

Pensamiento de diseño para la gestión cultural

La cultura según UNESCO « ...la cultura puede considerarse actualmente 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 y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.» (Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales; México, 1982) Puede ampliarse en www.unesco.org

Es así como la cultura es un hecho que implica a personas, a actividades, a intercambios de objetos, expresiones e ideas, a actores y espectadores; configurando la espina dorsal de nuestras sociedades. Pensar en gestionarla constituye una labor, una disciplina que no termina de estructurarse teóricamente y en la acción, es por ello que surgen diferentes enfoques que buscan dar línea al ejercicio de la gestión Cultural, y pueden comprender desde la ayuda a estructurar y construir demandas de carácter social, educativo y cultural, canalizar la participación de grupos y personas para acciones que beneficien a la comunidad, hasta encauzar la organización para una iniciativa privada y lucrativa, a partir de la conformación de organizaciones propias.

La Gestión Cultural en el centro de Desarrollo Cultural de Moravia, se reflexiona desde las historias, memorias e identidades del lugar en el que se encuentra asentado, gestionar para aportar al desarrollo del territorio a través del arte y la cultura como canal de participación, de creación de estados de opinión, de configuración de demandas y necesidades de naturaleza social y cultural, de generar inquietudes y provocar el pensamiento creativo.

Este ejercicio representa retos permanentes significativos como la sostenibilidad de públicos, las barreras de comunicación con las audiencias habituales y no, ofrecer contenidos y actividades culturales que empaten con las inquietudes y gustos del entorno, reconocer e identificar los hábitos de consumo cultural, uso y apropiación del equipamiento, definir con precisión un reto, oportunidad o problema, lograr una real conexión con las diferentes audiencias y la comunidad local, entre otras.

El pensamiento de diseño (PD) se presenta como una metodología de resolución de problemas y de descubrimiento de oportunidades de innovación, aplicable a cualquier ámbito que requiera un enfoque creativo y se basa en principios (No pasos o etapas) como la empatía, la imaginación como búsqueda de soluciones inspiradoras, la experimentación como visualización de posibles alternativas de solución, el prototipado colaborativo, el pensamiento integrador para sintetizar factores que afectan la experiencia de las audiencias, y por último, el aprendizaje iterativo para observar-crear-prototipar-validar cuantas veces sea necesario, para aprender en cada paso, hasta encontrar la mejor solución. En el CDCM, al ser un proyecto centrado en las personas, esta herramienta propicia escenarios de creación e intercambio de saberes horizontales, que permiten la resolución de problemas o retos y posibilita la exploración creativa con pensamiento analítico para poder identificar ofertas de valor en los contenidos y procesos.

Actualmente la actividad proyectual, es un lenguaje que ha venido fortaleciéndose al interior del

centro Cultural, y se concibe como un ejercicio colaborativo creativo, que robustece la integración de objetivos y metas, para superar las “ islas “ que pueden suponer una distribución de equipo por Áreas. Un desafío que involucra la implementación de un sistema o herramienta que logre conectar espontáneamente todas las intenciones y acciones.

En las organizaciones públicas y privadas, de diferentes sectores y subsectores económicos, se ha implantado gradualmente el enfoque proyectual como una de las rutas que permite la rápida reconfiguración y apuesta por la competitividad, garantizando el éxito en la ejecución de los esfuerzos temporales. Dados los altos índices de cambio y de exigencia de los entornos globales y locales en diferentes niveles (políticos, económicos, socioculturales, tecnológicos y ambientales), los problemas que asume la gestión son problemas altamente complejos. No obstante, dichos escenarios de difícil resolución han convertido el modelo de «trabajo por proyectos», como la dinámica más reconocida para el desarrollo de acciones que cumplan un objetivo.

El PD y la Gestión Cultural, constituyen una relación robusta y consistente, que incluye además las características de la innovación, como el trabajo colaborativo y la participación para innovar, la experimentación y el juego, la tolerancia al error, la empatía, la flexibilidad y la multidisciplinariedad. Singularidades propias para la sostenibilidad y el aprendizaje constante, necesarias para existir y representar en el caso del CDCM, a una comunidad fuerte y resiliente, que a través de sus sueños y expectativas lograron consolidar un espacio como el Centro Cultural “La casa de Todos”.

From:

<https://centroculturalmoravia.org/wiki/> -

Permanent link:

https://centroculturalmoravia.org/wiki/gestion_cultural

Last update: **2021/01/30 21:45**

