

Industrias creativas en las sociedades inteligentes: experiencias desde el Cluster Cultural del Eje cafetero

Felipe Londoño



El Teatro Los Fundadores de Manizales como sede del Festival de la Imagen.

Un nuevo paradigma cultural emerge asociado a las tecnologías de la información y la comunicación, y modifica el contexto de la sociedad contemporánea. A la vez que estas tecnologías facilitan los procesos de digitalización y tecnificación del sector cultural e interconectan las comunidades culturales de las regiones, prácticas postdigitales, asociadas a fenómenos de creaciones experimentales, aportan a la conformación de clusters que facilitan el acceso *inteligente* de los ciudadanos a las tecnologías y posibilitan la generación de *redes de conocimiento* que enlazan diferentes actores y generan flujos de in-

formación. En la región del Eje Cafetero Colombiano, recientemente declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad, diversas experiencias se están llevando a cabo y transforman los sistemas de producción y de comunicación de la cultura, creando con ello un nuevo marco en el conocimiento cultural, que toma como base los nuevos lenguajes visuales y electrónicos.

Manizales, en la región del conocimiento

La intención de generar escenarios de pensamiento adecuados frente a la creación y el emprendimiento surgió desde los mis-

mos procesos de cambio que caracterizan las sociedades de la denominada “era de la información”. La significativa evolución tecnológica y organizativa de estas nuevas economías fomenta modificaciones importantes en los procesos sociales e institucionales de las ciudades, que son la base de la convivencia y de la vida cotidiana. En este contexto, las ciudades inteligentes impulsan el conocimiento como plataforma de la producción y observan la globalización a partir de la articulación de los procesos locales con las actividades económicas, sociales y culturales del mundo, a través de redes, que permiten gran flexibilidad y adaptabilidad a las transformaciones.

Las ciudades que entran en las dinámicas del conocimiento se convierten en regiones claves para la generación de nuevos tipos de economía, más allá de lo que determinan los mercados globales. Los procesos de afianzamiento de valores sociales y de identidad cultural a partir de esta nueva producción, impulsa no solo las dinámicas de la innovación tecnológica y empresarial, sino también la participación pública a través de espacios donde interactúan las comunidades con las instituciones políticas y gubernamentales. En estas ciudades coexisten diversos sistemas de comunicación, gubernamentales y no gubernamentales, políticos y sociales, culturales y comerciales. Estos expresan la idea de simultaneidad entre las identidades universales y la fragmentación de comunidades pequeñas, que actúan en ámbitos locales y globales.

Bajo el lema “El Espacio Cultural Iberoamericano y su economía en una relación renovada” se reunieron, en septiembre de 2012 en Salamanca, ministros y altos funcionarios de cultura de los países iberoamericanos en la declaración final de la XV Conferencia Iberoamericana de Cul-

tura. En la declaración de la conferencia se propuso profundizar en el aprendizaje de experiencias de “regiones creativas” que hoy existen en algunos países de la región, y la necesidad de enfoques institucionales novedosos ante las nuevas formas de comunicación, como la cultura digital y las redes sociales, entre otras. La declaración también destaca la importancia de “implementar y monitorear políticas públicas de desarrollo local y regional que prioricen el fomento y desarrollo de las pymes e industrias culturales y creativas”. Pues se entiende que la economía creativa es un “eje decisivo para el desarrollo sostenible y que el gran tejido de la economía de la cultura en Iberoamérica está hecho de pequeñas y medianas empresas culturales que ameritan programas efectivos de formalización y desarrollo de sus capacidades de producción, comercialización, de fortalecimiento de sus conexiones con las fuentes locales e internacionales de la creación, y garantías de sostenibilidad”¹.

En este contexto, Manizales, en la región sur occidental de Colombia, ha implementado como política trabajar en dos frentes fundamentales: el conocimiento y la investigación, bajo premisas que proponen, a través de la potencialidad creativa, impulsar el trabajo con las tecnologías aplicadas a la cultura y la sociedad. Programas como Manizales Eje de Conocimiento (MEC), que el gobierno municipal ha promovido desde la primera década de este siglo, han abierto caminos para el desarrollo de programas que integran el nuevo paradigma tecnológico de las redes de información y comunicación, con la producción cultural. Lo cual permite a las personas el acceso democrático a

1 Declaración Final XV Conferencia Iberoamericana de Cultura. En: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article11071>.

la información y la participación activa en los temas de ciudad. En Manizales, Eje del Conocimiento, se acentúa la relevancia de esta dimensión cultural y las formas de las tecnologías que la han hecho posible.

El MEC empezó en la administración del Alcalde Germán Cardona Gutiérrez (1999-2002) y se consolidó gracias a la dirección ejecutiva de Octavio Arbeláez Tobón (2002-2004). Es una alternativa de fortalecimiento del capital humano y una propuesta de modelo de desarrollo local, que busca generar las habilidades y capacidades del capital humano, para que pueda apropiarse, de manera útil, de la tecnología y los adelantos tecnológicos, de tal modo que ellos sirvan de instrumento para la creación de una economía basada en el conocimiento, en donde el desarrollo humano se dé de una manera más equitativa e igualitaria. El proyecto promueve el diálogo entre el pasado, el presente y el futuro del conocimiento, soportado en la memoria histórica, las identidades locales y el potencial de los nuevos medios como factor de desarrollo regional. Los objetivos originales del MEC se dirigían a la promoción del uso y aplicación de las TIC, el acceso de toda la comunidad a la información, al fortalecimiento de las redes de telecomunicaciones, la educación y capacitación basada en TIC, y a propiciar la innovación tecnológica y la diversificación de la economía local. Dichos objetivos se estructuraron en cuatro estrategias (representadas en lo empresarial, lo comunitario, lo educativo y lo investigativo) que permitirían el tránsito de la situación actual a la situación deseada, como visión de futuro. Sin embargo, estas cuatro estrategias no pudieron llevarse a cabo en su totalidad por los cambios políticos en la administración pública que frenaron la continuidad integral del proyecto.

A pesar de ello, algunas de las capas propuestas dentro de la dirección estratégica han permanecido. En la dimensión empresarial, por ejemplo, la ciudad continúa la promoción de la actividad económica y el empleo de calidad con sentido de futuro a partir de acciones como Manizales Más, un programa iniciado en el 2012, a partir de la unión de la Fundación Luker, la Alianza SUMA de Universidades de la ciudad, la Cámara de Comercio, la Alcaldía, Incubar Manizales, ParqueSoft, Sena Regional Caldas y en alianza con Babson College, que propone fortalecer el ecosistema del emprendimiento de alto impacto como alternativa de creación de empresas para Manizales como Ciudad de Conocimiento.

Otras iniciativas locales, como la Incubadora de Empresas Culturales, motivan las dimensiones empresariales complementarias, apoyadas en la relación entre cultura y nuevas tecnologías, mediante el fomento de nuevas asociaciones y empresas que toman en cuenta las redes y los procesos flexibles. La creación de industrias culturales, cuyos énfasis en la región se dan en el área de los contenidos digitales, constituyen un recurso económico importante para la región y el país, y actualmente se vinculan con programas de los Ministerios de TIC, de Comercio, Industria y Turismo, y de Cultura.

En relación con la dimensión comunitaria, la ciudad ha desarrollado programas que enlazan dos fenómenos relacionados: por un lado, la libertad de expresión y comunicación abierta y, por el otro, la economía expandida y flexible que se han generado por los movimientos de la globalización y de aperturas producidas por el surgimiento de los medios digitales. El impulso al acceso de las nuevas tecnologías para favorecer la igualdad de oportunidades se propicia desde diferentes

frentes. La propuesta del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, por ejemplo, potencia la autoorganización, la producción de plataformas de intercambio, y el empoderamiento de las redes de producción, a través del diseño entendido como una actividad política con profundas implicaciones sociales. El surgimiento de los movimientos *open source*, la popularización de los microprocesadores, la democratización de la tecnología a través de proyectos como Arduino y otras plataformas participativas, y la explosión de la cultura *hacker*, están dirigidos a un cambio ideológico del papel del diseño y la creación en la sociedad, más allá de las convenciones del mercado y el consumo, que marca el inicio de una nueva comprensión del papel del diseño en la sociedad, en el cual los usuarios finales ya no son consumidores pasivos sino agentes activos.

Muchas de las acciones que se realizan en los laboratorios que se coordinan desde Diseño Visual tienen como objeto fomentar la creación de instrumentos y prototipos para la “innovación pública”, que persigue, en lo fundamental, satisfacer las necesidades sociales y los servicios públicos de mayor calidad, mediante la asignación y la utilización eficiente de los recursos públicos, a través de la participación comunitaria. Los propósitos de estos escenarios participativos son, entre otros, promover la inclusión digital de la ciudadanía, propiciar el cambio organizativo con el fin de satisfacer las necesidades y demandas de la comunidad, impulsar los principios de transparencia, participación y colaboración y avanzar hacia una visión de la evaluación sistemática de las políticas públicas. Todos estos propósitos deben enlazarse con organizaciones públicas y privadas de ámbitos nacionales e internacionales.

En la dimensión educativa, la ciudad ha creado programas que fomentan la

educación de calidad y el aprendizaje a lo largo de la vida, como herramientas esenciales para el trabajo y el desarrollo personal. Acciones como el plan estratégico de ciudad “Estoy con Manizales”, propuesto en el 2011, tenía como fin que los ciudadanos votaran para que la educación sea un propósito fundamental en las políticas de gobierno. La iniciativa, que obtuvo cerca de 100.000 votos, generó una presión política importante para la construcción de una agenda de largo plazo para la educación de calidad en Manizales. En esta se establecieron políticas de igualdad entre las instituciones de formación sobre la utilización de medios y el fomento de la capacitación docente en las áreas de nuevas tecnologías y cualificación profesional.

En relación con la construcción de una red de conocimientos que involucre la formación postgradual, en temas relacionados con sociedad del conocimiento y nuevas tecnologías aplicados a prácticas profesionales y a los nuevos modelos organizacionales, la Universidad de Caldas desarrolla la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación, que para el 2012 han contado con más de 100 estudiantes provenientes de diferentes ciudades de Colombia y Latinoamérica.

Finalmente, en la dimensión investigativa, que se relaciona con los atributos culturales que hacen parte de la innovación y creación, como puente entre la academia y los proyectos empresariales, se han fortalecido los procesos interdisciplinarios en las instituciones, para abordar los problemas del conocimiento a través de la comunicación entre diferentes entornos científicos. Como se describe más adelante, se crean nuevos laboratorios que, con el apoyo de Colciencias, y los Ministerios de TIC y Cultura, dan soporte a las indagaciones

desde los posgrados, que se vinculan con las dinámicas del contexto.

En síntesis, es posible afirmar que la ciudad y la región avanzan en proyectos que, si bien en los entornos políticos su continuidad es inestable, han tenido eco en las instituciones y programas que han participado de las iniciativas propuestas de impulsar a la región a partir de las industrias del conocimiento. En la construcción de economías de conocimiento y sociedades democráticas, la Universidad es importante, no solo para crear la capacidad intelectual de la que dependen la producción y la utilización del conocimiento, sino para promover las prácticas del aprendizaje continuo, necesarias para actualizar permanentemente los conocimientos y las destrezas individuales. En Manizales, los proyectos propuestos por la Universidad de Caldas, en el marco de los programas descritos, ayudan a construir la capacidad de participación de la comunidad, y exploran las alternativas de la educación para impulsar el crecimiento económico, reducir la pobreza y aumentar el bienestar comunitario.

Tecnología, cultura e industrias creativas

El proceso de pensar la ciudad y la región desde perspectivas del conocimiento se realiza desde hace años a partir reflexiones derivadas de escritos como los de Jaime Acosta Puertas. A través de sus experiencias en investigación, innovación y creatividad, abre una luz para entender las ciudades de América Latina en el marco de la sociedad contemporánea². En “Las Universidades frente a las Industrias del cono-

2 Jaime Acosta P. *Ciudades de América Latina en la Sociedad del Conocimiento*. Colciencias, Bogotá. 2009.

cimiento y la creatividad”, se describen los procesos de cambios que transforman a las sociedades del siglo XXI, sobre todo desde la interrelación entre tecnología y cultura³.

Y es allí donde se aborda el planteamiento, de la mano de Martín Hopenhayn⁴, de la relación entre tecnología y cultura desde dos posturas antagónicas: en una, la tecnología ejerce un determinismo permanente sobre los sujetos. Así, cada innovación, “acaba reconstruyendo la subjetividad de sus usuarios”⁵. La otra postura afirma que cada cultura “crea la tecnología que se merece, y que son las grandes matrices culturales las que orientan el desarrollo del conocimiento y la producción”⁶. En Manizales, la configuración de los usos de los nuevos dispositivos tecnológicos se propone a partir de la segunda postura. En relación con las industrias creativas, Walter y Chaplin demuestran que, en la sociedad de la información, el mercado determina más los contenidos que la cultura⁷. En el análisis que realizan sobre la relación entre cultura visual y comercio, y entre economía, arte, diseño y los medios

3 Felipe C. Londoño, “Las Universidades frente a las Industrias del conocimiento y la creatividad”. En: Jaime Acosta P. *Ciudades de América Latina en la Sociedad del Conocimiento*, pág. 106.

4 Martín Hopenhayn. “Conjetura sobre cultura virtual. Una perspectiva general y algunas conjeturas desde América Latina”. En: Fernando Calderón. *¿Es sostenible la globalización en América Latina? Debates con Manuel Castells*. Vol. II. Fondo de Cultura Económica. Chile, 2003.

5 *Ibidem*.

6 *Ibidem*.

7 John A. Walter y Sarah Chaplin. *Una introducción a la cultura visual*. Octaedro, Barcelona, 2002, pg. 235.

de comunicación (Walters J., Chaplin S., 2002) afirman que las industrias culturales crecen en importancia en la medida en que la empresa vincula a artistas para promover sus productos, y en la relación simbiótica entre comercio, cultura visual y propiedad intelectual. Partiendo de la premisa enunciada por Marx, quien afirma que “sin producción no hay consumo, pero también, sin consumo no hay producción”, Walter y Chaplin analizan una secuencia unidireccional irreversible entre producción, distribución y consumo, en el marco de la producción de significado y de artefactos materiales, para concluir en la necesaria cualidad cíclica de toda red de interrelaciones. Es decir, para comprender la producción es necesario tener en cuenta las variables culturales relacionadas con los autores, los recursos financieros, la estética y la ideología; y para comprender el consumo, se deben analizar las múltiples necesidades y deseos del consumidor con el objeto de comprender los patrones y los hábitos de uso de los objetos.

La Incubadora de Empresas Culturales, un programa de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas, en asocio con sectores privados de la región y el país, fomenta las actividades académicas en diversas áreas del conocimiento relacionadas con el emprendimiento cultural, analiza las relaciones interactivas para la producción y aplicación de conocimientos, y desarrolla procesos de innovación para el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos, tomando como base los procesos de integración entre distintos actores sociales y económicos, para así avanzar progresivamente hacia un modelo no lineal de desarrollo tecnológico.

Este programa toma en cuenta el modelo de la triple hélice, teoría desarrollada por

Etzkowits y Leydesdorff⁸, y aplicada a la relación entre la academia, la industria y el gobierno. Dicho modelo sostiene que para hacer posible el desarrollo tecnológico y económico, se requiere que estos tres actores interactúen, formando espirales con circuitos de retroalimentación entre los tres agentes, que los lleve desde la investigación básica al desarrollo de productos y a la creación de nuevas líneas de investigación. Por ello, la Incubadora impulsa la convocatoria Incu*ARTE, realizada en los años 2009, 2010 y 2011, y a través de la cual se han apoyado 17 empresas regionales en artes escénicas, música, diseño, artes visuales, editoriales digitales, entre otras.

Investigación desde los laboratorios abiertos

En los últimos años, la región cafetera de Colombia se ha posicionado como una de las zonas más importantes del país en relación con la tecnología, la cultura y la creación. Esta circunstancia viene apoyada por varios factores. La región, constituida por los Departamentos de Caldas, Quindío y Risaralda, lidera en el país las estadísticas relacionadas con la cantidad de entidades de formación o práctica artística (artes visuales, danza, teatro, literatura y música) registradas por millón de habitantes⁹. El hecho mismo de la declaratoria de Patrimonio de la Humanidad del Paisaje Cultural Cafetero (UNESCO, 2011), ha generado toda una serie de actividades que dinamizan las empresas culturales y

8 Henry Etzkowits y Loet Leydesdorff. *The triple helix as a model of innovation studies*. Science and 108 Public Policy, Vol. 25, n° 3, 1998.

9 Según datos del Informe del Consejo Privado de Competitividad, 2009.



Paulo Hartman de Brasil, en el Festival Internacional de la Imagen 2008.

creativas de la región, que posibilitan vislumbrar direcciones estratégicas que brindan alternativas atractivas a las economías regionales.

Las Universidades, las Incubadoras y los Parques Tecnológicos de la región han impulsado el desarrollo de laboratorios abiertos, que toman en cuenta aspectos relacionados con el arte, el diseño, la ciencia y la tecnología aplicados a procesos de sostenibilidad ambiental y apropiación social del conocimiento. Específicamente, el programa doctoral en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, que recibe apoyo de Colciencias y el Ministerio de Educación Nacional en el 2007, es único en Colombia, y tiene como objeto el estudio de la naturaleza y la práctica del diseño y la creación, a través de la investigación y los procesos interdisciplinarios que se lideran desde el diseño, el arte, las ciencias y las tecnologías. El Doctorado, que se realiza en convenio con la Universidad de Chile y la Universidad Nacional de Córdoba en

Argentina, se enlaza con la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, con el pregrado de Diseño Visual, y propone cuatro líneas de investigación en los siguientes campos:

– **Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología.** Tiene como objetivo promover el reconocimiento del diseño como materia de investigación social, cultural y filosófica, así como sistematizar experiencias interdisciplinarias centradas en enfoques investigativos en el contexto de la interrelación arte, ciencia, diseño y tecnología como forma de aproximarse a los avances científico-tecnológicos que caracterizan la sociedad contemporánea, por medio de proyectos de investigación que impulsen el desarrollo del conocimiento y la capacidad en el manejo del arte, la ciencia, el diseño y la tecnología para generar innovaciones que integren los diferentes saberes disciplinares. Propone, así mismo, investigar acerca de las profundas transformaciones socia-

les y culturales generadas en la época de la cibercultura y la visualidad en un mundo globalizado; abordar el estudio de la fundamentación epistemológica y metodológica del Diseño, sus relaciones y límites respecto de la ciencia, las artes y las humanidades; proponer categorías y criterios que permitan repensar la historia del diseño y la crítica del diseño, en particular con respecto del contexto local y latinoamericano; y reflexionar acerca del proceso de creación, preguntarse por una posible, aunque precaria, metodología de la creación, indagar por sus implicaciones sociales, éticas y políticas. Para ello desarrolla proyectos en temas como:

- Filosofía y diseño.
- Historia y crítica del diseño.
- Diseño, sociedad y cultura.
- Diseño y creación.

– **Diseño y desarrollo de productos interactivos.** Desarrolla procesos de investigación - creación a través del diseño, para determinar las posibilidades de aplicación mediática y de la virtualización en la proyección multidimensional. Así mismo, explora los procesos electrónicos de transmisión y manipulación de datos e imágenes, como una forma de diferenciar imagen y realidad, imagen y medio ambiente, imagen y marco pictórico. La línea propone determinar los nuevos parámetros que guían los procesos de creación proyectual en la sociedad contemporánea; abordar los temas relacionados con el *branding*, las estrategias de globalización y la imagen de los lugares, a través del diseño y la creación; profundizar en los conceptos fundamentales de la economía cultural y las industrias creativas, a partir de las investigaciones desarrolladas; experimentar con las tecnologías interactivas disponibles para la creación de nuevos

modelos de comunicación, mapificaciones urbanas o interacción en los espacios físicos y virtuales; definir metodologías proyectuales específicas para el diseño de la interacción, que aborde nuevas miradas a las problemáticas de las interfaces persona-máquina; indagar en las relaciones perceptivas multisensoriales que posibilitan las tecnologías, incluyendo las prácticas sonoras y táctiles; explorar en los conceptos de las culturas postdigitales y el *software* libre; y proponer nuevos discursos críticos, a partir de nuevas prácticas que integren el cine digital, los videojuegos, la realidad aumentada y las diversas aplicaciones para dispositivos móviles. Las temáticas que desarrolla la línea son:

- Creación de identidad a través del diseño.
 - *Branding* y estrategias de globalización.
 - Identidades de lugar a través del diseño.
- Interacciones diseño, investigación y empresa.
 - Creación, producción, consumo.
 - Innovación, emprendimientos y spin-off.
 - Economías culturales e industrias creativas.
- Diseño de interacción.
 - Interfaces y comunidades virtuales.
 - Tecnologías de la interacción y media digital.
 - Prácticas sensoriales: cuerpo y bioarte.
 - Sinestias y prácticas sonoras.
 - Culturas postdigitales y *software* libre.
- Discursos críticos y nuevas prácticas
 - Cine (y) digital: narraciones audiovisuales interactivas.
 - Videojuegos, animación y entornos virtuales.

- Robótica y realidad aumentada.
- Ebooks y aplicaciones para dispositivos móviles.

– **Gestión y transmisión del conocimiento.** Explora la gestión y transmisión del conocimiento como un concepto contemporáneo dinámico propio de una sociedad articulada a partir de flujos de información. Genera, a través del diseño y la creación, posibilidades de investigaciones aplicadas al contexto cultural con el fin de visibilizar procesos científicos como discursos dirigidos a una comunidad amplia. La línea propone profundizar en las técnicas para capturar, organizar y almacenar la información y los datos, para transformarlos en proyectos y obras que presten beneficios a comunidades, empresas e instituciones; indagar en los sistemas que posibilitan la administración sistemática de la información; explorar cómo influyen las diferencias culturales en los procesos cognitivos de los sujetos; determinar las características transculturales de los procesos cognitivos; y relacionar los artefactos culturales con las relaciones entre sujetos y objetos. Las posibles temáticas que desarrolla son:

- Redes, información y procesos cognitivos.
- Visualización de datos.
- Diseño, aprendizaje y modelos multimediales.
- Cognición y aprendizaje.
- Modelización de procesos cognitivos.

– **Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.** Profundiza en la relación entre ser humano y contexto a través del análisis, la interpretación y la creación desde el diseño y el arte, para fortalecer los aspectos específicos de

la habitabilidad, contribuir con el adecuado manejo de la información y la comunicación en el ambiente y aportar elementos de desarrollo sostenible del paisaje y del patrimonio, que mejoren la calidad de los entornos y las interacciones con redes virtuales y reales en el territorio. La línea propone aplicar una metodología integral de proyección del entorno que posibilite una lectura holística de los paisajes contemporáneos, aportar parámetros conceptuales y metodológicos desde el diseño y la creación para mejorar las interacciones en el espacio, mediante el aprovechamiento de tecnologías de información y comunicación; estudiar los fenómenos de la visión y la percepción por medio de un conocimiento objetivo de la realidad y su experimentación integral en el espacio urbano a diferentes escalas, para cualificar integralmente el entorno y posibilitar una mejor experiencia, convivencia y la habitabilidad del ser humano; fortalecer la educación del público mediante el desarrollo de una cultura visual enriquecida que se sustente en el respeto a las preexistencias ambientales y a los derechos ciudadanos, mediante el conocimiento de nuevas interacciones y redes en el territorio, que generen cambios y tendencias en la transformación del espacio; valorar el significado cultural y el comportamiento de las interacciones a partir de la apreciación estética y de los imaginarios colectivos, que determinan las principales características históricas y geográficas que lo identifican; y proyectar estrategias, acciones e intervención bajo parámetros de diseño, para la adaptación y el futuro desarrollo de los espacios de la ciudad, que contemplen la dinámica propia del paisaje en cuanto

a las tendencias a la estabilidad en su evolución y a las necesidades de información y comunicación de la sociedad contemporánea. Los proyectos que desarrolla la línea se relacionan con:

- Diseño, Memoria y Patrimonio.
 - Configuración del espacio y habitabilidad.
 - Historia, identidad y diversidad cultural.
 - Valoración y apropiación social del patrimonio.
- Paisaje y Sostenibilidad.
 - Paisaje Cultural y turismo sostenible.
 - Paisaje urbano, ciudades sostenibles y ecología urbana.
 - Ecodiseño, Biociudad, Bioregión.
 - Paisaje Comercial.
- Arte, Sociedad y Medio Ambiente.
 - Simbología y espacio social.
 - Metáforas urbanas.
 - Intervenciones urbanas, arte urbano y *Land Art*.
 - Percepción sensorial y espacial.
 - Experiencia del espacio y topofilia.
- Ciudad y Comunicación.
 - Sistemas de información y comunicación.
 - Redes, ciudadanía e información.
 - Espacio público y medios tecnológicos.
 - Educación ciudadana.
- Imagen y Representación del Territorio.
 - Imaginarios Urbanos.
 - Diseño y prospectiva.
 - Infografías, mapificación y nuevas cartografías del territorio.
 - Narraciones e interacciones.

Laboratorios de creación

El Media Lab Manizales genera un espacio para el desarrollo de investigación inter-

disciplinaria en los campos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El laboratorio estructura nuevos conocimientos para transferirlos a las comunidades, potenciando las posibilidades de comunicación y el avance investigativo, a través de proyectos telemáticos y colaborativos.

Por otra parte, y con el apoyo del Ministerio de Cultura, la Universidad de Caldas coordina el programa LASO del Eje cafetero, Laboratorios de Emprendimiento Cultural en clave digital. LASO es un proyecto de organización estratégica y comunicacional para jóvenes, basado en el concepto de emprendimiento en red, con un fuerte componente de impulso a la formación técnica en producción de contenidos artísticos, a la utilización de TIC y al emprendimiento cultural. A LASO están vinculados 20 jóvenes de Manizales, Pereira y Armenia, quienes se están formando en temas de producción musical y creación audiovisual.

El ViveLab, promovido por el Ministerio de TIC, es el último laboratorio instaurado en la Universidad de Caldas. Tiene como objetivos potenciar el talento humano y el sector de contenidos creativos digitales en el país, a través de la creación de un escenario colaborativo de trabajo, y generar procesos de formación enfocados a necesidades puntuales de la industria en el campo de los contenidos digitales, y el desarrollo de proyectos colaborativos y emprendimientos. El ViveLab se estructura como un *hábitat digital* conformado por tres espacios: el físico (*Spacelab*), un espacio comunitario (*Living labs*) y un espacio virtual (*Virtual lab*).

Otra experiencia significativa de la Universidad de Caldas es Escenarios Digitales. Un espacio abierto al público que ofrece formación especializada en em-

prendimiento cultural a través de nuevas tecnologías. Escenarios Digitales ganó el premio de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y el Ministerio de Cultura de Colombia como Experiencia Significativa en Educación Artística en el 2010.

Manizales también impulsa la IMAGOTECA, un Centro de Documentación que hace especial énfasis en la información escrita y visual sobre los diferentes temas del diseño, el arte, la ciencia y la tecnología. La IMAGOTECA utiliza las TIC para los procesos de archivo y divulgación de los contenidos digitales almacenados. En el 2010, ganó la Beca Nacional de Gestión de Archivos y Centros de Documentación Audiovisual “Imágenes en Movimiento” del Ministerio de Cultura.

Finalmente, el Festival Internacional de la Imagen se constituye en un programa bandera que realiza el Departamento de Diseño Visual desde 1997. Es un escenario para analizar y compartir experiencias relacionadas con las prácticas contemporáneas de creación con medios electrónicos, y un lugar de intercambio de experiencias en torno a los diversos lenguajes narrativos y a los procesos creativos de los nuevos medios.

Los proyectos descritos se apoyan en políticas educativas, que generan observatorios críticos de los procesos creativos y propugnan por la diversidad y el impulso de los valores locales, más allá de leyes o mercados impuestos, y acorde con el convenio de la diversidad auspiciado por la Unesco. Varios criterios sirven como punta de lanza para establecer nuevos modelos de industrias creativas que respondan a las necesidades del contexto, en

el marco de la economía global: indicadores cualitativos del mercado relacionados con los efectos de cambio, que surgen a partir de políticas económicas; la pluralidad y diversidad; la implicación de la comunidad en la definición de problemas; el acceso y la cobertura de la información y la comunicación; el incremento de las competencias; los proyectos comunitarios experimentales e innovadores y la divulgación de los procesos, la cohesión o la prospectiva.

Clusters o regiones culturales de conocimiento

La propuesta de asociación de las distintas dinámicas regionales descritas podría posibilitar el desarrollo de un cluster cultural, en la línea de los grupos de empresas descritos por diferentes autores en los años noventa, para incorporar nuevos eslabones en una cadena productiva. Pero, ¿qué significa pensar en un cluster cultural? ¿Cómo se diferencia este cluster de los modelos empresariales tradicionales? Análisis de estudios sobre economía de la cultura y desarrollo creativo de las regiones, como los llevados a cabo por Baumol y Bowen (1966), Ginsburgh y Merger (1996), Throsby (2001), Towse (2003), y Benhamou (2004), o los estudios de los modelos de clusters y distritos culturales de Europa, USA y Latinoamérica, como los realizados por Kumpf (1998), Pilotti (2003), Valentino, (2003), Santagata (2005), Wynne (1992), Greffe (2003), OCDE (2005), y Lazzarotti (2001 y 2003), permiten evidenciar que es necesario trascender el concepto tradicional de competitividad propuesto por Michael Porter, por otro que tienda más a lo colaborativo, que se relacione mejor con el método del *Cultural, Artistic and Environmental Heritage* (CAEH) de carácter

multidisciplinar-cualitativo-cuantitativo, enunciado por Lazzeretti¹⁰.

En esto último, la autora analiza tres componentes fundamentales: arte, cultura y medio ambiente y su capital simbólico, pues estos constituyen una red de trabajo de actores económicos, no económicos e institucionales que llevan a cabo una serie de actividades relacionadas con la conservación, mejora y dirección económica de estos recursos, y que representa en su totalidad una región con un cluster de alto interés cultural. Así mismo, hace énfasis en la presencia en un territorio de una dotación significativa de recursos idiosincrásicos que constituyen su capital simbólico, y son reconocidos como tales por sus diferentes públicos y por la comunidad local.

Este modelo, que aborda temáticas relacionadas con nuevas formas de pensar las relaciones entre la economía, la cultura y la sociedad con base en tecnologías, se vincula con el concepto de Econotopías, enunciado por Stephanie Rothenberg¹¹, así:

10 Luciana Lazzeretti. "The cultural districtualisation model". En: P. Cooke y L. Lazzeretti, (2008): *Creative cities, cultural clusters and local economic development*. Cheltenham, Edward Elgar; pp. 93- 120.

11 Panel presentado en el evento ISEA 2012, realizado en Albuquerque, USA. <http://isea2012.org/>

- La interrelación de los actores económicos, no económicos e institucionales con las comunidades globales.
- El libre intercambio de conocimientos y los movimientos *open source*.
- La participación ciudadana a través de proyectos de innovación pública.
- Las escuelas abiertas de formación virtual.
- Las formas de financiación alternativas: *crowdfunding* y microcrédito que aprovechan las redes distribuidas de recursos.
- Los nuevos criterios de medición del impacto de los procesos, más que indicadores de éxito.

En conclusión, una propuesta de cluster en el ámbito de lo cultural debe repensarse desde perspectivas que involucren los conceptos de región creativa, lo que implica tener en cuenta a los artistas y su producción, a los recursos culturales existentes, a las dinámicas económicas de la región, a los comportamientos, hábitos y costumbres que particularizan un lugar y a los recursos del paisaje urbano y el paisaje natural. Todos ellos conforman sistemas de redes que exploran nuevas posibilidades apoyadas en las tecnologías para transformar los sistemas de producción y de comunicación de la cultura, creando con ello nuevas formas de emprendimientos culturales que le apuestan a la innovación, la creación y el conocimiento.