por tanto, la esencia de la política es la acción de los sujetos, cuya tarea es la configuración de su propio espacio, logrando que se visibilicen los sujetos y sus operaciones. Utilizando los términos de Hannah Arendt (1997), se trata de la comunicación entre los «cuerpos comunitarios», dado que lo común son las personas y sus conversaciones. Esto es la política como creación o creación de la política y lo que se configura es la experiencia de lo social en lo común.

En este sentido, podemos hablar de *políticas creativas o políticas de creación*, o mejor política, pues siempre hay creación en los cuerpos comunitarios quienes son los que crean, consolidan y legitiman estas prácticas, como sucede en este caso, entre las conversaciones que surgen de las disciplinas creativas. Ejemplos son los proyectos sobre hábitat, cuyos temas puede ser la vivienda y/o los objetos. El trabajo interdisciplinario, ya sea de arquitectos, diseñadores o artistas, tiene como resultado la construcción de una nueva comunidad en la que se generan procesos que inspiran y promueven además de creaciones materiales, políticas públicas (aunque a largo plazo) pertinentes con la realidad de los contextos. Para decirlo de otra forma, la realidad de las políticas públicas no proviene de los gobiernos sino de los diagnósticos y de los procesos de la experiencia social y comunitaria. Siempre hay creación.

Lo mismo sucede en la academia. Lo importante aquí es la *experiencia*, que consiste en el trabajo de las instituciones, empresarios, investigadores, docentes, estudiantes y/o diseñadores, quienes conversan con las comunidades y con la realidad. Los aprendizajes provienen de los *lenguajes y la cultura, las actividades y las prácticas cotidianas, los saberes, las técnicas y las tecnologías* de los lugares. Luego vienen las *éticas* o el *ethos* del bien común; y por supuesto, las estéticas, concebidas como cualquier forma de expresión y sensibilidad comunitaria. De este modo, la *política* y la *estética* se vinculan, pues el vínculo es necesario para que esta nueva comunidad surja. Quiere decir que la política también requiere investigación e innovación, pues si hay algo que necesita creatividad es la política y, a su vez, es lo que está en constante creación y requiere de sensibilidad estética (construcción de sentido).

Con las políticas de creación se amplían las fronteras para expandirse hacia la cultura y hacia la vida misma, pues a propósito de cultura, retomando la definición de cultura utilizada por Néstor García Canclini, para quien: «la cultura abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de un modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social» (citado en el documento del Ministerio de Cultura, 2015, p. 6).

Cobran relevancia en este contexto las industrias culturales, tecnológicas, las industrias del arte y las industrias creativas, entre otras formas. Desde aquí se propone la investigación sobre estas formas de la política, pues con estos modos es posible que se construya y se hable seriamente sobre transformación social, no solo desde las conversaciones académicas sino desde la realidad, involucrando a todas las instituciones pertinentes en las prácticas creativas. De igual manera, vemos la importancia de la *poiesis* y la filosofía, pues como lo expresa Agamben, lo que entra en crisis de manera radical es «la misma sustancia poética del hombre» (HSC, 2005, pp. 106-107).

Estamos pensando en las disciplinas creativas como «prácticas creativas y políticas», dados los argumentos anteriores, pues estamos en un momento en el que lo más importante tiene que ver con la forma como nos encontramos, nos reconocemos e interactuamos con los otros. Por esta razón, para pensar en una política de creación se requiere una mirada amplia y abierta a la realidad. Con mayor razón si proviene de las reflexiones académicas en las que el carácter *inter* y *transdisciplinario* es una exigencia. En esta dirección, lo que se sugiere para la creación de una política, o para generar políticas de creación, es el reconocimiento de los saberes y quehaceres de las disciplinas creativas. Este es el esfuerzo de instituciones como Colciencias, de los empresarios, de las comunidades sociales y las industrias culturales y creativas. De aquí la innegable afirmación de que la creación se encuentra en todas las ramas del conocimiento, incluyendo los saberes propios que emergen de la academia, así como de la interacción con las comunidades sociales.

En palabras sencillas, la creación se manifiesta política y dialogante. Es el ejercicio de construir lo común, pues tiene que ver con la configuración de un cuerpo comunitario (sujetos) y la comunidad misma. A su vez, quiere decir que para pensar unas políticas para la producción creativa y o culturales se hace necesario transformar también los modos de pensar la creación-producción (*poiesis*), tanto a nivel teórico como en sus prácticas. Por esta razón, las políticas creativas aluden a los discursos, acciones y/o actividades, acuerdos y desacuerdos, que resultan como formas que se proponen y se realizan para transformar los modos de existencia de un grupo social. Para ello, las mesas y el debate son las disciplinas creativas capaces de salir de lo convencional para animar al cuerpo comunitario para la transformación. Necesitamos encontrar estos modos de construir lo común, como los lugares de conversación y consenso, antes de darle forma a los espacios y a los objetos. Se trata de los resultados concretos de las maneras como los creativos piensan la sociedad, trascendiendo las restricciones y los límites de la tradición de la política y los límites de la academia, dirigiéndose hacia los lugares donde es posible transformar desde las ideas, los discursos y las conversaciones, para configurarse como formas y prácticas pertinentes con la realidad social de un país.

Políticas de la creatividad

Son varios los autores que han investigado sobre esta noción política y de la relación entre política y creatividad, por ejemplo Schlesinger (2009), en su conferencia, parte de la idea de que las políticas de la creatividad se han vuelto parte integral del discurso de renovación en y entre las naciones¹⁷ (p. 82). Aunque el caso es extranjero (Inglaterra) es un claro ejemplo de la forma como la creatividad puede salir de las discusiones teóricas entre los intelectuales y los académicos para insertarse en la realidad de un país. Es el modo como la creatividad puede convertirse en política y aunque nuestra realidad es distinta, lo que tenemos en común es el gran potencial creativo latente como forma de conocimiento, configuración y expresión de las culturas.

El mismo caso muestra con detalle la manera como la cultura se inserta en las políticas públicas de un país, y con ello podemos prever un territorio poco explorado en Colombia. Por esta razón, y gracias a los debates sobre el reconocimiento de la creación, la noción de política, creación e innovación resultan renovadoras, pues con estas pueden comprenderse en un sentido mucho más complejo, pero amplio, las prácticas investigativas. Mientras tanto, los creativos intentan colaborar en la creación de *políticas culturales* pertinentes con la realidad de los lugares en las que lo cultural y lo simbólico sean los espacios privilegiados, pues «el imaginario de la comunidad es la imagen que proyecta una política» (Schlesinger, 2009, p. 82). Ahora bien, es claro que quienes elaboran las políticas públicas no son los creativos necesariamente, pero son ellos quienes participan en los diálogos, tanto de las comunidades como en las mesas de discusión. Los creativos ayudan a construir las cartografías que se necesitan para la elaboración de las políticas públicas porque son quienes mejor conocen la realidad de los lugares y de los sujetos, gracias a la interacción directa con las comunidades y el conocimiento académico. Lo demás proviene de las instituciones, pues las *políticas ya sean creativas o culturales* se forman entre «los diversos modos de vivencia y la forma altamente institucionalizada del Estado» (p. 80).

En esta relación falta trabajar,. Schlesinger hace el reconocimiento de la multiplicidad de lo creativo y cultural de algunos países latinoamericanos y plantea la necesidad de *políticas creativas*, entendidas como aquellas que pueden atender la diversidad cultural y el talento creativo, pues lo cultural debe conocerse a través de sus creaciones, que como manifestaciones se expresan en el *diseño, la arquitectura, la música, las artes, los rituales, la danza, las artesanías y las prácticas culturales, etc.* El autor se refiere a las manifestaciones y expresiones locales, pero además a los

17 Schlesinger, Philip (2009). *La creatividad como inspiradora de políticas públicas*. Conferencia en Santiago de Chile (2008), en la Universidad Mayor de la Facultad de Comunicación y Diseño.

bienes que representan el capital cultural, tanto tangible como intangible, en el que se funda la vida de una comunidad. Del mismo modo, en el informe de la Unesco sobre industrias culturales se señala que «estos bienes pueden, a su vez, producir una compleja gama de productos creativos-bienes y servicios (tanto comerciales como no comerciales) de contenido cultural, los cuales son la expresión de la creatividad y el talento de su gente» (Unesco, 2010, p. 69).

Precisamente, la oportunidad está en la habilidad para potenciar las capacidades locales e intensificar la cohesión social mediante *políticas creativas* que sean capaces de replantear la política tradicional y generar estrategias de desarrollo social. Es frecuente encontrar comunidades de producción creativa entre los artistas y los productores culturales a nivel micro y macro, incluyendo las grandes corporaciones internacionales. En Colombia podemos encontrar las *pymes*, cuya producción en términos de producción, niveles de empleo y compromiso con las comunidades son significativas.

En los informes se destaca la importancia de las fuerzas de la economía creativa y la necesidad de enfrentar y acceder a los mercados de productos creativos como oportunidad de expansión. Las estrategias se logran a través de políticas públicas, pues con ellas se reconocen los sectores multidisciplinarios y sus interrelaciones con lo económico, lo social y lo cultural. Por lo tanto, para crear estas políticas se hace necesario el vínculo entre los investigadores, los actores sociales comunes y políticos de las regiones, pues el diseño de políticas públicas también surge de estas interacciones entre lo público comunitario y las instituciones. Para ello se requiere, en primera instancia, repensar el término *políticas públicas* en nuestros territorios y darle el tono de *políticas creativas* en concordancia con nuestras necesidades de desarrollo. Lo segundo, requiere la atención de las comunidades académicas para insistir en estas nuevas formas de conocimiento, conocidas como *investigación-creación*, teniendo como principal insumo la gran riqueza creativa y cultural en la que habitamos.

Referencias

- Agamben, G. (2005). *El Hombre sin contenido* (E. M. Kohrmann, Trad.). Barcelona: Editorial Áltera, S.L.
- Almario, F. (septiembre 20 de 2013). *Hacia una política de innovación*. Conversatorio sobre la creación artística. Ponencia en el XII Congreso de la investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C.
- Arendt, H. (1997). *¿Qué es la política?* (R. S. Carbó, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós.
- Colciencias (2015). *Modelo de medición de grupos de investigación y de reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología, SNCT*. Bogotá.
- Consejo Nacional de Política Económica y Social (2010). Conpes N° 3569. *Política Nacional para la Promoción de las Industrias Culturales en Colombia*. República de Colombia Departamento Nacional de Planeación.

- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Hernández, I. (septiembre 20 de 2013). *La creación artística y su relación con la investigación y la innovación*. En conversatorio sobre la creación artística. Ponencia presentada en el XII Congreso de la Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C.
- Hernández, Ó. (septiembre 20 de 2013). *Algunas reflexiones sobre el conocimiento el arte y la universidad*. En conversatorio sobre la creación artística. Ponencia presentada en el XII Congreso de la Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C.
- Informe sobre Economía Creativa (IEC, 2010). Creative Economy Report Recuperado de http://www.unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf
- Las Industrias Culturales y Creativas (ICC, 2014). *Debate teórico desde la perspectiva europea*. Gobierno Vasco. Edición: 1ª febrero 2014. Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. Donostia-San Sebastián.
- Ministerio de Cultura de Colombia y Convenio Andrés Bello (2003). *Impacto económico de las industrias culturales en Colombia*. Bogotá: Colección Economía y Cultura.
- Ministerio de Cultura de Colombia (2010). *Compendio de políticas culturales*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Ministerio de Cultura (2015). *Cultura a la medida. Análisis de la Cuenta Satélite de Cultura de Colombia*. Bogotá: Ed. Imprenta Nacional de Colombia.
- Pineda, D. (2013). *Reflexiones en torno a la posibilidad y sentido de una política diferencial de investigación e innovación*. En conversatorio sobre la creación artística. Ponencia presentada en el XII Congreso de la Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C.
- Rancière, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Museo de Arte Contemporáneo. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Robledo, J. F. (2013). *Apuntes sobre el acto creador (creación literaria e investigación)*. En conversatorio sobre la creación artística. Ponencia presentada en el XII Congreso de Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, D.C.
- Schlesinger, P. (2009). *La creatividad como inspiradora de políticas públicas*. Publicada en: cuadernos de información, ISSN: 0716-162. Centre for Cultural Policy Research. University of Glasgow. Conferencia en Santiago de Chile (2008), en la Universidad Mayor de la Facultad de Comunicación y Diseño, 22-25 de octubre de 2008.
- Unesco (2010). Políticas para la creatividad. *Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. División de Expresiones Culturales e Industrias Creativas, Sector de la Cultura. Argentina: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

i El Consejo Nacional de Política Económica y Social, CONPES, es la máxima autoridad nacional de planeación y se desempeña como organismo asesor del Gobierno en todos los aspectos relacionados con el desarrollo económico y social del país. Para lograrlo, coordina y orienta a los organismos encargados de la dirección económica y social en el Gobierno, a través del estudio y aprobación de documentos sobre el desarrollo de políticas generales que son presentados en sesión.