

ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN
COLOMBIA BAJO EL MARCO DE LAS POLÍTICAS
GUBERNAMENTALES

ALEJANDRA JULIET GUTIÉRREZ VILLA

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE AMÉRICA
FACULTAD DE ECONOMÍA
BOGOTÁ D.C
2018

ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN
COLOMBIA BAJO EL MARCO DE LAS POLÍTICAS GUBERNAMENTALES

ALEJANDRA JULIET GUTIÉRREZ VILLA

Proyecto integral de grado para optar por el título de
ECONOMISTA

Orientador
MANUEL HERNANDO GONZÁLEZ MAYORGA
Estadístico

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE AMÉRICA
FACULTAD DE ECONOMÍA
BOGOTÁ
2018

Nota de aceptación (Dirección de investigación)

Orientador

Jurado 1

Jurado 2

Bogotá, D.C., Agosto de 2018

DIRECTIVAS DE LA UNIVERSIDAD

Presidente de la Universidad y Rector del Claustro

Dr. JAIME POSADA DÍAZ

Vicerrector de Desarrollo y Recursos Humanos

Dr. LUIS JAIME POSADA GARCÍA-PEÑA

Vicerrectoría Académica y de Posgrados

Dra. ANA JOSEFA HERRERA VARGAS

Decano de Facultad de Economía

Dr. FERNANDO MORENO HERRERA

Las directivas de la universidad de América, los jurados calificadores y el cuerpo de docentes no son responsables de los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos son corresponden únicamente a la autora.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

En primer lugar agradezco a Dios que me ha bendecido en gran manera al permitirme estudiar esta carrera, también a mis padres María Villa García y Carlos Gutiérrez Montaña, a mi hermano Carlos Andrés Gutiérrez Villa, familiares y amigos que me han apoyado en este proceso, agradezco de igual manera a todos los profesores que contribuyeron con mi educación en especial al profesor Hernando González que me acompañó en la construcción de este trabajo de grado. Dedico este trabajo a mi familia y amigos por su incondicional apoyo.

	CONTENIDO	pág
RESUMEN		18
INTRODUCCIÓN		19
OBJETIVOS		20
1. MARCO REFERENCIAL		21
1.1 MARCO TEÓRICO		21
1.2 MARCO CONCEPTUAL		29
2. CARACTERIZACIÓN DEL CAMPO CULTURAL		32
2.1 EL PAPEL DE LA CULTURA EN EL DESARROLLO DE UN PAÍS		32
2.2 LA CULTURA COMO TRASMISORA DE CONOCIMIENTOS		33
2.3 CUENTA SATÉLITE DE CULTURA		33
2.4 CUENTAS NACIONALES		35
2.4.1 Análisis de la cultura en el país.		41
2.4.1.1 Sector creación (derechos de autor).		47
2.4.1.2 Sector de diseño Publicitario		51
2.4.1.3 Sector de juegos y juguetería		54
2.4.1.4 Sector de artes escénicas y espectáculos artísticos.		58
2.4.1.5 Sector de Artes Plásticas y visuales		61
2.4.1.6 Sector de música		64
2.4.1.7 Sector Audiovisual y Radio		68
2.4.1.8 Sector de libros y publicaciones		76
2.4.1.9 Sector de educación cultural		80
2.4.1.10 Sector del patrimonio material		84
2.5 EL TRABAJO EN LA CULTURA		85
3. IDENTIFICAR LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE APOYO AL SECTOR CULTURAL EN EL PERIODO DE TIEMPO ESTUDIADO		89
3.1 ¿QUÉ ES UNA POLÍTICA CULTURAL?		89
3.2 LA CULTURA EN LA DÉCADA DE LOS OCHENTA		92
3.3 LA CULTURA Y LA CONSTITUCIÓN DE 1991		93
3.4 PRESIDENCIA DE CESAR GAVIRIA 1991-1994		93
3.5 PRESIDENCIA ERNESTO SAMPER (1994-1998)		94
3.6 PRESIDENCIA ANDRÉS PASTRANA (1998-2002)		95
3.7 PRESIDENCIAS ÁLVARO URIBE VÉLEZ (2002-2010)		96
3.8 PRESIDENCIAL DE JUAN MANUEL SANTOS 2010-2018		100
3.9 POLÍTICAS DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL		101

4. CONCLUSIONES	103
5. RECOMENDACIONES	106
BIBLIOGRAFÍA	107

LISTA DE TABLAS

	pág
Tabla 1 Variación porcentual años 2015-2016 del valor agregado de las ramas de actividad económica (Cifras en miles de millones a precios constantes de 2005 por encadenamiento).	37
Tabla 2 Valor agregado según ramas de actividad económica y su participación en el PIB. Valores en miles de millones de pesos precios constantes de 2005 por encadenamiento. 2000-2016.	39
Tabla 3 Participación porcentual por años de las ramas de actividad económica en miles de millones de pesos a precios constantes. Años 2000,2005 y 2016.	42
Tabla 4 Participación porcentual de las actividades de servicios sociales, comunales y personales, de las actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas y la cultura en el PIB, valores en miles de millones de pesos a precios constantes serie 2005-2016.	43
Tabla 5 Valores agregados y participación porcentual de cada sector de la cultura en el total de la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.	46
Tabla 6 Porcentaje de participación del sector creación artística en el total de la Cultura.Miles de millones de pesos a precios constantes en base 2005. Serie 2005-2016.	50
Tabla 7 Participación porcentual del sector de diseño publicitario en la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.	53
Tabla 8 Participación del sector de juegos y juguetes en la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	56
Tabla 9 Participación porcentual del sector de artes escénicas en la cultura a precios contantes 2005-2016	60
Tabla 10 Participación porcentual del sector de artes plásticas y visuales en el total de la cultura, miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	62
Tabla 11 Participación porcentual del sector de la música en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	65
Tabla 12 Participación porcentual de la música fonogramada y la música en vivo en el total de la música en miles de millones a precios constantes 2005-2016.	66
Tabla 13 Participación porcentual del sector audiovisual y radio en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	70
Tabla 14 Subdivisión del sector audiovisual y su porcentaje de partición dentro del sector, en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	72

Tabla 15 Participación porcentual del sector de libros y publicaciones en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	77
Tabla 16 Participación porcentual del sector de la educación cultural en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	81
Tabla 17 Composición de la educación cultural y su participación dentro del total de la educación en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	82
Tabla 18 Trabajo del campo cultural, trabajos equivalentes a tiempo completo por segmento del campo cultural. Empleo directo 2007-2016 puesto de trabajo en miles.	86
Tabla 19 Número de trabajos asalariados y trabajos independientes por sectores del campo cultural.	88
Tabla 20 Valor agregado de la producción de filmes y la exhibición de filmes a precios constantes y su participación porcentual en el total de audiovisuales	98

LISTA DE CUADROS

	pág
Cuadro 1. Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo DCMS.	24
Cuadro 2. Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de textos simbólicos	24
Cuadro 3 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de los círculos concéntricos.	25
Cuadro 4 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo del modelo propuesto por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).	25
Cuadro 5 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo del Instituto de Estadísticas de la UNESCO.	26
Cuadro 6 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de Americanos por las Artes	27
Cuadro 7 PIB por ramas de actividad económica.	36
Cuadro 8 Sectores y subsectores de la cultura.	44
Cuadro 9 Productos culturales del sector de creación.	49
Cuadro 10 Actividades culturales de origen del sector de creación (correspondencia cpc 2 - ciuu 4).	49
Cuadro 11 Productos culturales del sector de diseño.	52
Cuadro 12 Actividades culturales de origen del sector de diseño (correspondencia cp c 2 - ciuu 4).	53
Cuadro 13 Productos culturales del sector juegos y juguetería.	57
Cuadro 14 Actividades culturales de origen del sector de juegos y juguetes (correspondencia cp c 2 - ciuu 4).	58
Cuadro 15 Productos culturales del sector de artes escénicas y espectáculos artísticos.	61
Cuadro 16 Actividades culturales de origen del sector de artes escénicas y espectáculos artísticos (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	61
Cuadro 17 Productos culturales del sector de artes plásticas y visuales.	63
Cuadro 18 Actividades culturales de origen del sector de artes plásticas y visuales (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	63
Cuadro 19 Productos culturales del sector de la música.	68
Cuadro 20 Actividades culturales de origen del sector de música (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	68
Cuadro 21 Productos culturales del sector de audiovisuales y radio.	74
Cuadro 22 Actividades culturales de origen del sector audiovisual y radio (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	75
Cuadro 23 Productos culturales del sector de libros y publicaciones.	78

Cuadro 24 Actividades culturales de origen del sector de libros y publicaciones (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	80
Cuadro 25 Productos culturales del sector de la educación cultural.	83
Cuadro 26 Actividades culturales de origen del sector de la educación cultural (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	84
Cuadro 27 Productos culturales del sector del patrimonio material.	84
Cuadro 28 Actividades culturales de origen del sector del patrimonio material (correspondencia cpc 2- ciuu 4).	85
Cuadro 29 Clasificación por temas de las políticas culturales.	91
Cuadro 30 Legislaciones culturales para la década de los ochenta en Colombia.	92
Cuadro 31 Aportes realizados de políticas culturales en el ámbito de la cultura para la década de los noventa.	95
Cuadro 32 Aportes realizados de políticas culturales en el ámbito de la cultura para los años 2003-2004.	97
Cuadro 33 Principales políticas para financiar la cultura.	99
Cuadro 34 Principales proyectos culturales promovidos en Colombia.	100
Cuadro 35 Proyectos especiales vigentes en el ámbito internacional.	102

LISTA DE GRÁFICOS

	pág
Gráfico 1 Modelando las industrias culturales y creativas: usando el modelo de los círculos concéntricos.	28
Gráfico 2 . Modelo de los círculos concéntricos con ajustes terminológicos de la Work Foundation.	29
Gráfico 3 Analfabetismo vs. Participación de la cultura en el PIB.	32
Gráfico 4 Ciclo cultural propuesto por la UNESCO.	34
Gráfico 5 Variación porcentual años 2015-2016 por ramas de actividad económica del PIB.	38
Gráfico 6 Comportamiento de las ramas de actividad económica en miles de millones de pesos a constantes de 2005 por encadenamiento serie 2000-2016 base 2005.	41
Gráfico 7 Evolución del sector de la creación artística en miles de millones de pesos a precios constantes, 2005-2016.	50
Gráfico 8 Evolución del sector del diseño publicitario y la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.	54
Gráfico 9 Evolución del sector de juegos y juguetes y el total de la cultura en miles de millones a precios constantes. 2005-2016.	57
Gráfico 10 Evolución del sector de artes escénicas en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	60
Gráfico 11 Evolución del sector de artes visuales en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	64
Gráfico 12 Evolución de la música fonogramada y música en vivo en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	67
Gráfico 13 Evolución de la participación del sector audiovisual y el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	71
Gráfico 14 Participación de los subsectores dentro del total del sector audiovisión en miles de millones de pesos a precios constantes año 2005.	73
Gráfico 15 Participación de los subsectores dentro del total del sector audiovisión en miles de millones de pesos a precios constantes año 2016.	73
Gráfico 16 Participación del sector de libros y publicaciones en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	77
Gráfico 17 Evolución del sector de libros y publicaciones.	78
Gráfico 18 Evolución del sector de la educación cultural vs. El total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.	81
Gráfico 19 Composición del sector de la educación cultural para los años 2005 a 2016.	83
Gráfico 20 Composición del trabajo en el campo cultural por sectores culturales año 2007.	87

Gráfico 21 Composición del trabajo en el campo cultural por sectores culturales año 2016.

87

LISTA DE DIAGRAMAS

pág

Diagrama 1 Tipos de derechos sobre las obras artísticas.

47

GLOSARIO

CUENTA SATÉLITE: las cuentas satélites son un sistema de información económica focalizado, continuo y comparable que toma como referencia general el sistema de Cuentas Nacionales de las Naciones Unidas, para el caso de la cuenta satélite de cultura que realiza el DANE en Colombia tiene como objetivo general realizar una delimitación funcional del campo cultural, con base en una metodología que abarca la totalidad de sus expresiones, y que permita una valoración económica de sus productos y de las actividades que los generan, así como del contexto social y económico en los que se presentan, como los patrimonios material, natural e inmaterial y la educación cultural, constituyéndose en un instrumento para la toma de decisiones públicas y privadas¹.

CULTURA: aunque la palabra cultura tiene diferentes definiciones se tomará la de la UNESCO que la considera como los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social, en ella también se agrupan las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones, y las creencias².

ESTADO: las políticas gubernamentales son promovidas por el gobierno de cada país o lo que se entiende como estado el cual según el congreso de la república es la forma en la que se organiza la sociedad³ para poder funcionar mejor y según lo estipulado en la constitución los fines esenciales del estado son servir a la comunidad, promover la prosperidad, garantizar los derechos y los deberes de los ciudadanos, facilitar la participación del pueblo en los asuntos de la nación, entre otros, por ello la importancia que tiene el estado en el desarrollo y puesta en marcha de las políticas gubernamentales⁴

INDUSTRIAS CULTURALES: son aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes y servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonio⁵.

PATRIMONIO CULTURAL: lo que se conoce como patrimonio cultural no solo son los monumentos y colecciones de objetos en museo, sino que también se incluyen las expresiones vivas, intangibles o inmateriales heredadas a una comunidad por

¹ Mauricio Perfetti del Corral 2017

² UNESCO 2001

³ Congreso de la república de Colombia 2017

⁴ Congreso de la república de Colombia 2017

⁵ UNESCO 2015

sus antepasados y transmitidas a las nuevas generaciones, según la UNESCO dentro del patrimonio inmaterial se encuentran las tradiciones orales, artes del espectáculo, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional⁶.

POLÍTICA GUBERNAMENTAL: las políticas gubernamentales se entienden como aquellas que el gobierno emprende para resolver necesidades de la población estas también se conocen como políticas públicas, como son acciones de gobierno con interés público estas surgen de decisiones sustentadas en un proceso de diagnóstico y análisis de factibilidad, para la atención efectiva de problemas públicos específicos, en donde participa la ciudadanía en la definición de problemas y soluciones⁷.

⁶ UNESCO 2015

⁷ Julio Franco Corzo 2014

RESUMEN

La cultura aporta a la economía del país cerca del 3% del producto interno bruto según la OMPI⁸ (Organización Mundial de Propiedad Intelectual), este porcentaje refleja la importancia de las industrias culturales en el campo económico.

Según algunos analistas las industrias culturales o creativas como también se les conoce, se caracterizan por su alto contenido intelectual, reflejan un acelerado crecimiento después de la crisis financiera del 2008, ya que día a día se produce una gran cantidad de contenido que se desplaza en las diferentes plataformas promoviendo contenido cultural y creativo.

Según cifras de la Cuenta Satélite del DANE, dichas industrias pasaron de representar el 0,9% del PIB en el 2005 al 1,2% en el 2016 lo que muestra un importante crecimiento del sector cultural a pesar de los cambios que han afrontado estas industrias con la llegada de nuevas tecnologías y canales de distribución. A la par del escenario positivo que se está presentando alrededor del sector cultural se han comenzado a promover políticas gubernamentales con el objetivo de apoyar el crecimiento de las industrias culturales como lo son la ley de cine, la ley general de cultura, la ley naranja, entre otras.

Por ello la idea es establecer si efectivamente estas políticas se ven reflejadas en el comportamiento del sector cultura para de esta manera determinar cuál ha sido su impacto.

Palabras claves: cuenta satélite de cultura, cultura, desarrollo, economía de la cultura, industrias culturales, patrimonio nacional, políticas gubernamentales, políticas culturales, sectores culturales.

⁸ Revista Dinero 2015

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como propósito en primer lugar identificar las características del sector cultural y por ende las industrias que hacen parte de dicho sector y a la vez determinar si las políticas culturales que se han fomentado para impulsarlo han tenido un impacto positivo en su crecimiento.

El presente documento contiene 4 capítulos a saber: el primero tiene como objetivo presentar el marco referencial del tema en donde se encontraran el marco teórico, el marco conceptual y el marco legal.

El segundo capítulo consiste en determinar las características del campo cultural resaltando el papel de la cultura en el desarrollo de un país, también como la cultura es transmisora de conocimientos y en que parte de las Cuentas Nacionales se están contabilizando las industrias culturales a la vez que se hace una descripción de cada una de las industrias que se encuentran en la Cuenta Satélite de cultura.

En el tercer capítulo se identifican las políticas públicas de apoyo al sector cultural, en donde se estudian dichas políticas por periodos presidenciales desde el periodo de Cesar Gaviria (1991-1994) hasta el último periodo de Juan Manuel Santos (2014-2018), en este mismo capítulo se busca determinar si las políticas culturales han tenido algún efecto en las industrias que hacen parte del sector.

Por último en el cuarto capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones del trabajo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Analizar cuál ha sido el comportamiento de las industrias culturales en Colombia bajo el marco de las políticas gubernamentales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Describir las industrias culturales según sus características y problemáticas.
2. Identificar las políticas gubernamentales de apoyo al sector cultural.
3. Determinar la evolución de los bienes y servicios que hacen parte de las industrias culturales y si estos han sido impulsados por las políticas gubernamentales.

1. MARCO REFERENCIAL

Por medio del marco referencial se analizarán las distintas teorías y conceptos necesarios para el desarrollo del presente trabajo.

1.1 MARCO TEÓRICO

La palabra “cultura” es uno de los conceptos con más significados en el ámbito de las Ciencias Sociales y Humanas. Todas las aproximaciones disciplinares utilizan el término refiriéndose al mismo con matices distintos⁹. Por el lado de la Economía como Ciencia Social, estudia en gran medida la satisfacción de las necesidades humanas que según propuso el psicólogo humanista Abraham Maslow en su obra *A theory of human motivation* de 1943, la cual formula una jerarquía de necesidades y que van desde las básicas (comer, respirar, entre otras) hasta las de autorrealización y conforme se satisfacen se puede pasar al siguiente escalón. Al referirse al ámbito cultural este se puede clasificar en uno de los escalones más elevados ya que tiene que ver con la creatividad, la espontaneidad y la capacidad de resolver problemas a través de las diferentes expresiones culturales.

Por otro lado, la economía también muestra gran interés en el estudio del comportamiento de los individuos respecto a la toma de decisiones para maximizar su utilidad, encontrándose dentro de estas decisiones el consumo de la cultura, como ir a obras de teatro, ópera, conciertos o leer un libro. Por ello un gran número de economistas como (Baumol, Towse, Blaug, Throsby, entre otros)¹⁰ han dedicado su atención a la cultura con el fin de ampliar su estudio teórico.

En un principio lo que hoy en día se conoce como economía de la cultura se denominaba economía del arte y su respaldo teórico data desde algunos siglos atrás donde se cultivó el interés de pensar sobre los efectos de las actividades derivadas de la propiedad intelectual en la economía.

En la línea de la teoría económica clásica aparece la distinción entre lo productivo y lo improductivo que fue planteada en el último tercio del siglo XVIII por los economistas franceses de la escuela fisiocrática que postularon la productividad exclusiva de la agricultura. Lo que quería decir que sólo la agricultura, afirmaban los fisiócratas, era capaz de generar un excedente por encima de los costes de producción, es decir, un producto neto. Las manufacturas, el comercio y la cultura no eran productivos en este sentido. Los economistas clásicos los consideraban trabajo improductivo. Sin embargo, algunos de ellos (Smith, Malthus y John Stuart Mill) intentaron aclarar la cuestión ya que pensaban la importancia de determinar

⁹ Nora Elena Espinal Monsalve 2006

¹⁰ Palma M, Aguado Q 2010

los factores sobre los cuales dependía el crecimiento económico. Además, se consideraba que la demanda de estos bienes culturales era una dispendiosa extravagancia de la aristocracia o una peligrosa distracción de la clase trabajadora¹¹.

Para Smith el trabajo productivo es el que añade valor al objeto al que se incorpora y resulta en una mercancía, fundamentalmente tangible y almacenable, con algún valor de mercado. En sus propios términos, el trabajo productivo: *“añade valor al objeto en que se emplea [...] se incorpora y realiza en algún objeto concreto o mercancía vendible, que dura algún tiempo tras la finalización del trabajo. En cierta forma es como una cantidad de trabajo almacenada y conservada para su empleo cuando se necesite para alguna ocasión. Posteriormente, este objeto, o lo que es lo mismo, el precio de tal objeto puede poner en funcionamiento una cantidad de trabajo igual a la que originariamente lo produjo.”*¹²

Con ello Smith en su libro *La riqueza de las naciones* concluye que el trabajo de los artistas era improductivo por lo que no generaba riqueza material. Cabe resaltar que el contexto de la época en la que estos autores vivieron era diferente a la de hoy en día, al mismo tiempo que los sistemas de producción y manejo de la economía, es por ello por lo que pensar que estos teóricos consideraban la cultura como un trabajo improductivo en la época en la que vivieron se entiende bajo la anterior aclaración.

Más adelante en el siglo XX economistas como Marshall, Keynes y Robbins establecen a diferencia de lo que pensaban los economistas clásicos que no solo los bienes materiales producían bienestar, sino que los bienes culturales, también contribuyen a la sociedad y a una mejor calidad de vida. Con base en estas teorías se vislumbra la defensa y apoyo desde lo público a las artes y la cultura. Un avance teórico muy importante el cual se considera como uno de los primeros trabajos que unió a la economía con las artes y la cultura fue el trabajo seminal de Baumol y Bowen (1966) cuando publicaron *Performing Arts: The Economic Dilemma*¹³, donde encuentran un dilema en las artes escénicas (teatro, ópera, danza) que más adelante se llamaría la “la enfermedad de los costos” esto dio origen a que más economistas en el presente siglo aportaran a esta área como lo son Throsby, John Howkins que habla de la economía creativa como el valor agregado que están generando las actividades culturales en los países y su aporte en el PIB. Por último, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) ha venido adelantando estudios sobre la incidencia de la cultura en la economía de los países, esto se ve reflejado en el libro *Economía Naranja* publicado en el 2013 por esta entidad.

¹¹ (Palma M, Aguado Q 2010)

¹² de la Calle Pardo, Luis Fernando. El trabajo improductivo. En: NEXOS: SOCIEDAD, CIENCIA, LITERATURA. Nov 1., vol. 31, no. 383, p. 12

¹³ Luis Antonio Palma M. Luis Fernando Aguado Q 2010

Otro aporte teórico que se aleja de lo netamente económico es la noción de cultura que expone la UNESCO la cual propone que el desarrollo no es únicamente lineal, sino que el desarrollo tiene que ver con la interacción de diferentes campos, esta entidad incorpora también la importancia de la cultura para el desarrollo humano, que a nivel internacionalmente se contempla en el PNUD (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo). Por otro lado, Amartya Sen incluye dentro del programa otros factores como la educación y la sanidad que consideran claves para el desarrollo humano al igual que el calentamiento global, el acceso al agua, la libertad cultural entre otros¹⁴.

“es la cultura la que ofrece el contexto, los valores, la subjetividad, las actitudes y las aptitudes sobre las que los procesos de desarrollo han de tener lugar.”¹⁵

En cuanto a cómo se clasifican y que características tienen las industrias culturales se pueden encontrar diferentes puntos de vista en el ámbito académico que cambian de acuerdo con el contexto que se esté observando, existen diferentes modelos que pretenden clasificar a las industrias que hacen parte de la cultura y aunque unos le agregan sectores y otros le quitan, en esencia lo que buscan es formar un mapa de ruta en cuanto se habla de cultura.

Los modelos que existen se encuentran en el sistema de clasificación de las industrias culturales y creativas que se presenta a continuación, el cual le otorga una numeración a cada modelo. El modelo número 1 corresponde al modelo DCMS, el número dos es el modelo de textos simbólicos, el 3 el modelo de círculos concéntricos, por otro lado, el 4 corresponde al modelo que propuso la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el 5 es el modelo planteado por el Instituto de estadísticas de la UNESCO, y por último el 6 corresponde al modelo de Americanos por las Artes. La composición de cada uno de estos modelos se encuentra en las tablas a continuación.

¹⁴ Alejandra Martins 2010

¹⁵ Maider Maraña 2010

Cuadro 1. Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo DCMS.

Modelo DCMS
Publicidad
Arquitectura
Arte y mercado de antigüedades
Artesanías
Diseño
Moda
Cine y video
Música
Artes escénicas
Industria editorial
Software
Televisión y radio
Videojuegos y juegos de computadora

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

Cuadro 2. Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de textos simbólicos

Modelo de textos simbólicos		
Industrias culturales principales	Industrias culturales periféricas	industrias culturales fronteras
Publicidad	Artes escénicas	Aparatos electrónicos
Cine		Moda
Internet		Software
Música		Deportes
Industria editorial		
Televisión y radio		
Videojuegos y juegos de computadora		

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

Cuadro 3 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de los círculos concéntricos.

Modelo de los círculos concéntricos	
Artes creativas nucleares	Industria cultural ampliada
Literatura	Servicios del patrimonio
Música	Industria editorial
Artes escénicas	Grabación de audio
Artes visuales	Televisión y radio
	Videojuegos y juegos de computadora
Otras industrias culturales principales	Industrias relacionadas
Cine	Publicidad
Museos y bibliotecas	Arquitectura
	Diseño
	Moda

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

Cuadro 4 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo del modelo propuesto por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

Modelo de la Organización Mundial de La Propiedad Intelectual (OMPI)		
Industrias que dependen principalmente de los derechos de autor	Industrias que no solo dependen del derecho del autor	Industrias independientes relacionadas con el derecho de autor
Publicidad	Arquitectura	Estudios de grabación
Entidades de gestión Colectiva	Ropa, calzado	Productos electrónicos de consumo
	Diseño	Instrumentos musicales
Cine y video	Moda	Industria editorial
Música	Utensilios domésticos	Televisión, radio
Artes escénicas	Juguetes	Cine y video

Cuadro 4. (Continuación)

Industria editorial		Fotografía
Software		Medios de comunicación
Televisión y radio		
Artes gráficas y visuales		

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

Cuadro 5 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo del Instituto de Estadísticas de la UNESCO.

Modelo del Instituto de Estadísticas de la UNESCO	
Industrias en ámbitos culturales fundamentales	Industrias en ámbitos culturales amplios
Museos, galerías y bibliotecas	Instrumentos musicales
Artes escénicas	Equipos de sonido
Festivales	Arquitectura
Artes visuales, artesanía	Publicidad
Diseño	Equipos de impresión
Industria editorial	Software
Televisión, radio	Hardware audiovisual
Cine y video	
Fotografía	
Medios de comunicación	

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

Cuadro 6 Industrias culturales y creativas que hacen parte del modelo de Americanos por las Artes

Modelo de Americanos por las Artes
Publicidad
Arquitectura
Escuelas de arte y servicios
Diseño
Cine
Museos, zoológicos
Música
Artes escénicas
Industria editorial
Artes visuales

Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

En la gráfico 1 se presenta en modelo de círculos concéntricos el cual han venido realizando autores como David Throsby uno de los principales exponentes de esta rama, Throsby propone una clasificación en la cual el núcleo lo denomina como la expresión cultural principal en el cual se encuentran: la literatura, la música, las artes escénicas y las artes visuales. El siguiente nivel lo representa como otras industrias creativas principales en el cual se encuentran: el cine, museos, galerías, bibliotecas y la fotografía. El tercer nivel es la industria cultural ampliada en la cual Throsby pone los servicios del patrimonio, la industria editorial y medios de comunicación impresos, la televisión, la radio, la grabación de audios, los videojuegos y los juegos de computadora. Por último, el cuarto nivel corresponde a las industrias relacionadas en las que se encuentran: la publicidad, la arquitectura, el diseño y la moda.

Gráfico 1 Modelando las industrias culturales y creativas: usando el modelo de los círculos concéntricos.¹⁶



Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

En el gráfico 2 busca ampliar un poco el modelo de círculos concéntricos para dar más precisión sobre las industrias y los sectores que se encuentran en cada uno de los niveles. Por ello en el primer nivel que es el núcleo se encuentran los ámbitos creativos básicos, que son los productos comerciales que poseen un alto nivel de valor expresivo y para los cuales es muy importante la protección de los derechos de autor. En el siguiente nivel se encuentran las industrias culturales las cuales son actividades que conllevan la reproducción masiva de los productos expresivos. En el tercer nivel Throsby sitúa a las actividades e industrias creativas para las cuales e uso del valor expresivo es esencial, por último en el cuarto nivel se encuentra según la gráfica el resto de la economía que son los sectores manufactureros y de servicios que se benefician y explotan los productos expresivos generados por las industrias.

¹⁶ Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo 2013

Gráfico 2 . Modelo de los círculos concéntricos con ajustes terminológicos de la Work Foundation.



Fuente: PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, 2014. (En línea) (Revisado 3 de agosto de 2017). Disponible en Internet: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002305/230576s.pdf>.

La UNESCO toma como referencia la teoría de los círculos concéntricos para clasificar los bienes y servicios que hacen parte del sector cultural.

1.2 MARCO CONCEPTUAL

De acuerdo con el marco teórico se establecen unos conceptos importantes para la investigación:

El concepto de cultura que se va a manejar es la noción de la UNESCO:

"La cultura... puede considerarse...como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan 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.”¹⁷

Por otro lado, se va a considerar que las industrias culturales y creativas las cuales se van a estudiar en el presente escrito hacen parte del trabajo productivo que según el aporte teórico de Adam Smith:

“añade valor al objeto en que se emplea [...] se incorpora y realiza en algún objeto concreto o mercancía vendible, que dura algún tiempo tras la finalización del trabajo. En cierta forma es como una cantidad de trabajo almacenada y conservada para su empleo cuando se necesite para alguna ocasión. Posteriormente, este objeto, o lo que es lo mismo, el precio de tal objeto puede poner en funcionamiento una cantidad de trabajo igual a la que originariamente lo produjo.”

Tomando como referencia tanto la noción sobre cultura que hace la UNESCO y el concepto de trabajo productivo de Adam Smith se encuentran que estos aportes teóricos aluden que la cultura contribuye al desarrollo.

Existen cuatro dimensiones del Desarrollo Sostenible: la sociedad, el medio ambiente, la cultura y la economía, que están interconectadas, no separadas. La sostenibilidad es un paradigma para pensar en un futuro en donde las consideraciones ambientales, sociales y económicas estén equilibradas en la búsqueda de una mejor calidad de vida. Por ejemplo, una sociedad próspera depende de un ambiente sano que provea alimentos y recursos, agua potable y aire limpio para sus ciudadanos.¹⁸

1.3 MARCO LEGAL

Para el presente documento se considerarán los siguientes referentes legales:

- Ley general de cultura (ley 397 de 1997) se dictan normas sobre el patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de Cultura y se trasladan algunas dependencias – título I definiciones, título III fomento y estímulos a la creación, la investigación y a la actividad artística y cultural artículo 19 Régimen aduanero para intercambio cultural.
- La Ley 98 de 1993 “Sobre la Democratización y Fomento del Libro Colombiano” dispone, entre otros asuntos, la asignación de recursos por parte del Estado para la compra de primeras ediciones de libros editados, producidos e impresos en Colombia, de carácter científico y cultural, para los programas de canje y

¹⁷ UNESCO 2002

¹⁸ UNESCO 2012

dotación de las bibliotecas públicas, como una forma de estimular la creación intelectual y apoyar a la industria nacional.

- Ley 814 de 2003 por medio de la cual se dictan normas para el fomento de la actividad cinematográfica en Colombia, estrategia nacional hacia el cine, fondo para el desarrollo cinematográfico, incentivos tributarios, cuota de pantalla y sanciones.
- Ley 897 DE 2004, Acuerdo de Coproducción Audiovisual entre Colombia y Canadá.
- Ley 1185 de 2008 por medio de la cual se modifica y adiciona la ley 397 de 1997 (ley general de cultura) y se dictan otras disposiciones. Se adiciona el patrimonio cultural.
- LEY 1262 DE 2008, Protocolo de enmienda al Acuerdo latinoamericano de coproducción cinematográfica.
- El CONPES 3659 del 2010 política para la promoción de las industrias culturales en Colombia: Éste documento se realizó con el fin de promover el desarrollo de las industrias culturales en las regiones y fomentar la búsqueda de información sobre el tema¹⁹, en cuanto al objetivo central de esta Política es aprovechar el potencial competitivo de las industrias culturales, aumentar su participación en la generación del ingreso y empleo nacionales, y por ultimo alcanzar elevados niveles de productividad²⁰.
Este documento identifica algunos problemas concernientes a la promoción de las industrias culturales a nivel nacional y da posibles soluciones incluyendo la participación de las diferentes entidades, por ejemplo, las entidades bancarias en cuanto a la creación de una línea de crédito especial para las empresas y personas que impulsan el sector. Por otro lado, la implementación de beneficios tributarios son algunas de las estrategias que se plasmaron.
En cuanto a las cifras del sector se destaca su importancia para la toma de decisiones, y por ello se busca fortalecer la cuenta satélite de cultura que maneja el DANE.

¹⁹ Consejo Nacional de Política económica y social 2002

²⁰ Consejo Nacional de Política económica y social 2002

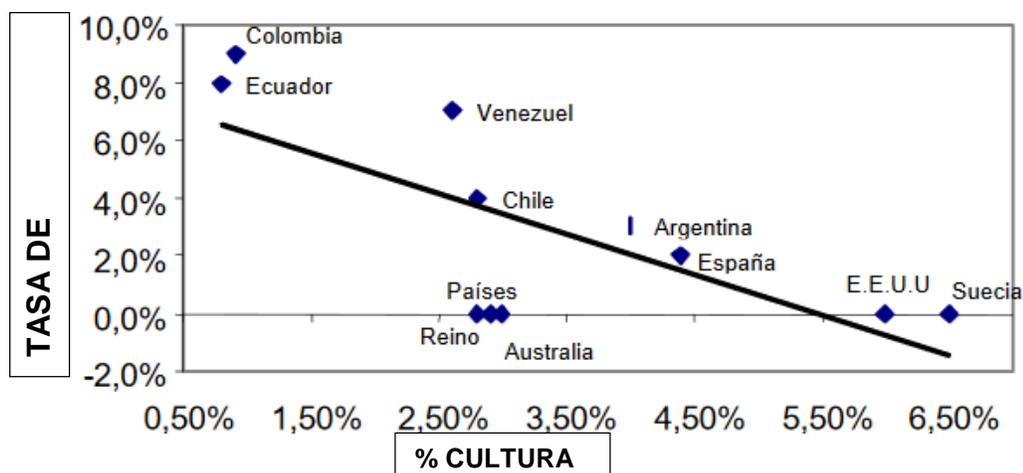
2. CARACTERIZACIÓN DEL CAMPO CULTURAL

2.1 EL PAPEL DE LA CULTURA EN EL DESARROLLO DE UN PAÍS

El desarrollo de un país no se debe analizar únicamente en la parte económica a través de los indicadores que existen como lo es el PIB, el PIB Per capital, entre otros, también es importante tener en cuenta la calidad de vida de los habitantes, el acceso a los productos de primera necesidad como lo es el agua potable, a los servicios educativos, salud y a posibilidad de participar en actividades de recreación. En el caso de cultura dentro de sus diferentes ramas existen actividades de recreación, por ejemplo, ir a ver una obra de teatro, escuchar una canción, ver un programa en la televisión, ir a cine, entre otras actividades que se puedan presentar, pero también hay actividades relacionadas con la educación como, leer un libro o asistir directamente a una institución para formarse en áreas vinculadas con la cultura, es por ello que existe una relación entre el desarrollo de un país y la cultura.

Esto lo podemos evidenciar en el gráfico 3 en el cual se muestra la participación de la cultura en el PIB de diferentes países en términos de porcentajes y el índice de analfabetismo. Se puede encontrar que en países como Suecia o Estados Unidos que tienen mayor participación de la cultura en el PIB, son de los países precisamente con menores índices de analfabetismo. Esto puede indicar que a mayor participación de la cultura en el PIB existe una relación con el mejoramiento de las condiciones de vida de los habitantes ya que al disminuir los índices de analfabetismo aumenta las posibilidades de que la persona acceda a una educación superior.

Gráfico 3 Analfabetismo vs. Participación de la cultura en el PIB.



Fuente: CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICA ECONÓMICA Y SOCIAL, 2002. (En línea)(Revisado 18 de octubre de 2017). Disponible en internet: http://www.nuevaleislacion.com/files/susc/cdj/conc/conpes_3162.pdf

2.2 LA CULTURA COMO TRASMISORA DE CONOCIMIENTOS

Las actividades con contenido cultural son habitualmente relacionadas con el patrimonio ya que existe un sinfín de expresiones artísticas heredadas de generación en generación y que aún hoy en día se conservan, ese es el caso del carnaval de Barranquilla, el carnaval de negros y blancos en Pasto, el festival de las flores en Medellín, la feria de Cali, el festival de teatro iberoamericano en Bogotá este último especialmente incluye entre su contenido una mezcla de teatro, danza, actos circenses, arte en vivo, pantomima y marionetas²¹. De esta manera se evidencia como las actividades culturales son trasmisoras de mensajes, conocimientos, historia y patrimonio.

Al ser la cultura transmisora de conocimiento e historia ayuda a resguardar la cultura propia de los países, esas raíces y características que hacen que Colombia tenga su propia cultura a pesar de todas las olas migratorias²² y de desplazamiento transfronterizo que se han vivido a lo largo de la historia.

Otra característica de la cultura es que sirve como un canal de dialogo y reconciliación utilizando las diferentes expresiones culturales como el teatro, esto se puede ver reflejado en proyectos como el abanderado por la actriz Johanna Bahamon.

El proyecto liderado por la actriz colombiana busca reinsertar a la vida civil a personas que se encuentran privadas de la libertad, en la primera fase del proyecto fundo Teatro Interno y Casa Libertad para ayudar a los convictos por medio del teatro²³ lo que llevo a que creación del festival de teatro carcelario y a su participación en diferentes escenarios a nivel internacional este es un ejemplo de cómo el arte y la cultura son conductores de mensajes y ayudan a la reconciliación.

2.3 CUENTA SATÉLITE DE CULTURA

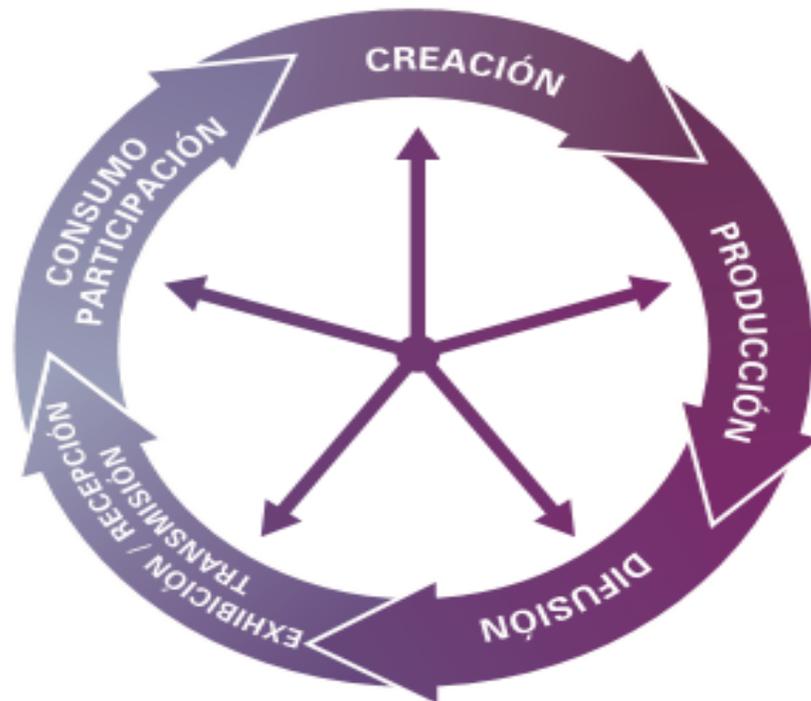
Entendiendo como cuenta satélite el sistema de información focalizado, continuo y comparable que toma como referencia general el sistema de Cuentas Nacionales de las Naciones Unidas, en el caso de la cuenta satélite de cultura toma como referencia los requisitos propuestos en la metodología de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), esta metodología parte de la noción de ciclo cultural para determinar cuáles actividades se encuentran sujetas a medición económica. A continuación, se presenta el gráfico 4 que muestra cual es el ciclo económico, el cual empieza con la creación, seguido de la producción, difusión, exhibición o transmisión y por último el consumo. Lo que quiere decir que los segmentos o actividades culturales que se estudian en la cuenta satélite son aquellas que tiene que ver con los procesos mencionados.

²¹ Yhonatan Loaiza Grisales 2017

²² Cancillería

²³ Semana 2015

Gráfico 4 Ciclo cultural propuesto por la UNESCO.



Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, (En línea) (Revisado 20 noviembre de 2017). Disponible en internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/documentos/guia_metodologica-digital.pdf

De acuerdo con la explicación del ciclo cultural se entenderá que son aquellas actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados a las artes y el patrimonio²⁴ de este concepto se puede partir para definir que una de las características importantes de las actividades es la inminente relación que deben tener con las artes y el patrimonio. Ya que existen otras industrias con un alto contenido creativo como lo son algunos softwares o patentes industriales que no están relacionadas con el arte y la cultura y por ello quedan fuera del estudio de la cuenta satélite de cultura del DANE y por ende también del presente trabajo. Otra característica importante es el alto contenido creativo que tienen las actividades que hacen parte del campo cultural por ello pueden estar sujetas a derechos de autor o patentes por ejemplo la música, los libros o las artes escénicas. Entendiendo la importancia del sector cultural en la economía de los países, en Colombia el CONPES 3162 del 2002 recomienda al Ministerio de Cultura, al Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas

²⁴ DANE 2017

(DANE) y a otras entidades encargadas del tema comenzar a recolectar estadísticas de las diferentes industrias y campos culturales como lo son: Artes escénicas, Artes visuales, Audiovisuales, Creación, Diseño publicitario, Libros y publicaciones, Educación cultural, Juegos y juguetes, Música²⁵

Dicha labor se ha venido realizando desde el año 2002 con la ayuda del convenio Andrés Bello el cual se suscribió hace 32 años y de esta manera dio origen a la organización internacional de integración cultural, educación y ciencia y tecnología, en el convenio Andrés Bello-CAB- del que hoy en día hacen parte diez países²⁶.

Con la unión de las diferentes instituciones se comienza a llevar estadísticas sobre el sector desde el año 2002 hasta la actualidad cifras que son manejadas por el DANE y se incluyeron no solo las industrias culturales sino también la educación cultural que no es precisamente una industria pero que cumple con el criterio de la UNESCO que es: estar relacionada con la creación, transmisión, distribución y consumo de contenidos que estén asociados con las artes y el patrimonio. Teniendo en cuenta esa condición que va muy relacionada con el estudio que se ha realizado en la rama economía de la cultural y de esta manera poder definir qué actividades se iban a incluir en la cuenta satélite de cultura, hay que tener presente que se ha tenido en cuenta tanto las actividades de mercado como las de no mercado que son eventos, fiestas culturales o festivales que se ofrecen de manera gratuita al público o con un precio muy inferior a su verdadero valor, un ejemplo de esto es el festival de Rock al parque en el cual durante unos días se reúnen las personas que les gusta este género musical para escuchar en concierto a sus cantantes o bandas favoritas este tipo de eventos se ofrece de manera gratuita pero tienen un costo en cuanto a logística y demás que son cubiertos por el presupuesto del gobierno y tienen un alto grado de cultura, arte y patrimonio.

Para cada actividad tomada en la cuenta satélite de Cultura se encuentran: Cuentas de producción tanto en precios constantes como a precios corrientes, los balances de oferta-utilización igual a precios constantes y corrientes y los cuadros de gastos y financiamiento²⁷

La cuenta de producción permite medir el valor agregado generado en el proceso productivo de las ramas de actividad económica, asociadas a cada uno de los Segmentos culturales. Este valor agregado se calcula como la diferencia entre la producción y el consumo intermedio²⁸.

2.4 CUENTAS NACIONALES

En Colombia el Producto Interno Bruto se calcula en las Cuentas Nacionales, el cual está compuesto por las diferentes ramas de la actividad económica que son:

²⁵ DANE 2017

²⁶ Ministerio de Educación Nacional 2002

²⁷ Ministerio de Educación Nacional 2002

²⁸ DANE 2017

Agricultura en la cual está también esta ganadería, caza, silvicultura y pesca, Explotación de Minas y canteras, Industria manufacturera, suministro de electricidad, gas y agua, construcción, comercio en la cual también se encuentra reparación, restaurantes y hoteles, transporte, almacenamiento y comunicaciones, establecimientos financieros que se encuentra con seguros, actividades inmobiliarias, y servicios a las empresas y por ultimo actividades de servicios sociales, comunales y personales como se puede evidenciar en el cuadro 7.

Cuadro 7 PIB por ramas de actividad económica.

Ramas de actividad
Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca
Explotación de minas y canteras
Industria manufacturera
Suministro de electricidad, gas y agua
Construcción
Comercio, reparación, restaurantes y hoteles
Transporte, almacenamiento y comunicaciones
Establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas
Actividades de servicios sociales, comunales y personales
Subtotal de valor agregado
Impuestos menos subvenciones sobre la producción e importaciones
PRODUCTO INTERNO BRUTO

Fuente: DANE, Cuentas nacionales, (En línea) (Revisado el 28 de noviembre).
 Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

De acuerdo con la clasificación del PIB por ramas de la actividad económica las actividades culturales y todo lo relacionado a la cultura se encuentra contabilizado en la rama de actividades de servicios sociales, comunales y personales.

Para el año 2000 el PIB del país a precios constantes fue de 284.761 millones de pesos de los cuales las ramas económicas que más contribuyeron a ese valor fue en primer lugar establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas que represento un 19% del PIB con 54.720 millones de pesos y segundo las actividades de servicios sociales, comunales y personales que

represento un 17% del PIB con 47.895 millones de pesos. Por otro lado, las ramas económicas que menos aportaron al PIB fueron Suministro de electricidad, gas y agua y construcción ambas representaron un 4% del PIB.

Para los siguientes años se presentó un aumento por parte de los establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas de 2 puntos porcentuales llegando al 21% del PIB para el año 2016, a diferencia de la rama de actividades de servicios sociales, comunales y personales que presentó un descenso de 2 puntos porcentuales para los años siguientes llegando a representar el 15% del PIB para el 2016.

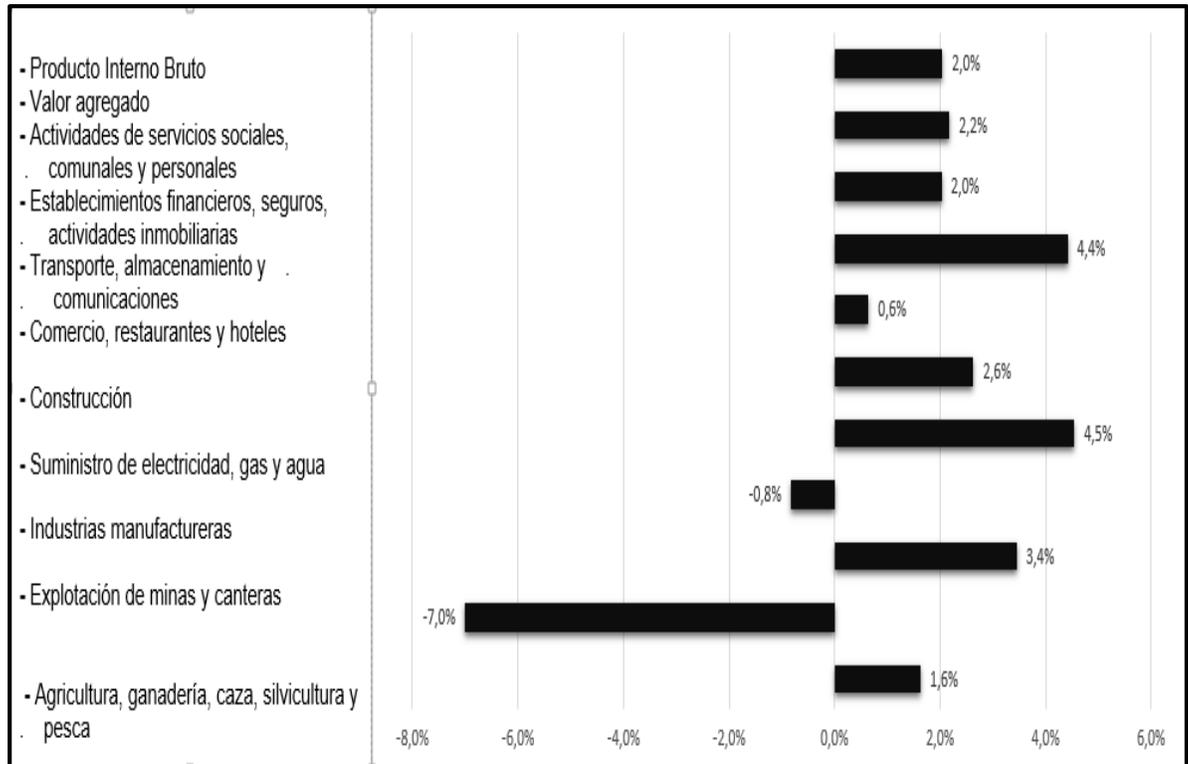
En cuanto a la variación porcentual de los años 2015 y 2016 se puede analizar en la tabla 1 que la mayoría de las ramas de actividad económica presentaron un crecimiento de un año a otro excepto los suministros de electricidad, gas y agua y la explotación de minas y canteras siendo la actividad económica que más disminuyó presentando un descenso del 7%.

Tabla 1 Variación porcentual años 2015-2016 del valor agregado de las ramas de actividad económica (Cifras en miles de millones a precios constantes de 2005 por encadenamiento).

Concepto	2015 miles de millones	2016 miles de millones	variación % 2015-2016
Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca	32.532	33.061	1,62
Explotación de minas y canteras	37.365	34.749	-7,00
Industrias manufactureras	58.783	60.810	3,44
Suministro de electricidad, gas y agua	18.381	18.229	-0,82
Construcción	38.442	40.190	4,54
Comercio, reparación, restaurantes y hoteles	64.930	66.638	2,63
Transporte, almacenamiento y comunicaciones	38.542	38.790	0,64
Establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas	107.747	112.505	4,41
Actividades de servicios sociales, comunales y personales	81.743	83.397	2,02
<i>Subtotal valor agregado</i>	<i>480.691</i>	<i>491.152</i>	<i>2,17</i>
Producto interno bruto	531.262	542.116	2,04

Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 28 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

Gráfico 5 Variación porcentual años 2015-2016 por ramas de actividad económica del PIB.



Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 28 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

Se puede evidenciar en el gráfico 5 que el PIB creció un 2% respecto al año anterior, las ramas de actividad económica que más crecieron para ese periodo de tiempo, fue la construcción con 4,5%, seguida por los establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas con 4,4%. En cuanto a las industrias que presentaron una variación negativa de un año a otro fueron suministro de electricidad, gas y agua con una disminución de 0,8 y explotación de minas y canteras con un 7%.

Tabla 2 Valor agregado según ramas según ramas de actividad económica y su participación en el PIB. Valores en miles de millones de pesos precios constantes de 2005 por encadenamiento. 2000-2016.

Concepto	2000	% del PIB	2005	% del PIB	2016	% del PIB
Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca	22.629	7,94	26.279	7,72	34.061	6,28
Explotación de minas y canteras	22.620	7,94	21.371	6,28	35.749	6,59
Industrias manufactureras	38.665	13,57	48.082	14,13	60.810	11,21
Suministro de electricidad, gas y agua	11.697	4,10	13.708	4,02	19.229	3,54
Construcción	12.451	4,37	18.915	5,56	40.190	7,41
Comercio, reparación, restaurantes y hoteles	33.097	11,62	40.335	11,85	66.638	12,29
Transporte, almacenamiento y comunicaciones	18.100	6,35	23.285	6,84	38.790	7,15
Establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas	54.720	19,21	65.096	19,13	112.505	20,75

Tabla 2. (Continuación)

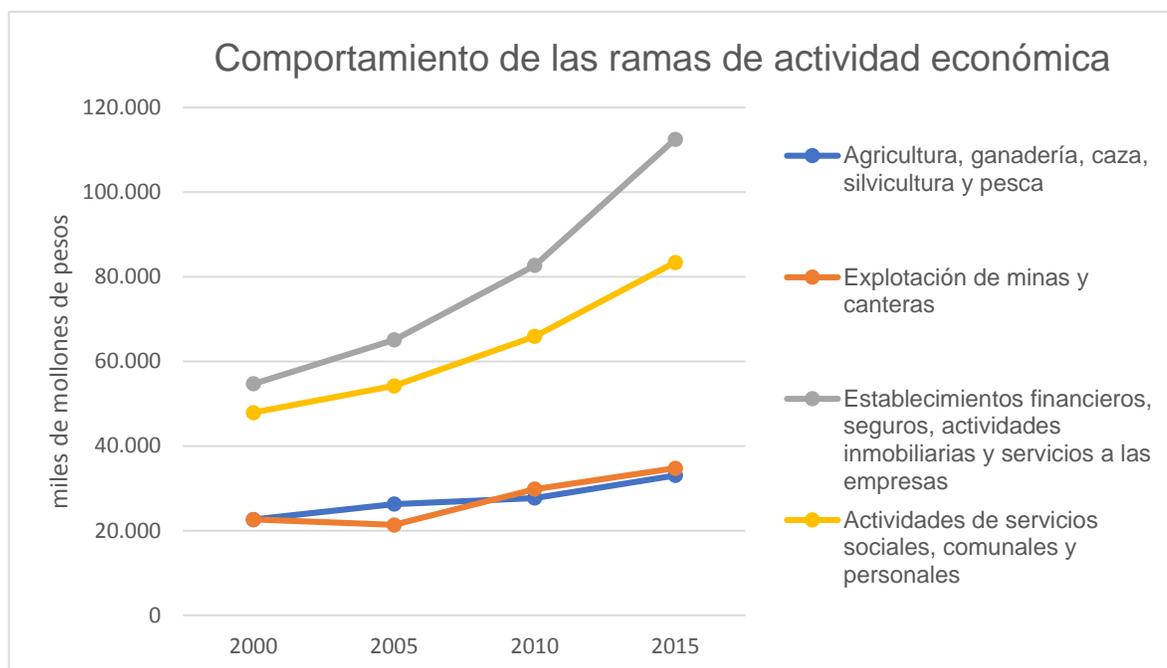
Actividades de servicios sociales, comunales y personales	47.895	16,81	54.210	15,93	83.397	15,38
Subtotal valor agregado	260.753		311.281		491.152	
Impuestos menos subvenciones sobre los productos	23.990	8,42	28.875	8,48	51.032	9,41
Producto interno bruto	284.761	100,00	340.156	100,00	542.116	100,00

Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 28 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

Las ramas de actividad económica de agricultura, caza, silvicultura y pesca y explotación de minas y ambas representaron para el año 2000 el 8% del PIB y presentaron una disminución de dos puntos porcentuales llegando al 6% para el 2016, como se puede evidenciar en la tabla 2.

En el gráfico 6 se puede ver cómo ha sido el comportamiento en valores constantes, de algunas de las 9 ramas de actividad económica, donde se puede evidenciar como los establecimientos financieros, seguros, actividades inmobiliarias y servicios a las empresas ha presentado un crecimiento exponencial, seguido por el crecimiento de las actividades de servicios sociales, comunales y personales. Por otro lado, el comportamiento de la agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca y la explotación de minas y canteras han tenido un crecimiento muy leve.

Gráfico 6 Comportamiento de las ramas de actividad económica en miles de millones de pesos a constantes de 2005 por encadenamiento serie 2000-2016 base 2005.



Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 28 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

2.4.1 Análisis de la cultura en el país. El PIB para el año 2005 fue de 340.156 millones de pesos, de lo cual la rama de actividad económica de servicios sociales, comunales y personales fue de 54.210 millones de pesos representando el 15% del PIB para ese año, a través de los años dicha rama ha crecido un 3,7% para el año 2016 en el cual el PIB fue de 545.116 millones y los servicios sociales, comunales y personales de 83.397 millones siendo el 15% del PIB.

Dentro de la rama de actividad económica de servicios sociales, comunales y personales se encuentra: administración pública y defensa; seguridad social de afiliación obligatoria, educación de mercado no cultural, educación de no mercado no cultural, servicios sociales y de salud de mercado, actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas; otras actividades de mercado, actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas; otras actividades de servicios de no mercado, hogares privados con servicios domésticos como se muestra en la tabla 3.

Dentro de esta clasificación se encuentra que las subcuentas más importantes son, Administración pública y defensa; seguridad social de afiliación obligatoria teniendo

una participación porcentual de 37% en la cuenta de Actividades de servicios sociales, comunales y personales, seguida por la subcuenta de educación de no mercado con un porcentaje de participación de 17%. La subcuenta de actividades de esparcimiento, actividades culturales, deportivas y otras actividades de servicios de mercado y no mercado ascendió a 12.214 miles de millones para el año 2016 representando un 14,64% dentro de la cuenta de actividades de servicios sociales, comunales y personales.

Tabla 3 Participación porcentual por años de las ramas de actividad económica en miles de millones de pesos a precios constantes. Años 2000,2005 y 2016.

Concepto	2000	%	2005	%	2016	%
Administración pública y defensa; seguridad social de afiliación obligatoria	18.513	38,71	19.692	36,32	31.679	37,98
Educación de mercado	7.146	14,94	6.984	12,88	9.381	11,24
Educación de no mercado	7.570	15,83	9.788	18,05	14.345	17,20
Servicios sociales y de salud de mercado	5.382	11,25	7.312	13,48	11.962	14,34
Actividades de asociaciones n.c.p.; actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas; otras actividades de servicios de mercado	5.643	11,80	6.533	12,05	10.621	12,73
Actividades de asociaciones n.c.p.; actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas; otras actividades de servicios de no mercado	819	1,71	988	1,82	1.593	1,91
Hogares privados con servicio doméstico	2.744	5,73	2.913	5,37	3.817	4,57
Actividades de servicios sociales, comunales y personales	47.817	100,00	54.210	100,00	83.398	100,00

Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 28 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

En la tabla 4 se puede evidenciar que dentro de la cuenta de actividades de servicios sociales, comunales y personales que representa el 15,3% del PIB para el año 2016 se encuentra la subcuenta de actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas que para el 2016 fue el 2,2% del PIB. y dentro de esta última cuenta se encuentra la cuenta de cultura la cual representó el 1,1% del PIB para el año 2016 con un valor de 6.238 miles de millones.

Tabla 4 Participación porcentual de las actividades de servicios sociales, comunales y personales, de las actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas y la cultura en el PIB, valores en miles de millones de pesos a precios constantes serie 2005-2016.

Años	PIB	Actividades de servicios sociales, comunales y personales		Actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas; otras actividades de servicios de mercado y no mercado		Cultura	
		valor	% del PIB	valor	% del PIB	valor	% del PIB
2005	340.156	54.210	15,9368	7.521	2,2110	3.401	0,9998
2006	362.938	56.572	15,5872	8.004	2,2053	3.753	1,0341
2007	387.983	59.416	15,3141	8.525	2,1973	4.476	1,1537
2008	401.744	60.959	15,1736	8.917	2,2196	4.625	1,1512
2009	408.379	63.625	15,5799	9.093	2,2266	4.668	1,1431
2010	424.599	65.920	15,5252	9.323	2,1957	5.198	1,2242
2011	452.578	67.996	15,0242	10.005	2,2107	5.569	1,2305
2012	470.880	71.132	15,1062	10.311	2,1897	6.069	1,2889
2013	493.831	75.351	15,2585	11.038	2,2352	6.159	1,2472
2014	515.528	79.257	15,3739	11.279	2,1879	6.471	1,2552
2015	531.262	81.743	15,3866	11.728	2,2076	6.222	1,1712
2016	542.116	83.397	15,3836	12.214	2,2530	6.238	1,1507

Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 29 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

Los sectores culturales que se tienen contemplados en Colombia para su estudio y análisis son 11 en total y están relacionados con los procesos de creación, difusión y consumo del arte y el patrimonio, estos sectores a su vez se dividen en subsectores que se presentaran en el cuadro 8.

Cuadro 8 Sectores y subsectores de la cultura.

Sector	Subsector
Creación- derechos de autor	Literario
	Musical
	Audiovisual
Diseño	Arquitectónico
	Industrial o de productos
	Gráfico
	Textil
	Moda
	Joyas
	Publicitario
	Web
Juegos y juguetería	Juegos y Juguetería
Artes escénicas y espectáculos artísticos	Teatro
	Danza
	Otras formas de artes escénicas (circo, pantomima, narración, declamación, etc.)
Artes visuales	Artes plásticas (incluye representaciones de origen mixto)
	Fotografía
	Artes gráficas e ilustración
Música	Presentaciones musicales en vivo
	Edición de música
	Producción fonográfica
Audiovisual y radio	Cine y video (incluye animación)
	Radio
	Televisión
	Juegos online
	Videojuegos
Libros y publicaciones	Libros
	Publicaciones periódicas
	Bibliotecas
	Otros productos editoriales (partituras, tarjetas postales, carteles, afiches y calendarios)
Educación cultural	Educación cultural no formal (orientada a la lúdica)
	Educación cultural formal (incluye la educación básica primaria y secundaria, superior, formación en bellas artes, diseño y otros, como curaduría y gestión cultural)
Patrimonio material	Entidades musicales

Tabla 8. (Continuación)

	Archivos históricos culturales
	Otro patrimonio inmueble (centro histórico, monumentos históricos, patrimonio arqueológico)
	Otro patrimonio mueble (antigüedades, cuadros históricos, etc.)
Patrimonio inmaterial	Fiestas tradicionales y patrias
	Cocinas tradicionales (legados indígenas y ancestrales)
	Artesanías
	Lenguas

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Para el año 2005 como se puede evidenciar en la tabla 5 los sectores que más tuvieron participación dentro del total de cultura fueron libros y publicaciones con una participación del 35% y el sector de audiovisuales con 31%. Por otro lado, los sectores que menos participación tuvieron para el mismo año fueron artes visuales con 0.08% y creación artística con 0.3%.

Para el año 2010 los sectores que más participación tuvieron dentro del total de la cultura fueron en primer lugar audiovisuales aumentando a 41,42% seguido por libros y publicaciones con un 30%, los sectores que menos participación tuvieron siguen siendo el sector de artes visuales con 0,08% y creación artística con 0,34%.

Por último, al analizar el año 2016 los sectores que más participación tuvieron dentro del total de la cultura fueron audiovisuales con un 51,44% lo que quiere decir que más de la mitad del total de la cultura fue aportado por este sector, el segundo sector que más aportó, aunque disminuyó en su porcentaje fue el de libros y publicaciones con un 21,79%.

Tabla 5 Valores agregados y participación porcentual de cada sector de la cultura en el total de la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.

Valor agregado precios constantes de 2005 por encadenamiento e índice base 2005 y participación porcentual de cada sector en el total de la cultura.																				
Años	Artes escénicas		Artes visuales		Audiovisual		Creación		Diseño publicitario		Libros y publicaciones		Educación cultural		Juegos y juguetes		Música		Valor agregado total de la cultura	
	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%	Miles de millones	%
2005	19.420	0,57	2.746	0,08	1.077.520	31,67	11.718	0,34	294.665	8,66	1.191.973	35,04	675.571	19,86	45.401	1,33	82.891	2,44	3.401.905	100,00
2006	27.392	0,73	2.236	0,06	1.290.811	34,39	13.017	0,35	305.655	8,14	1.261.279	33,61	709.964	18,92	45.222	1,20	97.528	2,60	3.753.104	100,00
2007	31.258	0,70	3.007	0,07	1.726.588	38,57	13.844	0,31	367.929	8,22	1.411.087	31,52	767.979	17,16	41.654	0,93	112.875	2,52	4.476.220	100,00
2008	40.765	0,88	3.715	0,08	1.883.215	40,71	15.256	0,33	353.196	7,64	1.371.323	29,64	793.283	17,15	40.199	0,87	124.932	2,70	4.625.884	100,00
2009	37.352	0,80	3.690	0,08	1.898.460	40,66	16.542	0,35	396.697	8,50	1.365.722	29,25	808.623	17,32	33.278	0,71	108.350	2,32	4.668.715	100,00
2010	56.719	1,09	4.542	0,09	2.158.778	41,53	17.854	0,34	406.254	7,81	1.557.152	29,95	825.374	15,88	29.316	0,56	142.442	2,74	5.198.431	100,00
2011	54.816	0,98	4.307	0,08	2.331.389	41,86	19.694	0,35	437.278	7,85	1.662.544	29,85	866.811	15,56	50.565	0,91	142.347	2,56	5.569.751	100,00
2012	63.300	1,04	5.058	0,08	2.707.425	44,60	20.577	0,34	495.459	8,16	1.673.399	27,57	905.945	14,93	38.947	0,64	159.760	2,63	6.069.870	100,00
2013	51.530	0,84	3.659	0,06	2.721.522	44,18	20.505	0,33	515.347	8,37	1.713.776	27,82	922.315	14,97	35.622	0,58	175.571	2,85	6.159.847	100,00
2014	77.959	1,20	5.741	0,09	3.111.338	48,08	20.787	0,32	510.063	7,88	1.593.192	24,62	905.292	13,99	53.282	0,82	193.668	2,99	6.471.321	100,00
2015	71.254	1,15	7.006	0,11	2.914.620	46,84	19.017	0,31	488.511	7,85	1.494.376	24,02	863.876	13,88	64.467	1,04	299.227	4,81	6.222.354	100,00
2016	70.723	1,13	6.482	0,10	2.919.648	46,80	21.318	0,34	446.578	7,16	1.447.813	23,21	964.145	15,45	59.635	0,96	302.386	4,85	6.238.728	100,00

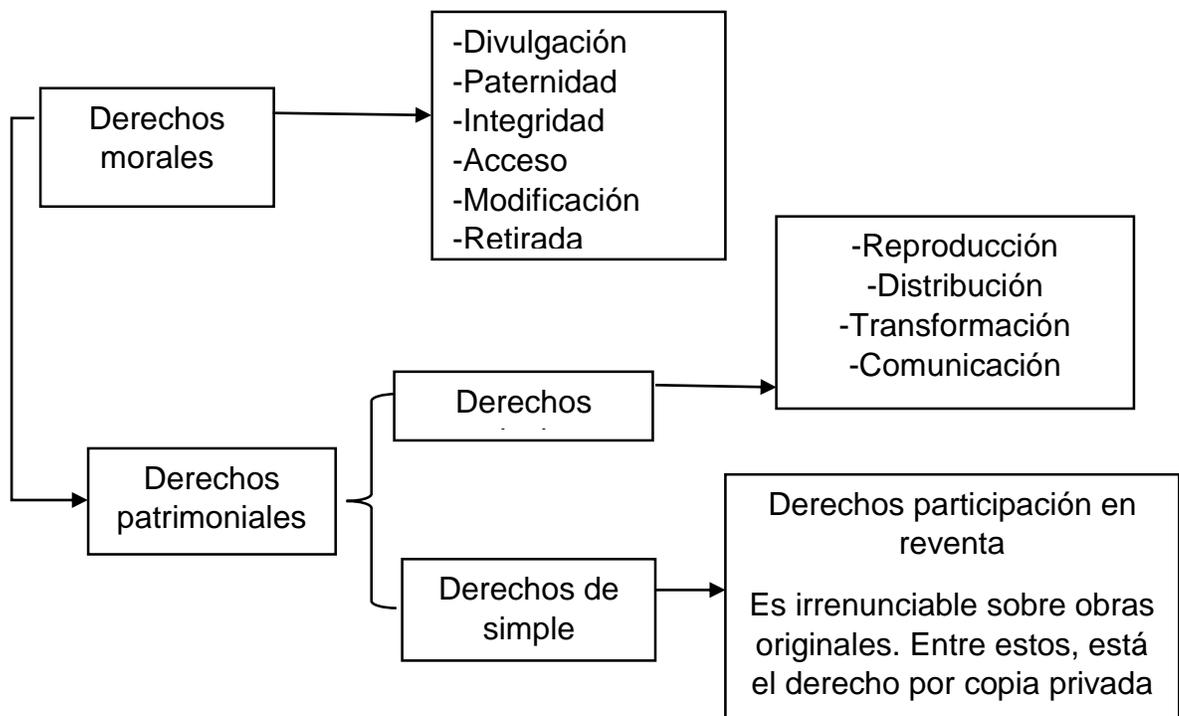
Fuente: Elaboración propia. Basada en las cuentas nacionales del DANE. (En línea)(Revisado el 29 de Noviembre del 2017). Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales>.

2.4.1.1 Sector creación (derechos de autor). En primer lugar, se definirá que son los derechos de autor, sobre que se realizan, y quienes tienen dichos derechos:

A lo largo de la historia se ha hecho referencia sobre los derechos que tienen las personas sobre sus creaciones en los diferentes ámbitos al mismo tiempo que se ha procurado legislar a favor del creador y transformador de la idea así es como se crea la primera ley de derechos de autor en el año 1710²⁹ denominado el estatuto de la Reina Ana, el cual expresa que son titulares de derechos morales y patrimoniales los creadores, intérpretes y ejecutantes de obras literarias, artísticas y musicales, esto desde el momento de su creación. De igual manera dichos derechos morales son intransferibles e irrenunciables y se refiere a la paternidad de la obra. Quien tiene estos derechos sobre la obra decide sobre su divulgación, integridad, modificación, y retiro³⁰. Actualmente el convenio de Berna en el cual están adheridos todos los países de la región iberoamericana trabaja para garantizar la protección de los derechos de autor en su territorio.

Teniendo en cuenta la importancia de los derechos de autor para el sector de creación, en el diagrama 1, se puede ver los tipos de derechos de autor que existen los cuales son: los derechos morales y los derechos patrimoniales sobre las creaciones.

Diagrama 1 Tipos de derechos sobre las obras artísticas.



²⁹ Lessig 2005

³⁰ Convenio Andes Bello 2015

Es importante entender cómo funcionan los derechos de autor sobre las obras ya que son los que le brindan protección a quienes crean contenido e incentivan este sector cultural, entendiendo como sector las partes seleccionadas previamente segmentadas del ámbito de la medición económica del campo cultural en este caso las partes pertenecientes a la creación.

La creación como se mostró en el diagrama 1 se considera para los campos literario, musical y audiovisual. De esta manera incluye los aportes de las cesiones de derechos de explotación efectuadas por los artistas que transforman sus ideas en obras primas literarias, musicales y teatrales, en este sentido en cada sector se contemplara los efectos económicos de los escritores, compositores, guionistas y libretistas quienes son los que tienen los derechos patrimoniales sobre sus creaciones y pueden realizar cesiones de esos derechos a terceros para su explotación generando así un aporte económico³¹. Es importante resaltar que en esta parte solo se encuentran los efectos de los escritores, compositores, guionistas y libretistas y que el aporte y los respectivos efectos de otros agentes como los cantantes, ilustradores, actores, productores se calculan como tal en el campo cultural de dichas actividades. los creadores de contenido pueden ceder como se ha mencionado los derechos patrimoniales de las obras, pero no los derechos morales ya que como se identifica en la gráfica 6 estos derechos son los que les da el poder de decidir sobre la divulgación, paternidad, integridad, acceso, modificación y retirada de sus obras.

Por el lado de la recolección de los datos para tener precisión de los montos que hacen parte del sector cultural de la creación se tienen como fuente las empresas o entidades con las que el poseedor de los derechos patrimoniales realiza el contrato para la explotación de su obra en un periodo de tiempo determinado. También se encuentran las sociedades de gestión colectiva creadas por conjuntos de creadores de una misma rama para gestionar sus derechos patrimoniales sobre las obras de esta manera las sociedades se encargan del recaudo de los montos generados al nombre por ejemplo de los escritores esto a través de un sistema que se encuentra estipulado en la normatividad de derechos de autor de cada país³²

Para efectos de identificar el sector antes descrito en la cuenta satélite de cultura se procederá a enunciar en los cuadros 9 y 10 la nomenclatura que se maneja y una descripción más detallada de actividades que en estas se encontraran.

³¹ Convenio Andes Bello 2015

³² Convenio Andes Bello 2015

Cuadro 9 Productos culturales del sector de creación.

Código CPC Rev. 2	Descriptiva
73320	Servicios de concesión de licencias para el derecho de uso de obras originales literarias, artísticas y de entretenimiento
73390	Servicios de concesión de licencias para el derecho de uso de otros productos de propiedad intelectual
96320(p)	Servicios de autores, compositores, escultores y otros artistas, excepto los artistas intérpretes
96330	Servicios de autores, compositores y otros artistas de obras originales, excepto artistas intérpretes, pintores y escultores

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet:
http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 10 Actividades culturales de origen del sector de creación (correspondencia cpc 2 - ciu 4).

Código CIU Rev. 4	Descriptiva
7740 (P)	Arrendamiento de propiedad intelectual y productos similares, excepto obras protegidas por derechos de autor
9000 (P)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento.

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet:
http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

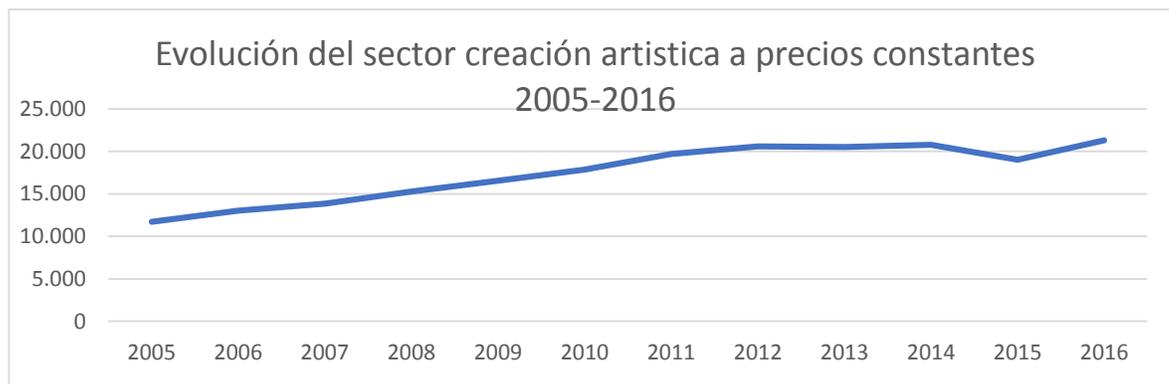
Tabla 6 Porcentaje de participación del sector creación artística en el total de la Cultura. Miles de millones de pesos a precios constantes en base 2005. Serie 2005-2016.

Años	Creación artística (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	11.718	0,34	3.401.905
2006	13.017	0,35	3.753.104
2007	13.844	0,31	4.476.220
2008	15.256	0,33	4.625.884
2009	16.542	0,35	4.668.715
2010	17.854	0,34	5.198.431
2011	19.694	0,35	5.569.751
2012	20.577	0,34	6.069.870
2013	20.505	0,33	6.159.847
2014	20.787	0,32	6.471.321
2015	19.017	0,31	6.222.354
2016	21.318	0,34	6.238.728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Como se puede evidenciar en la tabla 6 en la que muestra la participación del segmento de creación artística en el total de la cultura, en donde este oscila entre un 0,31% y un 0,35%.

Gráfico 7 Evolución del sector de la creación artística en miles de millones de pesos a precios constantes, 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Al observar detalladamente en el gráfico 7 el comportamiento del sector de creación artística dentro del total que represento la cultura, presenta un crecimiento constante hasta el año 2014, Para el año 2015 presenta un comportamiento decreciente, pero recuperando el crecimiento que venía presentando para el año 2016.

2.4.1.2 Sector de diseño Publicitario. Mikko Korja, director del programa Gestión del Diseño de Negocios Internacionales de la Universidad de Aalto, Finlandia, expuso sobre cómo mantener el alto nivel de productividad de su país frente a la gran competencia que significa la manufactura China, afirmando que es necesario preocuparse de innovar de igual manera en el producto, el servicio y los consumidores, enfocándose en tres componentes claves: modelos de negocios, tecnología y diseño³³

El diseño juega un papel importante en la actualidad ya que no solo hace parte de la cultura de un país, sino que se encuentra inmerso en los productos, las empresas, en fin, en casi cualquier parte se puede encontrar un logo representativo, una ilustración que refleja una historia de la actualidad, o el diseño que se puede encontrar en los diferentes productos con los que se tiene contacto a diario.

En el mundo empresarial es igual de importante el producto que se pretende comercializar como la campaña publicitaria que se realice con este fin ya que esta puede garantizar el éxito o el fracaso en el mercado. Hoy en día se puede encontrar diferentes diseños y campañas publicitarias que le dan identidad a empresas de talla internacional como Apple Inc., Microsoft Corp., Facebook Inc., McDonald's Corp., Coca-Cola Co. Empresas que se encuentran posicionadas en el ranking de las 100 empresas más importantes del mundo³⁴, diseños que con solo verlos se puede identificar a que empresa pertenece. Estas corporaciones invierten parte de su capital para crear una imagen sofisticada y atractiva de acuerdo a la cultura de cada país, esto es de vital importancia y se encuentra relacionado con la cultura que cada país tiene, en este sentido no es lo mismo la campaña gráfica de un producto que se realice en Colombia a la que se realiza en Japón ya que culturalmente son sociedades con ideologías, creencias y gustos diferentes.

El diseño al que se refiere en este apartado es el valor agregado generado por los diseños que se realizan en cada campo, en este sector se encuentra el diseño arquitectónico, gráfico, y textil, de modas, joyas, publicidad y Web. Estos se visualizan como insumo principal en la construcción y producción de bienes tangibles o visuales como lo son la infraestructura que se generan a raíz de un diseño arquitectónico, manufactura en tela y tejidos, confección de prendas de vestir, elaboración de joyería, creación con fines publicitarios o construcción de contenidos y formas de presentación en una página Web, elaboración de piezas publicitarias y fabricación de productos³⁵

³³Universidad Adolfo Ibañez 2017

³⁴ Revista Dinero 2017

³⁵ Convenio Andes Bello 2015

En los cuadros 11 y 12 se puede encontrar la nomenclatura del sector de diseño y la descripción detallada de que productos y servicios se pueden encontrar en esta cuenta.

Cuadro 11 Productos culturales del sector de diseño.

Código CPC Rev. 2	Descriptiva
47829 (P)	Paquetes de software de otras aplicaciones (por ejemplo, las animaciones, videojuegos, entre otros)
32550 (P)	Planos y dibujos de arquitectura, ingeniería, industrial, comercial y topográficos o con fines similares, originales trazados a mano; textos manuscritos; reproducciones fotográficas y copias carbónicas de dichos artículos.
83212	Servicios de arquitectura para los proyectos de construcción de vivienda
83213	Servicios de arquitectura para los proyectos de construcción no residencial
83214 (P)	Servicios de arquitectura de restauración histórica
83221 (P)	Servicios de planificación urbana
83222(P)	Servicios de planificación rural
83223 (p)	Servicios de ordenamiento territorial rural
83231	Servicios de planeación del proyecto maestro del sitio
83232	Servicios se asesoría en arquitectura paisajista
83611 (p)	Servicios completos de publicidad (por ejemplo, los servicios de diseño creativos elaborados por las unidades de arte)
83911	Servicios de diseño de interiores
83912	Servicios de diseño industrial
83919	Otros servicios de diseño especial
83920	Diseño de originales
83141 (P)	Servicios de diseño y desarrollo de TI para aplicaciones web con diseños
96320 (P)	Servicios de autores, compositores, escultores y otros artistas, excepto los artistas intérpretes

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 12 Actividades culturales de origen del sector de diseño (correspondencia cp c 2 - ciu 4).

Código CIU Rev. 4	Descriptiva
5820 (P)	Edición de programas informáticos
7110 (P)	Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica
7310 (P)	Publicidad
7410	Actividades especializadas de diseño
6201 (P)	Actividades de programación informática
9000 (P)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Por el lado de las cifras obtenidas por el sector publicitario muestra un crecimiento pero no en la misma proporción en la que crece el total cultural por ello aunque los valores crecen año tras año, este crecimiento no se ve reflejado en el porcentaje ya que la cultura creció a un ritmo mayor, esto se puede evidenciar en la tabla 7 donde se muestra que para el 2005 el diseño publicitario represento el 8.7% del total cultural siendo el diseño publicitario 294.665 millones de 3.401.906 mil millones.

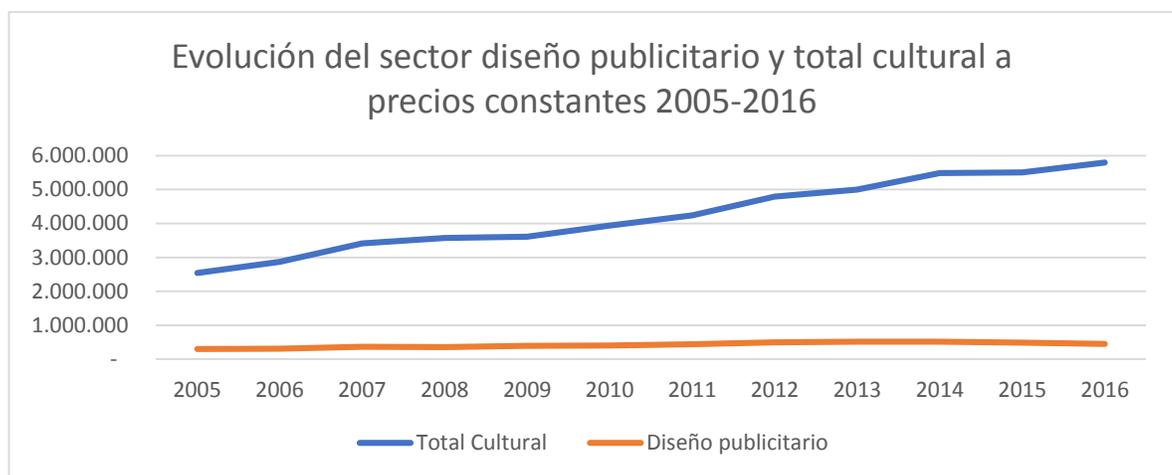
Tabla 7 Participación porcentual del sector de diseño publicitario en la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.

Años	Diseño publicitario (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	294.665	8,66	3.401.905
2006	305.655	8,14	3.753.104
2007	367.929	8,22	4.476.220
2008	353.196	7,64	4.625.884
2009	396.697	8,50	4.668.715
2010	406.254	7,81	5.198.431
2011	437.278	7,85	5.569.751
2012	495.459	8,16	6.069.870
2013	515.347	8,37	6.159.847
2014	510.063	7,88	6.471.321
2015	488.511	7,85	6.222.354
2016	446.578	7,16	6.238.728

Fuente Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Al realizar un gráfico comparativo entre las dos variables, se puede observar que ambas presentan crecimiento aunque en mayor porcentaje lo hace el total de la cultura, en cuanto al porcentaje que representa el sector del diseño publicitario en el total de la economía cultural se puede analizar que la importancia que ha tenido y su evolución se ha presentado por el auge del Internet y del hecho que de que el marketing digital orientado al diseño y creación de contenido cada vez tome más importancia en la gestión de las empresas, este comportamiento se puede ver en el gráfico 8

Gráfico 8 Evolución del sector del diseño publicitario y la cultura en miles de millones a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea) (Revisado el 20 de febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

2.4.1.3 Sector de juegos y juguetería. Para el análisis de este sector se tomará como juego la actividad lúdica de los seres humanos a la hora de relacionarse en el ámbito familiar, material, social y cultural y el juguete se tomará como el objeto que tiene como propósito la recreación, la formación, el aprendizaje, el desarrollo o la estimulación de los aspectos intelectual, psicológico, sensorial-motriz y de convivencia social, de niños y adultos. De tal manera, es por medio de los juguetes que los niños aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que hacen parte importante de su desarrollo como individuos³⁶.

Por ello las actividades derivadas de este sector se incluyen en la cuenta satélite de cultura por su participación en la transmisión y apropiación de contenidos simbólicos asociados a la educación, la formación y el desarrollo de la creatividad en los seres

³⁶ Convenio Andes Bello 2015

humanos. Entre los agentes que intervienen en este sector están las grandes superficies de comercialización no especializadas, como los supermercados o las tiendas por departamentos; las empresas por comunicación en radio, televisión y portales de Internet y una importante variedad de agentes nuevos en los procesos de disposición en el mercado de juegos online³⁷.

Se debe resaltar la importancia que ha cobrado en los últimos años las herramientas tecnológicas modificando de esta manera la forma de producir juegos en este sentido lo que más resalta es la apariencia de un gran número de juegos virtuales que cobran cada vez más importancia en el mercado mundial.

Para analizar las cifras que presentó el sector y como la producción de juegos y juguetes ha venido evolucionando teniendo en cuenta que no solo se está contabilizando los juegos físicos sino también los virtuales que han tomado relevancia en la vida diaria de niños y jóvenes, pero también de muchos adultos. Algunos los ven como simplemente una actividad lúdica para pasar el tiempo mientras otros se han convertido en jugadores profesionales y por ello se ha visto cómo ha ido en aumento el fenómeno de los torneos a nivel nacional e internacional, en el que los participantes en vez de enfrentarse en un deporte físico contra otro equipo, lo hace de manera virtual. En la tabla 8 se puede encontrar la participación de este sector en el total de la economía que esta entre 0,7% y 1,8% un porcentaje pequeño para lo que llega a representar este sector para otros países por ejemplo en España el sector de los videojuegos genera 8.790 empleos directos y su producción equivale al 0,11% del PIB del país según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

Otro tema que se debe resaltar las plataformas en las que se puede acceder a los videojuegos también ha cambiado con los años, la llegada de teléfonos inteligentes y la cobertura que estos han alcanzado en la población mundial también se ha traducido en la llegada de videojuegos a esta plataforma, punteando la lista por lo fácil que el acceder a los juegos sin necesidad de tener una costosa consola y por la posibilidad que brinda de que los usuarios lo puedan utilizar en cualquier momento y lugar durante el día.

Es así como SuperData³⁸ informó que los usuarios gastaron cerca de 41 billones de dólares en juegos móviles impulsados por grandes éxitos como Pokémon GO y Clash Royale³⁹.

En países como México según informes existen 47 millones de *gamers* es decir, casi 40% de la población total del país. De igual manera esta industria reportó un crecimiento de dos cifras porcentuales año por año, es así como en el año 2016 presento un alza de 13,3% respecto al 2015, esto es algo resaltable si se compara

³⁷ Convenio Andes Bello 2015

³⁸ Portafolio 2017

³⁹ Alexis Hernández 2017

con el crecimiento de 2,3% que tuvo el producto interno bruto nacional en el mismo periodo⁴⁰.

De acuerdo con esta información la tabla 8 muestra los valores a precios constantes en millones de pesos mostrando que estas industrias de juegos y juguetes representa entre 0.6% y 1.3% del total que se registró de las industrias culturales del país.

Tabla 8 Participación del sector de juegos y juguetes en la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

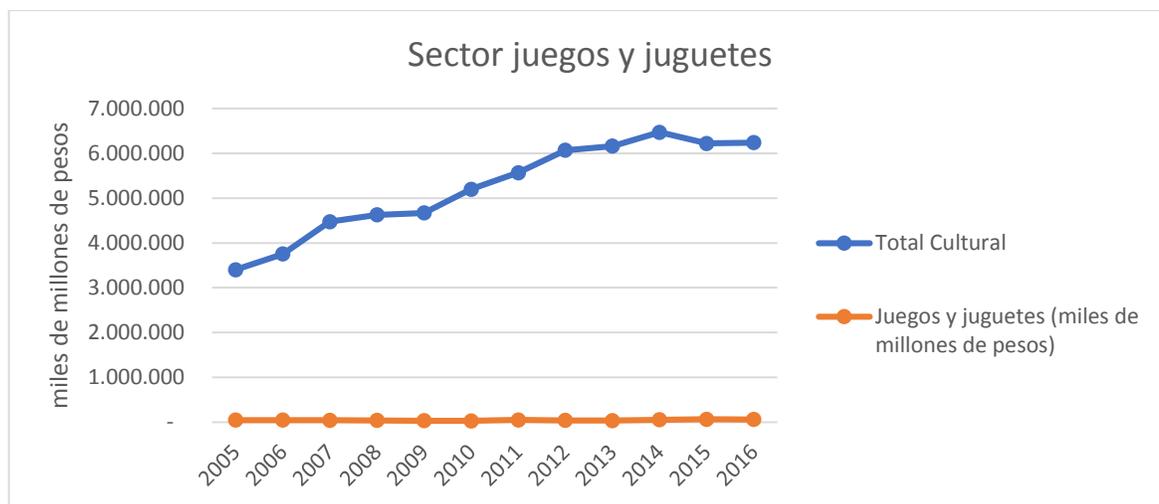
Años	Juegos y juguetes (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	45.401	1,33	3.401.905
2006	45.222	1,20	3.753.104
2007	41.654	0,93	4.476.220
2008	40.199	0,87	4.625.884
2009	33.278	0,71	4.668.715
2010	29.316	0,56	5.198.431
2011	50.565	0,91	5.569.751
2012	38.947	0,64	6.069.870
2013	35.622	0,58	6.159.847
2014	53.282	0,82	6.471.321
2015	64.467	1,04	6.222.354
2016	59.635	0,96	6.238.728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Se puede ver en el gráfico 9 que muestra la evolución del sector de juegos y juguetes en las cual se puede ver un comportamiento oscilatorio, el cambio más significativo ocurrió durante los años 2014 y 2015 donde la tendencia venía a la baja, pero presenta un cambio drástico en los años en cuestión. Pasando de 35.622 millones en el 2013 a 53.282 millones en el 2014. Lo que se puede analizar de ese comportamiento oscilatorio como se puede ver en el gráfico 9 es que es una industria cambiante y a diferencia a las estudiadas anteriormente no es una industria estable.

⁴⁰ (ALEXIS HERNÁNDEZ 2017)

Gráfico 9 Evolución del sector de juegos y juguetes y el total de la cultura en miles de millones a precios constantes. 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

A continuación, se puede encontrar los cuadros 13 y 14 que presenta de manera detallada que productos y servicios se encuentran dentro del sector de juegos y juguetería y su nomenclatura correspondiente.

Cuadro 13 Productos culturales del sector juegos y juguetería.

Código CPC Rev. 2	Descriptiva
38510	Coches de muñecas; juguetes con ruedas diseñados para ser montados por los niños
38520	Muñecas que representa seres humanos; juguetes que representan animales o criaturas no humanas
38530	Partes y accesorios de muñecas que representan seres humanos
38540	Trenes eléctricos de juguete y vías, señales y otros accesorios para estos; maquetas de tamaño reducido (a escala) para montar y otros juegos de construcción y juguetes para armar
38550	Rompecabezas
38560	Otros juguetes (incluso instrumentos musicales de juguete)

Cuadro 13. (Continuación)

38570	Naipes
84391	Juegos en línea (online)
38590	Otros artículos para juegos de feria, juegos de mesa o de salón (incluso artículos para juegos de billas, mesas de juegos con mecanismos varios, mesas especiales para juegos de casino y equipos automáticos para juegos de bolos), excepto videojuegos del tipo utilizado con receptor de televisión

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 14 Actividades culturales de origen del sector de juegos y juguetes (correspondencia cp c 2 - ciu 4).

Código CIIU Rev. 4	Descriptiva
3240	Fabricación de juegos y juguetes

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

De acuerdo con la información del cuadro 13 los juegos en línea aquellos que se descargan a través de los dispositivos móviles o equipos de cómputo se estudian bajo el Código CPC: 84391

2.4.1.4 Sector de artes escénicas y espectáculos artísticos. Para resaltar la importancia que tiene este sector en la cultura y en generar el impacto económico que percibe se observaron cuanto generaron monetariamente los 10 musicales más exitosos en Broadway la industria más importante de estés sector.

En primer lugar, se encuentra The phantom of the opera con 5,6 billones, en segundo lugar, se encuentra The Lion King con 5 billones, en tercer lugar, Wicked con 3 billones seguido por Cats con 2,8 billones, Les Misérables con 2,6 billones, ¡Mamma mia! Con 2 billones seguido por Beauty and the Beast y Miss Saigon ambas recaudaron 1,6 billones, después se encuentra Jersey Boys con 1,5 billones y por último Starlight express con 1,2 billones todas las cifras anteriores se encuentran expresados billones de dólares, Y en total las ventas totales de boletería

y mercadería en Nueva York y Londres fueron de 26,9 billones de dólares⁴¹, Esto ilustra la magnitud del sector de las artes escénicas y los espectáculos en el mundo. En el caso de Colombia estas actividades se definen como las manifestaciones socioculturales y artísticas en vivo, en un espacio o escenario a través del cual la danza, el teatro, la música o el circo son disfrutados por un público específico⁴², la puesta en escena conlleva la participación de diferentes agentes principales no solo los actores o artistas que se encuentran frente al público sino que requiere de todo un equipo de directores, guionistas, escenógrafos, personal de iluminación, sonido, audiovisual, maquinaria, utilería, entre otros que se traducen en un alto costo en cuanto a la producción se refiere. En este sentido en ocasiones no se logra recuperar el costo a través de la venta de entradas al público general y se requiere de la venta de otros servicios asociados a las interpretaciones, o el apoyo mediante subvenciones del sector público y privado⁴³, las subvenciones del sector público se otorgan la mayoría de las veces por medio del Ministerio de Cultura y las del sector privado son donaciones y patrocinios.

Las particularidades que se presentan en el sector hacen que se presente una alta volatilidad ya que en la gran mayoría de los casos los artistas son contratados por un periodo definido por unas presentaciones que se deben llevar a cabo, pero este número puede ir disminuyendo dado al éxito o el fracaso que pueda tener el espectáculo, por esta misma es un sector que presenta cifras de informalidad que afectan los cálculos de empleo en el sector.

En cuanto a las cifras que el sector de artes escénicas representa se puede ver en la tabla 9 que este sector ha presentado un crecimiento constante y ha estado entre el 0.6% y el 1,1% de la economía cultural. Lo que significa que, aunque es un sector muy importante en cuanto a su contenido y mensaje no representa gran porcentaje en el total de la cultura aun cuando existen eventos como el festival iberoamericano de teatro que en el 2018 cumplió 30 años de existencia y reúne artistas de muchos lugares del mundo en torno al teatro, entre su oferta se puede encontrar eventos pagos pero también algunos que se ofrecen de forma gratuita a los habitantes de la ciudad de Bogotá.

⁴¹ Felipe Buitrago Restrepo 2015

⁴² Convenio Andes Bello 2015

⁴³ Ibid.,

Tabla 9 Participación porcentual del sector de artes escénicas en la cultura a precios constantes 2005-2016

Años	Artes escénicas (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	19,420	0.571	3,401,905
2006	27,392	0.730	3,753,104
2007	31,258	0.698	4,476,220
2008	40,765	0.881	4,625,884
2009	37,352	0.800	4,668,715
2010	56,719	1.091	5,198,431
2011	54,816	0.984	5,569,751
2012	63,300	1.043	6,069,870
2013	51,530	0.837	6,159,847
2014	77,959	1.205	6,471,321
2015	71,254	1.145	6,222,354
2016	70,723	1.134	6,238,728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En el gráfico 10 se puede ver como el sector de artes escénicas muestra un crecimiento, aunque presenta picos a la baja en los años 2009, 2011 y el más bajo fue para el año 2013.

Gráfico 10 Evolución del sector de artes escénicas en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En los cuadros 15 y 16 se presenta los productos culturales y las actividades relativas del sector, donde se encuentran servicios como producción y presentación de eventos artísticos pero también los servicios de funcionamiento de las instalaciones que se utilizan, también lo relacionado al servicios de los artistas que hacen parte del evento de artes escénicas no solamente los actores sino que también entra el trabajo realizado por los autores, escultores y por la parte de música los compositores que sus creaciones estén dirigidas directamente para este sector.

Cuadro 15 Productos culturales del sector de artes escénicas y espectáculos artísticos.

Código CPC Rev. 2	Descriptiva
96220 (P)	Servicios de producción y presentación de eventos de artes escénicas
96230	Servicios de funcionamiento de instalaciones para presentaciones artísticas
96290	Otros servicios de artes escénicas y entretenimiento en vivo
96310	Servicios de los artistas intérpretes
96320 (P)	Servicios de autores, compositores, escultores y otros artistas, excepto los artistas intérpretes

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 16 Actividades culturales de origen del sector de artes escénicas y espectáculos artísticos (correspondencia cpc 2- ciu 4).

Código CIU Rev. 4	Descriptiva
artes escénicas y espectáculos artísticos 9000 (p)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.4.1.5 Sector de Artes Plásticas y visuales. Al encontrarse con nombre como Débora Arango Pérez, Enrique Grau Araujo o Fernando Botero importantes exponentes de la pintura colombiana que no solo ganaron reconocimiento a nivel nacional sino que sus obras también han sido expuestas en diferentes partes del mundo, esto permite reconocer la importancia que tiene el poder saber cuál ha sido

el aporte de estos artistas no solo a la cultura y educación del país ya que en casos el de Botero la influencia que ha ejercido su forma única ha creado un estilo que se denomina el “Boterismo”, pero a su vez el aporte que han contribuido a la economía del país.

Las artes plásticas y visuales están conformadas por la fotografía, por las pinturas y dibujos realizados con fines de exposición y que logran ser comercializados a través de diferentes agentes como lo son las galerías, coleccionistas, compradores, entre otros, este sector tiene se caracteriza por los altos costos de creación y producción lo que hace que la fuente de financiación para los artistas sea los aportes privados o públicos, vía instituciones financieras que deben prestar ayuda para disminuir la gran incertidumbre que genera el esquema de trabajo en el que los artistas se ven obligados a dejar a las galerías sus obra en depósitos en tanto se da la venta, esto hace que en el sector se presente alta informalidad he incertidumbre que dificulta a la hora de identificar la información estadística por parte de la institución competente.

A continuación, se presenta dos tablas donde se describe los productos culturales que hacen parte del sector y que aportan a la información estadística que se maneja, en la tabla 26 se encuentra que efectivamente la nomenclatura pertenece a todo lo relacionado con servicios fotográficos, servicios fotográficos con fines publicitarios, pinturas y dibujos.

Tabla 10 Participación porcentual del sector de artes plásticas y visuales en el total de la cultura, miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Años	Artes visuales (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	2,746	0.08	3,401,905
2006	2,236	0.06	3,753,104
2007	3,007	0.07	4,476,220
2008	3,715	0.08	4,625,884
2009	3,690	0.08	4,668,715
2010	4,542	0.09	5,198,431
2011	4,307	0.08	5,569,751
2012	5,058	0.08	6,069,870
2013	3,659	0.06	6,159,847
2014	5,741	0.09	6,471,321
2015	7,006	0.11	6,222,354
2016	6,482	0.10	6,238,728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea) (Revisado el 20 de febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema>

En el cuadro 17 se muestra la participación del sector de artes plásticas y visuales que va desde 0,05% hasta 0,10% un porcentaje no tan grande teniendo en cuenta que como aparece en la tabla 10 dentro del sector entran los servicios fotográficos, la pintura, las esculturas y estatuas originales. Y actividades de edición como se ve en el cuadro 18.

Cuadro 17 Productos culturales del sector de artes plásticas y visuales.

83811	Servicios fotográficos
83812	Servicios de fotografía publicitaria y servicios conexos
83813	Fotografía eventos y servicios de videografía de eventos
83814	Servicios de fotografía especializada
83815	Servicios de restauración, copia y retoque de fotografías
83819	Otros servicios fotográficos
32540	Ilustración, diseño y fotografía impresa
38961 (P)	Pinturas, dibujos y pasteles; grabados, estampados y litografías originales; esculturas y estatuas originales, de cualquier material
96320 (P)	Servicios de autores, compositores, escultores y otros artistas, excepto los artistas intérpretes
32540 (P)	Ilustración, diseño y fotografías impresas

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 18 Actividades culturales de origen del sector de artes plásticas y visuales (correspondencia cpc 2- ciu 4).

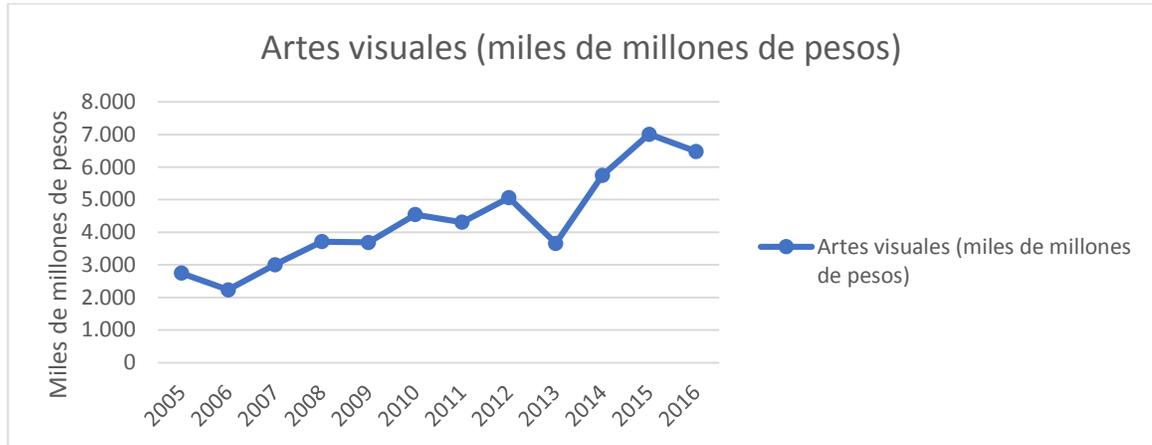
7420	actividades de fotografía
5819 (P)	Otras publicaciones /otras actividades de edición
9000 (P)	Actividades de artes y entretenimiento y creatividad
5819 (P)	Otras publicaciones /otras actividades de edición

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Al analizar el gráfico 11 que muestra a precios constantes lo que represento el sector de artes plásticas y visuales dentro del total de la economía de la cultura esto calculado en millones de pesos se muestra una tendencia creciente de los años 2006 al 2012, para el año 2013 cae abruptamente presentando el pico más bajo para el periodo de tiempo estudiado, pero a partir del 2014 comienza a recuperarse.

Cabe destacar que el descenso que se presenta en este sector también se presentó para el mismo año en el sector de las artes visuales, lo que podría significar una relación entre ambos sectores.

Gráfico 11 Evolución del sector de artes visuales en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

2.4.1.6 Sector de música. En el caso del sector de la música no solo se incluye la producción fonogramada que se distribuyen a través de diferentes medios como discos, cintas, otros medios físicos que existen de audio musical y las descargas que se realizan por medio virtual. Sino que también se encuentran incluidos los eventos en vivo que se realizan y que tienen un gran impacto. Por ejemplo, cuando se presentan artistas tanto nacionales como internacionales que logran agotar boletería en sus presentaciones, este tipo de situaciones hacen parte de las estadísticas que se manejan del sector. Bogotá se ha convertido en un escenario para conciertos y festivales de talla internacional y esto lo respaldan las cifras ya que solo en la ciudad se realizaron 179 espectáculos en el 2014 y 229 durante el 2015 representando un crecimiento de 27,9%⁴⁴ convirtiéndola en la ciudad que más contribuye con este tipo de espectáculos⁴⁵. Para el concierto de The Rolling Stones se estima una asistencia de 44.500 personas lo que genero también que una gran que aproximadamente mil personas llegaran a la capital por esas fechas según lo señaló el Instituto Distrital de Turismo ya que por la fecha no solo se realizó el importante evento sino también el Festival Iberoamericano de Teatro y el festival de Estéreo Picnic⁴⁶.

⁴⁴ El Tiempo 2016

⁴⁵ Dajibys Martínez Anaya 2014

⁴⁶ El Tiempo 2016

Este tipo de eventos gracias a la ley de espectáculos generaron una contribución parafiscal de 13.975 millones de pesos durante el 2014, y 19.000 millones de pesos el 2015⁴⁷ demostrando un evidente crecimiento, de estos aportes cerca de la mitad lo aporó Bogotá. Según el ministerio de Cultura los espectáculos que más han recaudado han sido el concierto de los Rolling Stone, el Cirque du Soleil, el súper concierto de la feria de Cali, el concierto de Carlos Vives y el festival de Estéreo Picnic que de hecho ha ganado gran popularidad desde año 2010 que fue creado. Cabe destacar que las contribuciones de estos espectáculos las hacen los eventos cuya boletería es igual o superior a \$82.455 pesos (lo que representa tres unidades de Valor Tributario, UVT)⁴⁸ esto se encuentra contemplado en la ley de espectáculos 1493 de 2011 la cual ha aportado a que aumente el recudo por estos conceptos, el objetivo de estos recursos es ser destinados al mejoramiento de la infraestructura de los espacios en los que se presenta los eventos artísticos.

En las siguientes se encuentra de manera desagregada los servicios y productos que hacen parte del sector de la música, cabe resaltar que en los últimos años se han presentado diversas transformaciones en el sector especialmente por los avances tecnológicos que ha generado cambios en los formatos en los que se acostumbraba a escuchar la música cada vez los formatos físicos disminuyen su distribución mientras las plataformas virtuales como Spotify, iTunes, van en aumento al igual que los eventos en vivo.

Tabla 11 Participación porcentual del sector de la música en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Años	Música (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	82,891	2.44	3,401,905
2006	97,528	2.60	3,753,104
2007	112,875	2.52	4,476,220
2008	124,932	2.70	4,625,884
2009	108,350	2.32	4,668,715
2010	142,442	2.74	5,198,431
2011	142,347	2.56	5,569,751
2012	159,760	2.63	6,069,870
2013	175,571	2.85	6,159,847
2014	193,668	2.99	6,471,321
2015	299,227	4.81	6,222,354
2016	302,386	4.85	6,238,728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas>.

⁴⁷ El Tiempo 2016

⁴⁸ Dajibys Martínez Anaya 2014

En la tabla 11 se encuentra cuanto fue la participación del sector de la música dentro del total que se registró para la economía en el país, lo que se puede resaltar es que el sector musical representa entre 2,3 a 4,4 por ciento del total de la cultura a contrario de que se podría llegar a pensar, ya que es una industria importante en la que participan grandes cantantes.

Por otra parte, en la tabla 12 se puede evidenciar que la música se divide en dos: música fonogramada y música en vivo, en cuanto al porcentaje de participación se puede analizar que para los primeros años de estudio la música fonogramada tenía un mayor porcentaje que la música en vivo como es el caso del año 2005 en el que la música fonogramada fue el 75% y la música en vivo solo el 25%. Pero estos porcentajes de participación fueron cambiando por el lado de la música fonogramada fue disminuyendo y la música en vivo aumento hasta el año 2016 que por un lado la música fonogramada fue el 27% y la música en vivo 67%, el porcentaje restante corresponde a actividades musicales que no se contemplan en ninguno de estos dos grandes grupos.

Tabla 12 Participación porcentual de la música fonogramada y la música en vivo en el total de la música en miles de millones a precios constantes 2005-2016.

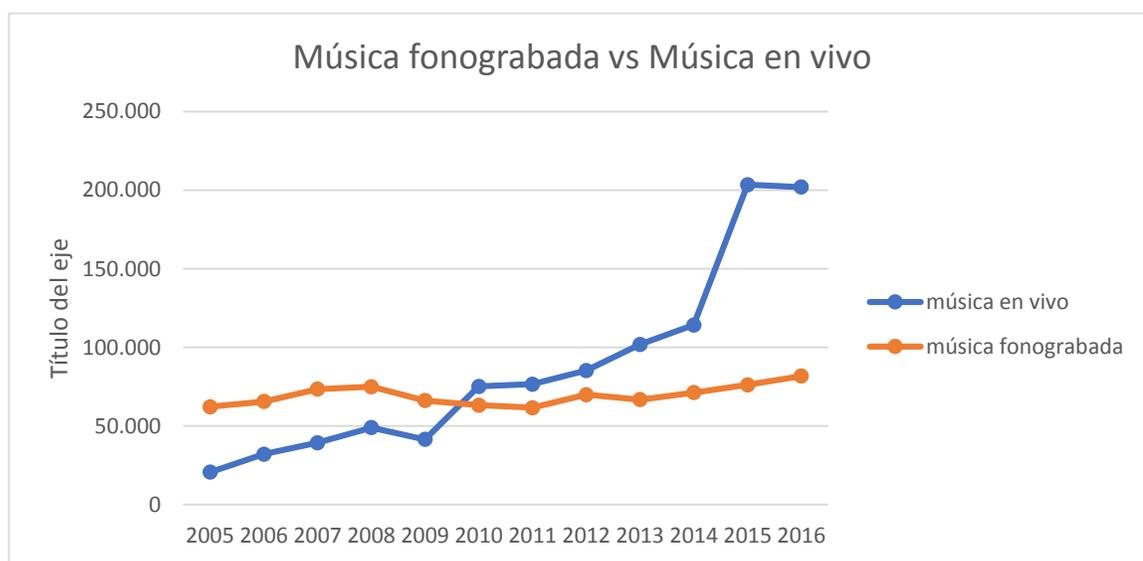
Valor agregado bruto de música a precios constantes y porcentaje de participación del total de la música					
Años	música fonogramada	% del total	música en vivo	% del total	total música
2005	62.228	75,07	20.663	24,93	82.891
2006	65.513	67,17	32.014	32,83	97.528
2007	73.489	65,11	39.314	34,83	112.875
2008	74.965	60,00	48.976	39,20	124.932
2009	66.114	61,02	41.515	38,32	108.350
2010	63.269	44,42	75.213	52,80	142.442
2011	61.611	43,28	76.539	53,77	142.347
2012	69.929	43,77	85.268	53,37	159.760
2013	66.724	38,00	101.871	58,02	175.571
2014	71.201	36,76	114.264	59,00	193.668
2015	76.191	25,46	203.463	68,00	299.227
2016	81.792	27,05	201.946	66,78	302.386

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En el gráfico 12 se puede ver como efectivamente la música fonogramada presento un comportamiento decreciente en cambio la música en vivo presento un

comportamiento creciente, esto se puede explicar por el hecho de que por un lado la aparición de nuevas plataformas como Youtube ha hecho que muchos artistas opten por darse a conocer por el medio virtual ya que lo pueden hacer por su propia cuenta sin incurrir en los altos costos que puede representar grabar en un estudio y sacar un disco al público, por otro lado el crecimiento de festivales como estéreo picnic un festival de música electrónica, también eventos como Jazz al parque hace que cada día sea más aceptado este tipo de eventos, también se puede resaltar que esta tendencia viene muy influenciada por festivales como el de Coachella un festival de música principalmente electrónica que es conocido a nivel mundial y se realiza en Estados Unidos.

Gráfico 12 Evolución de la música fonogramada y música en vivo en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Por parte de la clasificación que se da para el sector de la música y sus componentes por parte del código CPC y el CIU se encuentra en los cuadros 19 y 20. De esta clasificación se puede resaltar que efectivamente se tiene en cuenta los discos, cintas y otros medios físicos de audio musical, pero también las descargas musicales de audio.

Cuadro 19 Productos culturales del sector de la música.

Código CPC Rev. 2	Descriptiva
32520	Partituras impresas o manuscritas
47610	Discos, cintas y otros medios físicos de audio musical
84321	Descargas musicales de audio
89123 (P)	Servicios de reproducción de información grabada, a concisión o por contrato
96111 (P)	Servicios de grabación de sonido
96112 (P)	Servicios de grabación en vivo
96113 (P)	Servicios de grabación original de sonido
96137 (P)	Servicios de edición y diseño de sonidos
96210 (P)	Servicios de promoción y organización de eventos de artes escénicas
62242	Servicios de comercio al por menor de equipos de radio y televisión, disco y cintas, de audio y video, grabados en tiendas especializadas

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 20 Actividades culturales de origen del sector de música (correspondencia cpc 2- ciu 4).

Código CIU Rev. 4	Descriptiva
5920	Actividades de grabación de sonido y edición de música de grabaciones sonoras
9000 (P)	Actividades de artes y entretenimiento y creatividad
4762	Ventas al por menor de grabaciones musicales y video gráficas en almacenes especializados

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.4.1.7 Sector Audiovisual y Radio. Los productos audiovisuales son obras que comprenden una serie de imágenes asociadas, con o sin sonidos reproducibles, que se caracterizan por el hecho de que su grabación, transmisión, percepción y comprensión requieren de un dispositivo tecnológico, independiente del tipo de soporte que los contienen⁴⁹, este sector incluye lo cinematográfico, lo videográfico, la televisión y el multimedia, los videojuegos siendo el sector que más

⁴⁹ Convenio Andes Bello 2015

genera en cuanto a valor agregado para el caso del 2015 fueron 2.919.648 mil millones⁵⁰.

Por el lado de la industria cinematográfica es una industria que día a día crece en el mundo entero siendo Hollywood de Estados Unidos y Bollywood de India las más importantes esta última crea anualmente más de 1.000⁵¹ cintas superando las producidas por Estados Unidos. La película producida por Bollywood que más ha recaudado fue "PK" dirigida por Rajkumar percibiendo casi 90 millones de euros, pero es Hollywood que tiene los récords en sus películas Avatar del 2009 de David Cameron fue la película más vista en la historia del cine a nivel mundial superando los 2.400 millones de euros⁵².

A nivel nacional las producciones también han ido en aumento he importantes proyectos han surgido es el caso del Film Armero estrenada el 21 de septiembre fue la película más taquillera ese fin de semana a pesar de que en cartelera se encontraban importantes producciones internacionales que se estrenaron en la misma fecha, dicha película logro tener 12.643 espectadores⁵³ solamente durante su lanzamiento. Demostrando que la industria nacional está presentando un importante crecimiento.

Otro campo que hace parte de este sector es el de los videojuegos el cual ha presentado cambios a través de los años pero que está abriendo nuevos escenarios cada vez más conocidos como es el caso de los deportes electrónicos eSports se estima que para el 2017 hay 386 millones de espectadores acercándose a la audiencia de las más importantes competencias deportivas. Y estimándose un crecimiento anual de 20,1%⁵⁴.

En 2016 se calcula que esta industria genero 14,5 millones de euros con un crecimiento de 18% anual con una audiencia de 3,7 millones⁵⁵ de espectadores, el asombroso crecimiento de esta industria ha logrado que grandes empresas pongan su mirada para invertir patrocinando equipos profesionales de eSports es el caso de Movistar, Vodafone, Orange, hasta el equipo de futbol Paris Saint-Germain⁵⁶. Como se pudo evidenciar esta industria crece de manera exponencial y los nuevos videos juegos y los avances tecnológicos serán muy necesarios para seguir incentivando su crecimiento.

⁵⁰ DANE 2017

⁵¹ ABC Madrid 2016

⁵² ABC Madrid 2016

⁵³ La opinión 2017

⁵⁴ Expansión 2017

⁵⁵ Ibid.,

⁵⁶ Ibid.,

Este crecimiento exponencial se puede ver reflejado en la tabla 13 en la cual se ve que tiene una importante participación dentro del total de la cultura, llegando a representar 51% del total para el 2016.

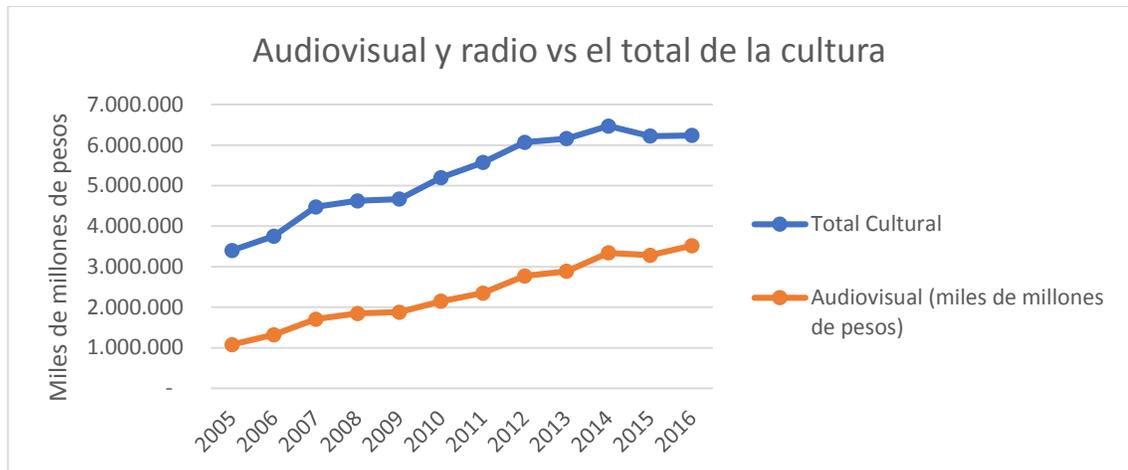
Tabla 13 Participación porcentual del sector audiovisual y radio en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Años	Audiovisual (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	1.077.521	31,67	3.401.905
2006	1.322.952	35,25	3.753.104
2007	1.704.265	38,07	4.476.220
2008	1.848.314	39,96	4.625.884
2009	1.880.083	40,27	4.668.715
2010	2.149.702	41,35	5.198.431
2011	2.349.665	42,19	5.569.751
2012	2.774.842	45,72	6.069.870
2013	2.885.578	46,84	6.159.847
2014	3.342.180	51,65	6.471.321
2015	3.284.784	52,79	6.222.354
2016	3.516.833	56,37	6.238.728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Esta participación se puede ver más clara en el gráfico 13 en el cual se compara la participación del sector audiovisual con el total de cultura, en el cual este sector representa la mitad del total, lo que definitivamente muestra que es uno del sector más importante dentro de la cultura del país.

Gráfico 13 Evolución de la participación del sector audiovisual y el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

El sector audiovisual y radio se encuentra dividido en producción de filmes, exhibición de filmes, radio y TV y TV por suscripción, y aun cuando existe una ley de la república de la cual se hablara en el próximo capítulo la cual busca fomentar la industria cinematográfica del país sigue representando un porcentaje de participación pequeño dentro del sector audiovisual, y más si se compara con lo que representa la radio y la televisión contrario a lo que se cree que estos dos últimos canales de comunicación aún se usan pero se presenta una tendencia a la baja. Por otro lado, la televisión por suscripción ha presentado un crecimiento constante ya que cada vez más hogares colombianos cuentan con este servicio esto puede explicarse al hecho de que cada vez es más accesible este servicio y las empresas prestadoras de este servicio ofrecen el plan completo en el que se incluye parabólica, teléfono e Internet, lo que hace que se contemple mejor el hecho de adquirir el servicio o no, como se evidencia en la tabla 14.

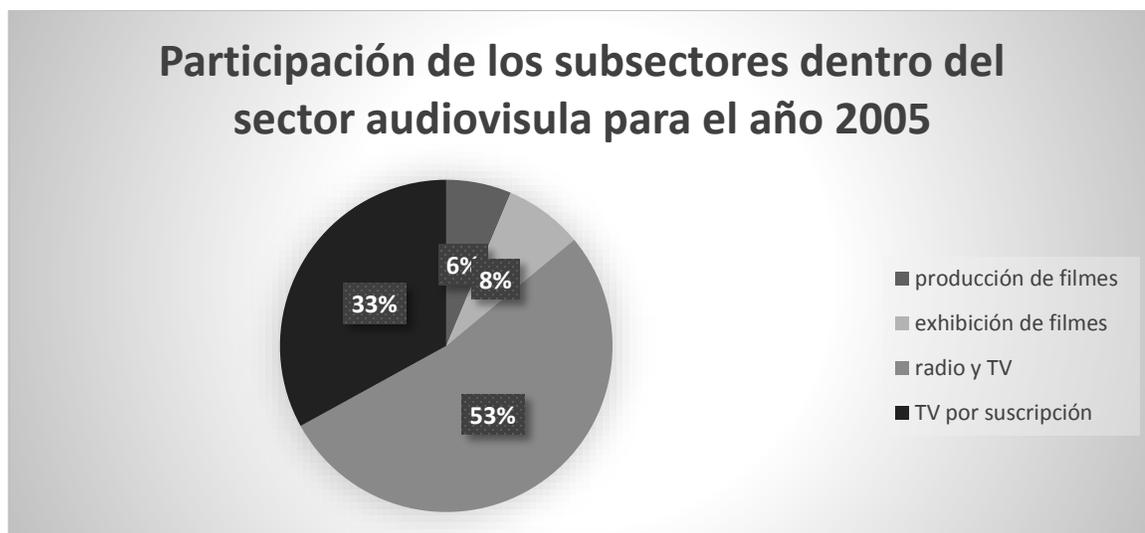
Tabla 14 Subdivisión del sector audiovisual y su porcentaje de participación dentro del sector, en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Valor agregado del sector audiovisual a precios constantes y porcentaje de participación en el total de audiovisuales									
Años	Creación de filmes	% del total	Muestra de filmes	% del total	Radio y TV	% del total	TV suscripción	% del total	Total
2005	68.368	6,34	82.221	7,63	571.286	53,02	355.645	33,01	1.077.520
2006	96.618	7,49	94.634	7,33	722.149	55,95	377.408	29,24	1.290.811
2007	105.044	6,08	111.571	6,46	822.502	47,64	685.976	39,73	1.726.588
2008	117.014	6,21	103.850	5,51	820.778	43,58	838.983	44,55	1.883.215
2009	143.305	7,55	133.212	7,02	968.643	51,02	644.624	33,96	1.898.460
2010	167.390	7,75	162.758	7,54	1.120.430	51,90	697.055	32,29	2.158.778
2011	108.410	4,65	187.430	8,04	1.228.171	52,68	808.691	34,69	2.331.389
2012	144.187	5,33	203.545	7,52	1.334.815	49,30	1.022.773	37,78	2.707.425
2013	134.069	4,93	206.190	7,58	1.526.658	56,10	855.184,	31,42	2.721.522
2014	131.458	4,23	181.973	5,85	1.537.384	49,41	1.272.918	40,91	3.111.338
2015	132.931	4,56	286.018	9,81	1.174.773	40,31	1.307.283	44,85	2.914.620
2016	134.032	4,59	288.843	9,89	1.033.630	35,40	1.456.390	49,88	2.919.648

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En los gráficos 14 y 15 que se presentan a continuación se puede identificar en cuanto a porcentaje como fue el comportamiento de cada subsector dentro del sector audiovisual, como se puede ver el subsector que más participación tiene es la televisión por suscripción y ha venido aumentando al pasar de representar un 33% en el 2005 a un 50% en el 2016. El subsector que le sigue es el de producción de televisión y radio que ha disminuido representando un 53% en el 2005 a un 35% en el 2016. Por la parte cinematográfica la exhibición de filmes paso de un 8% en el 2005 a un 10% en el 2016 presentando un aumento.

Gráfico 14 Participación de los subsectores dentro del total del sector audiovisión en miles de millones de pesos a precios constantes año 2005.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Gráfico 15 Participación de los subsectores dentro del total del sector audiovisión en miles de millones de pesos a precios constantes año 2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En los cuadros 21 y 22 se encuentran los productos y servicios que hacen parte del sector audiovisual se incluye la producción y distribución de cintas cinematográficas, pero también se contempla las descargas de las mismas de manera online, en cuanto a servicios se incluyen los servicios de transmisión de contenido en radio y televisión, servicios de edición audiovisual, servicios de animación, entre otros.

Cuadro 21 Productos culturales del sector de audiovisuales y radio.

Productos culturales del sector audiovisual	
Código CPE Rev. 2	Descriptiva
38950	Películas cinematográficas, impresionadas y reveladas, con o sin pista de sonido o que consistan solamente en la pista de sonido
47620	Películas y otros contenidos de videos en disco, cintas y otros medios físicos
84322	transmisión de contenido de audio
84331	descargas de películas y otros videos
84332	transmisión de contenido de video
84394	contenidos de portales de búsqueda en la Web
84399	otros contenidos en línea (online) n.c.p
83632	venta de tiempo publicitario en televisión y radio (excepto a comisión)
84322	transmisión de contenidos de audio
84611	transmisión de programas de radio
84631	servicios de transmisión
84621	programación de canales de radio
84322	transmisión de contenidos de audio
96122	servicios de producción de programas de radio
84410	servicios de agencias de noticias para periódicos y revistas
84420	servicios de agencias de noticias para medios audiovisuales
84612	transmisión de programas de televisión
84622	programación de canales de televisión
84632	servicios de distribución de programas, en paquete básico de programación
84633	servicios de distribución de programas, en paquete controlado de programación
84634	servicios de distribución de programas, programación de películas (pago por ver)
96121	servicios de producción de programas de televisión, video y actividades cinematográficas
96122	servicios producción de programas de radio

Cuadro 21. (Continuación)

96123	servicios de producciones originales de programas de televisión, video, radio y actividades cinematográficas
96131	servicios de edición audiovisual
96132	servicios maestros de transferencia y duplicación
96133	servicios de restauración digital y corrección de color
96134	servicios de efectos visuales
96135	servicios de animación
96136	servicios de titulado, subtítulos y traducción
93137	servicios de edición y diseño de sonidos
96139	otros servicios de postproducción
96140	servicios de distribución de programas de televisión, actividades cinematográficas y de video
96150	servicios de proyección de películas

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 22 Actividades culturales de origen del sector audiovisual y radio (correspondencia cpc 2- ciu 4).

ACTIVIDADES CULTURALES DE ORIGEN DEL SECTOR AUDIOVISUAL (CORRESPONDENCIA CPC 2- CIU 4)	
5911	actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
6312	portales Web
5819(P)	otras actividades de edición
6010	transmisiones de radio
5920(P)	actividades de grabación de sonido y edición de música
6391	actividades de agencias de noticias
6020	programación y transmisión de televisión
6110	actividades de telecomunicaciones por cable
5911	actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
5912	actividades de postproducción de películas, videocintas y programas de televisión
5913	actividades de distribución de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
5914	actividades de exhibición de películas cinematográficas y cintas de vídeo

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.4.1.8 Sector de libros y publicaciones. En el sector de libros y publicaciones se encuentran los diferentes tipos de libros que se encuentren de forma impresa, tantos libros para niños, de consulta general o profesionales, también se encuentran las revistas y los periódicos. En cuanto a los formatos diferentes al impreso se encuentran los audiolibros y los libros online.

Este de libros y publicaciones ha sido uno de los que más se han promovido en el país a través principalmente de las diferentes ferias del libro que se hacen en varios lugares del país, siendo realizada en Bogotá la más importante en cuanto a cifras e influencia a nivel nacional e internacional ya que una de las estrategias más importante que se ha utilizado para que los asistentes año tras año aumenten, es invitar a grandes personalidades como autores.

La feria del libro se comienza a realizar en el año 1988 y en las primeras cuadro ediciones se realizó en un espacio de 10.000 metros cuadrados, cifras que desde la quinta edición fueron creciendo hasta alcanzar los 51.000 metros cuadrados con los que cuenta hoy en día la feria, en cuanto a los asistentes también han crecido ya que en la primera se contó con un numero de 110.000 asistentes los cuales con los años fueron aumentando hasta llegar a los 500.000 asistentes con los que se contó en el 2016⁵⁷. Por otro lado, los ingresos que se percibieron para el año 2016 ascendieron a 22 mil millones de pesos según la cámara colombiana del libro (CCL)⁵⁸.

La descripción anterior demuestra que el sector de libros y publicaciones al igual que el sector audiovisual es unos de los sectores más importantes como se puede ver en la tabla 15 en la que se ve que el sector de libros y publicaciones tuvo un porcentaje de participación de 46% en el año 2005 pero disminuyo paulatinamente, a pesar de su disminución sigue siendo uno de los sectores que más le aporta económicamente a la cultura.

⁵⁷ David Jáuregui Sarmiento 2017

⁵⁸ Redacción cultura 2017

Tabla 15 Participación porcentual del sector de libros y publicaciones en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Años	Libros y publicaciones (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	1.191.973	35,04	3.401.905
2006	1.261.279	33,61	3.753.104
2007	1.411.087	31,52	4.476.220
2008	1.371.323	29,64	4.625.884
2009	1.365.722	29,25	4.668.715
2010	1.557.152	29,95	5.198.431
2011	1.662.544	29,85	5.569.751
2012	1.673.399	27,57	6.069.870
2013	1.713.776	27,82	6.159.847
2014	1.593.192	24,62	6.471.321
2015	1.494.376	24,02	6.222.354
2016	1.447.813	23,21	6.238.728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Gráfico 16 Participación del sector de libros y publicaciones en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Gráfico 17 Evolución del sector de libros y publicaciones.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En el gráfico 16 presentada anteriormente, muestra la participación del sector de libros y publicaciones dentro del total de la cultura en el cual se puede ver como dicho porcentaje fue aumentando hasta el año 2013 en el que tuvo la mayor participación siendo el 27% del total de la cultura con 1.713.776 millones de pesos. Por otra parte, en el gráfico 17 se presenta la evolución del sector de libros y publicaciones en la cual se ve que evidentemente presentó un crecimiento hasta el año 2013 año en el cual presenta el pico más alto, pero a partir de ese año comienza a descender para los años posteriores.

Los productos que hacen parte del sector de libros y publicaciones se encuentran en los cuadros 23 y 24 donde se puede resaltar que se encuentran los libros y textos de forma impresa pero también en otros formatos como los audiolibros, discos, casetes y otros medios que se utilicen para presentar libros y publicaciones.

Cuadro 23 Productos culturales del sector de libros y publicaciones.

PRODUCTOS CULTURALES DEL SECTOR DE LIBROS Y PUBLICACIONES	
Código CPE Rev. 2	Descriptiva
32210	libros o textos escolares, impresos
32220	libros de consulta general, en forma impresa
32291	libros para profesionales, técnicos y académicos, en forma impresa
32292	libros para niños, en forma impresa

Cuadro 23. (Continuación)

32299	otros libros n.c.p., en forma impresa
47691	audiolibros en discos, casetes u otros medios físicos
47692	discos, cintas y otros medios físicos basados en textos
84311	libros e línea (online)
73290(P)	servicios de arrendamiento (leasing) o alquiler de otros bienes n.c.p.
32511	mapas y cartas hidrográficas o similares (incluyendo mapas de pared, planos topográficos y mapas para globos terráqueos), impresos, que no sean en forma de libros
32300	periódicos y revistas, diarios, en forma impresa
32410	periódicos de interés general y revistas, que no sean publicaciones diarias, en forma impresa
32420	periódicos y revistas empresariales, profesionales o académicos, que no sean publicaciones diarias, en forma impresa
32490	otros periódicos y publicaciones periódicas, que no se publican todos los días, en forma impresa
84312	revistas y periódicos en línea (online)
32530	tarjetas postales impresas o ilustradas; tarjetas impresas con felicitaciones o mensajes personales, con o sin sobres o adornos
32620	material de publicidad comercial, catálogos comerciales y similares
32630	calcomanías y calendarios impresos
32690	otros impresos
62251	servicios de comercio al por menor de libros, revistas, periódicos y artículos de papelería en tiendas especializadas
84510(P)	servicios de biblioteca

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 24 Actividades culturales de origen del sector de libros y publicaciones (correspondencia cpc 2- ciu 4).

Productos culturales del sector de libros y publicaciones	
Código CPC Rev. 2	Descriptiva
5811	publicación de libros/Edición de libros
5813	publicación de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas
5819(P)	otras publicaciones/otras actividades de edición
1811(P)	impresión
4761	venta al por menor de libros, periódicos y artículos de papelería en comercios especializados
9101(P)	actividades de bibliotecas y archivos

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.4.1.9 Sector de educación cultural. Teniendo en cuenta la importancia de la educación general en desarrollo de los seres humanos, porque a través de ella se imparten enseñanzas básicas como leer o escribir, pero también enseñanzas en el ámbito matemático o de las ciencias, la educación cultural también hace parte de ese núcleo vital en el desarrollo de habilidades ya que están relacionadas con el aprendizaje musical y artístico.

Dentro de la cuenta del sector de educación cultural se encuentra la educación cultural dirigida a preescolar, primaria, secundaria y a nivel de educación superior. En la tabla 16 se puede encontrar la evolución de la educación cultural a través de los años, representado para el año 2005 el 20% del total de la cultura, pero disminuyendo para los años posteriores hasta el 2016 llegar a representar el 14% del total de la cultura con un valor de 964.145 millones de pesos

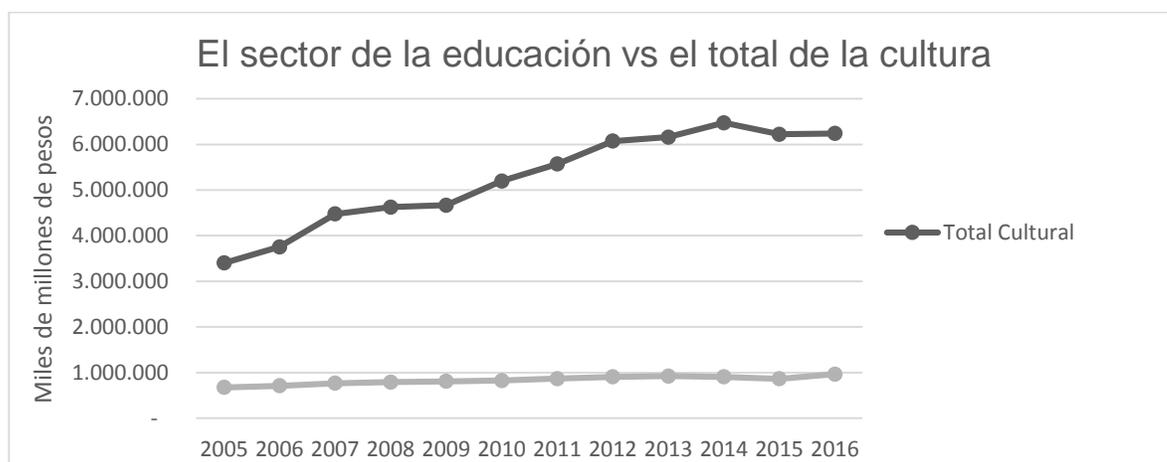
Tabla 16 Participación porcentual del sector de la educación cultural en el total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Años	Educación cultural (miles de millones de pesos)	Porcentaje de participación	Total Cultural
2005	675.571	19,86	3.401.905
2006	709.964	18,92	3.753.104
2007	767.979	17,16	4.476.220
2008	793.283	17,15	4.625.884
2009	808.623	17,32	4.668.715
2010	825.374	15,88	5.198.431
2011	866.811	15,56	5.569.751
2012	905.945	14,93	6.069.870
2013	922.315	14,97	6.159.847
2014	905.292	13,99	6.471.321
2015	863.876	13,88	6.222.354
2016	964.145	15,45	6.238.728

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En el gráfico 18 se encuentra la evolución del sector de la educación cultural que se compone de la educación en varios niveles y se puede ver que presenta un comportamiento creciente constante durante los años.

Gráfico 18 Evolución del sector de la educación cultural vs. El total de la cultura en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En la cuenta satélite de cultura se tiene contemplado que la educación cultural se compone de varios niveles preescolares, primarios, secundarios que en su conjunto son la educación básica, la educación superior y la educación cultural para el trabajo y el desarrollo humano. En cuanto a porcentajes se encuentra que la educación básica es la que más aporta a la educación cultural con el 73% en el 2005, seguido por la educación superior con un 19% y por último la educación cultural para el trabajo y el desarrollo humano con un 9%.

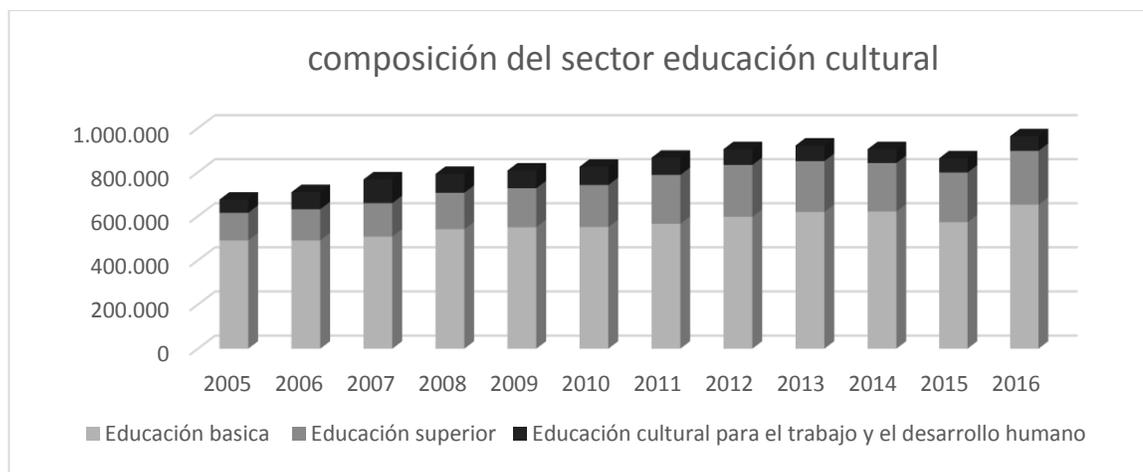
Con el tiempo este comportamiento fue variando por parte de la educación básica fue disminuyendo su participación llegando a ubicarse en un 68% para el año 2016, a diferencia de la educación superior que fue ganando participación hasta llegar al 25% en el mismo año como se puede evidenciar en la tabla 17 y el gráfico 19.

Tabla 17 Composición de la educación cultural y su participación dentro del total de la educación en miles de millones de pesos a precios constantes 2005-2016.

Valor agregado de la educación a precios constantes y porcentaje de participación del total de la educación							
Años	Educación básica	% del total de educación	Educación superior	% del total de educación	Educación cultural para el trabajo y el desarrollo	% del total de educación	Total de educación
2005	490.383	72,5879	125.570	18,5872	59.618	8,8248	675.571
2006	490.605	69,1028	141.470	19,9264	77.695	10,9435	709.964
2007	507.910	66,1359	151.783	19,7640	107.842	14,0423	767.979
2008	541.343	68,2408	165.595	20,8746	85.783	10,8137	793.283
2009	550.588	68,0896	176.926	21,8799	80.542	9,9604	808.623
2010	551.153	66,7762	190.805	23,1174	82.816	10,0338	825.374
2011	565.936	65,2894	221.813	25,5895	78.248	9,0271	866.811
2012	597.587	65,9628	235.459	25,9904	72.109	7,9595	905.945
2013	619.391	67,1561	231.460	25,0955	70.796	7,6759	922.315
2014	621.775	68,6823	220.065	24,3087	62.947	6,9532	905.292
2015	573.006	66,3297	225.886	26,1480	64.356	7,4497	863.876
2016	652.639	67,6910	244.533	25,3627	66.332	6,8799	964.145

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Gráfico 19 Composición del sector de la educación cultural para los años 2005 a 2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas>

Los productos culturales que se contabilizan en el sector de la educación cultural entre los cuales se encuentran los servicios de enseñanza preescolar, primaria, secundaria, superior entre otros servicios relacionados con la educación cultural se encuentran en los cuadros 25 y 26.

Cuadro 25 Productos culturales del sector de la educación cultural.

PRODUCTOS CULTURALES DEL SECTOR DE EDUCACIÓN CULTURAL	
Código CPE Rev. 2	Descriptiva
92100(P)	servicios de enseñanza preescolar
92200(P)	servicios de enseñanza primaria
92310(P)	servicios de educación secundaria general
92510(P)	servicios de primera etapa de educación terciaria
92520(P)	servicios de segunda etapa de educación terciaria
92911	servicios de educación cultural

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 26 Actividades culturales de origen del sector de la educación cultural (correspondencia cpc 2- ciu 4).

Actividades culturales de origen del sector de educación cultural (correspondencia cpc 2-ciu4)	
Código CPE Rev. 4	Descriptiva
8510(P)	Enseñanza preescolar y primaria
8521(P)	enseñanza secundaria de formación general
8530(P)	enseñanza superior
8542	enseñanza cultural

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.4.1.10 Sector del patrimonio material. La inclusión del sector del patrimonio material e inmaterial es de gran importancia ya que en él se puede resaltar la parte histórica, todos aquellos monumentos, museos, piezas gráficas, cuadros y demás que componen este sector.

Y aunque no se cuente aun con cifras de este sector por la complejidad que representan ya se están adelantando esfuerzos para que haga parte del componente cultural del país es por ello en los cuadros 27 y 28 se encuentran los productos culturales que se tienen contemplados en este sector como lo son las colecciones de zoología, botánica, mineralogía, anatomía con interese historias, etnográficos y antigüedades, también los servicios de museos, conservación de lugares y edificios históricos, entre otros.

Cuadro 27 Productos culturales del sector del patrimonio material.

Productos culturales del sector del patrimonio material	
Código CPE Rev. 2	Descriptiva
84520	servicio de archivos
38963	colecciones y piezas de colección de zoología, botánica, mineralogía, anatomía, o que tengan interés históricos, etnográficos o numismáticos; antigüedades
96411	servicios de museos, excepto preservación de lugares y edición históricos
96412	servicios de conservación de lugares y edificios históricos

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

Cuadro 28 Actividades culturales de origen del sector del patrimonio material (correspondencia cpc 2- ciu 4).

ACTIVIDADES CULTURALES DE ORIGEN DEL SECTOR DEL PATRIMONIO MATERIAL (CORRESPONDENCIA CPC 2-CIU4)	
Código CPE Rev. 4	Descriptiva
9101(P)	actividades de bibliotecas y archivos
9102(P)	actividades de museos y preservación de lugares históricos

Fuente: CONVENIO ANDRÉS BELLO, guía metodología para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Iberoamérica. (En línea)(Revisado el 16 de febrero 2018). Disponible en Internet: http://convenioandresbello.org/cuenta_satelite/

2.5 EL TRABAJO EN LA CULTURA

Por la parte del trabajo en los sectores que hacen parte de la cultura se comienza a llevar registro del mismo desde 2007. De lo cual se puede analizar que la industria que más genera empleo es en la que se encuentra contabilizado las artes visuales, música, artes escénicas y creación que para el 2007 genero un total de 50.884 empleos, aumentando su comportamiento en los años siguientes hasta el año 2016 en el que presento un descenso aportando 45.628 empleos. El sector que le sigue en cuanto a cantidad de empleos aportados es el de audiovisuales que para el año 2005 aporto 46.967 empleos pero que a partir del año 2009 empieza a descender su participación. Por último, la tercera industria que más persona emplea es el sector del diseño que para el año 2007 represento 40.566 empleos y a diferencia de los casos anteriores fue aumentando constantemente a través de los años, hasta llegar en el 2016 a aportar 59.238 empleos. Por otro lado, las industrias que menos generan empleos son la de patrimonio material y la de juegos y juguetes que para el año 2007 aportaron 3.211 y 5.420 empleos respectivamente, como se puede evidenciar en la tabla 18.

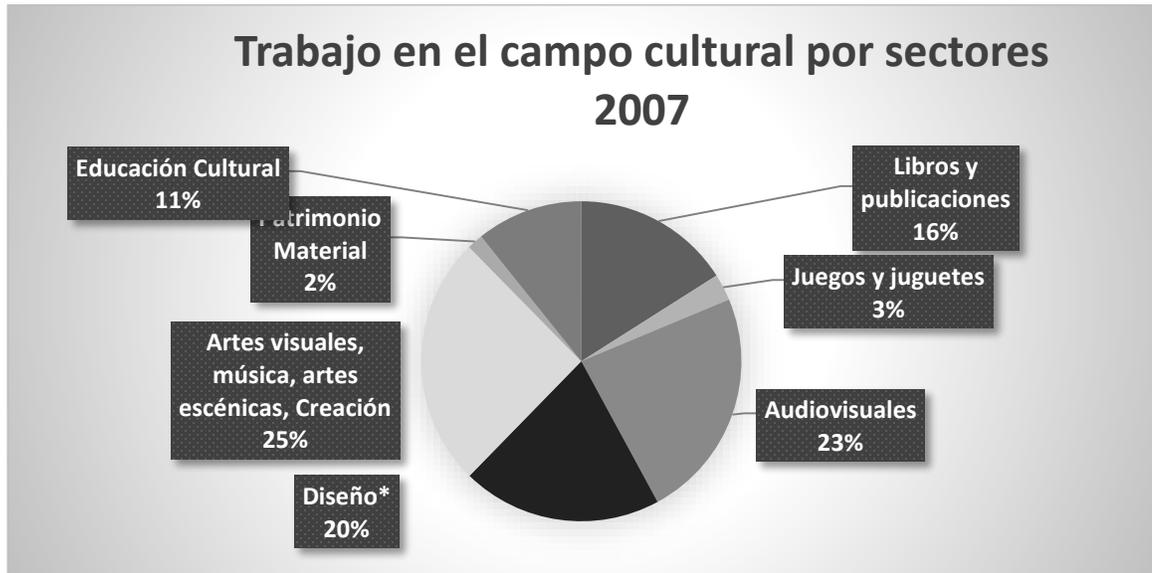
Tabla 18 Trabajo del campo cultural, trabajos equivalentes a tiempo completo por segmento del campo cultural. Empleo directo 2007-2016 puesto de trabajo en miles.

Años	Libros y publicaciones	Juegos y juguetes	Audiovisuales	Diseño*	Artes visuales, música, artes escénicas	Patrimonio Material	Educación Cultural	Total general
2007	32.125	5.420	46.967	40.566	50.884	3.211	21.598	200.771
2008	22.545	5.644	48.847	40.553	55.861	6.029	24.481	203.960
2009	18.164	6.224	42.110	32.961	54.917	4.564	26.874	185.814
2010	21.503	6.554	40.822	40.090	44.177	2.739	28.628	184.513
2011	19.073	4.623	43.505	45.694	55.684	2.792	30.929	202.300
2012	18.727	5.102	37.615	44.839	50.087	3.080	34.023	193.473
2013	17.635	4.333	41.665	50.370	48.165	4.935	37.202	204.305
2014	14.944	6.341	34.281	52.527	47.474	4.812	39.319	199.698
2015	20.637	5.589	39.799	58.588	52.202	4.085	41.745	222.645
2016	18.990	6.092	40.857	59.238	45.628	6.240	43.574	220.619

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

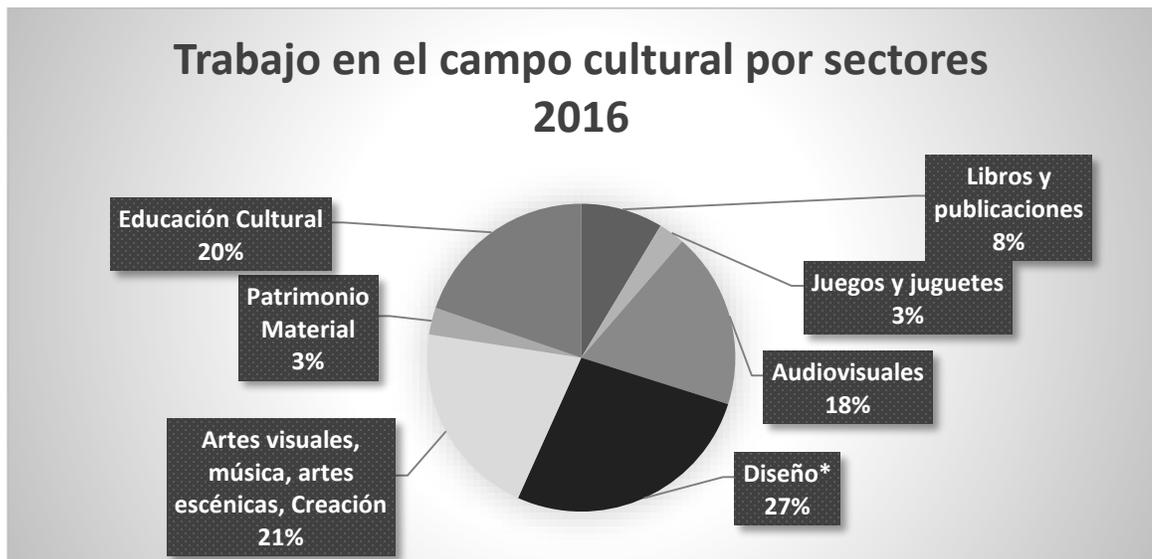
En el gráfico 20 se puede ver de manera porcentual cuanto aporta cada uno de los sectores de la cultura para el 2007 siendo artes visuales, música, artes escénicas y creación el 25% seguido por audiovisuales con 23% y diseño con 20%. Para analizar si el comportamiento ha cambiado en el gráfico 21 se muestra tal división por sectores, pero para el año 2016 en el cual el diseño pasó a ser el que más empleos aporó con un 27% seguido por artes visuales, música, artes escénicas y creación con 21% y educación cultural con 20% demostrando el crecimiento de esta última ya que para el 2017 solo representó el 11%.

Gráfico 20 Composición del trabajo en el campo cultural por sectores culturales año 2007.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Gráfico 21 Composición del trabajo en el campo cultural por sectores culturales año 2016.



Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Tabla 19 Número de trabajos asalariados y trabajos independientes por sectores del campo cultural.

Segmentos del campo cultural	Artes visuales, música, artes escénicas, Creación		Audiovisuales		Diseño*	
	asalariados	independientes	asalariados	independientes	asalariados	independientes
2007	12.409	38.475	38.796	8.171	19.234	21.332
2008	13.043	42.818	37.111	11.736	19.907	20.646
2009	13.414	41.503	29.471	12.639	15.616	17.345
2010	8.843	35.334	27.240	13.582	20.382	19.708
2011	9.439	46.245	27.768	15.737	20.728	24.966
2012	9.763	40.324	26.892	10.723	22.748	22.091
2013	9.146	39.019	28.833	12.832	27.170	23.200
2014	6.048	41.426	25.545	8.736	28.350	24.177
2015	11.218	40.984	27.872	11.927	31.393	27.195
2016	8.038	37.590	30.669	10.188	31.942	59.238

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

En la tabla 19 se presenta el número puestos de trabajo tanto asalariados como independientes que generan en las diferentes industrias culturales.

3. IDENTIFICAR LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE APOYO AL SECTOR CULTURAL EN EL PERIODO DE TIEMPO ESTUDIADO

3.1 ¿QUÉ ES UNA POLÍTICA CULTURAL?

En este capítulo se definirá que es política pública y cuáles de estas políticas se han impulsado para incentivar el campo cultural, entendiendo que las políticas culturales en el país están orientadas no solo al desarrollo de las expresiones artísticas, sino que involucran también temas relacionados con la formación docente, la defensa del patrimonio, el desarrollo de comportamientos ciudadanos (en niños, jóvenes, adultos) desde una perspectiva de inclusión, equidad y reconocimiento de la diversidad⁵⁹, las políticas culturales tal como se conocen hoy en día son relativamente recientes en el panorama de las políticas públicas. Pero la existencia de la cultura en el diseño de la arquitectura institucional latinoamericana puede remitirse a algunos siglos atrás.

Antes de identificar que políticas culturales se han promovido en el país con el fin de incentivar el arte y el patrimonio se debe tener claridad sobre el concepto de política pública y para ello se tomaran definiciones de diferentes actores.

Néstor García Canclini: entendemos por políticas culturales el conjunto de intervenciones realizadas por el Estado, las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de la población y obtener consenso para un tipo de orden o transformación social⁶⁰.

Ana María Ochoa Gautier: defino como política cultural la movilización de la cultura llevada a cabo por diferentes tipos de agentes —el Estado, los movimientos sociales, las industrias culturales, instituciones tales como museos u organizaciones turísticas, asociaciones de artistas y otros— con fines de transformación estética, organizacional, política, económica y/o social⁶¹.

Políticas culturales distritales 2004-2016, Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá: se entiende por políticas culturales el resultado de la concertación entre los sectores sociales en torno a los aspectos logísticos, políticos, económicos y sociales, del campo cultural. Se espera que este proceso de

⁵⁹ Ministerio de Cultura 2005

⁶⁰ Néstor García Canclini 2000

⁶¹ Ana María Ochoa Gautier 2003

concertación, así como su implementación, fortalezcan la relación entre el campo cultural y los otros campos sociales⁶².

UNESCO (1982): conjunto de principios, prácticas y presupuestos que sirven de base para la intervención de los poderes públicos en la actividad cultural, radicada en su jurisdicción territorial, con el objeto de satisfacer las necesidades sociales de la población, en cualquiera de los sectores culturales⁶³.

Teniendo más claridad sobre que son las políticas públicas se pueden identificar en los anteriores conceptos que existen ciertos elementos comunes, que dichas políticas buscan la movilización y la sociedad para obtener determinados fines de carácter cultural, también que la cultura es creación e innovación, experiencia de la libertad y capacidad crítica de igual manera las políticas públicas buscan responder a los requerimientos, demanda y expectativas culturales de la sociedad también buscan obtener un consenso para producir cambios, transformaciones socioculturales.⁶⁴

De acuerdo con el debate sobre la definición de políticas públicas y los elementos en común que se encontraron de acuerdo con los diferentes puntos de opinión, el Ministerio de Cultura el ente en el cual se pudo encontrar el compendio de las diferentes políticas culturales que se han promovido construyó su propia definición que se presentara a continuación: las políticas culturales son las grandes definiciones que asume el país para orientar los procesos y acciones en el campo cultural, mediante la concertación y la activa participación del Estado, las entidades privadas, las organizaciones de la sociedad civil y los grupos comunitarios, para de esta manera responder con creatividad a los requerimientos culturales de la sociedad⁶⁵.

A continuación en el cuadro 29 se presenta una clasificación por temas de las políticas culturales.

⁶² Secretaría de Cultura Recreación y Deporte et al. 2014

⁶³ Ministerio de Cultura 2005

⁶⁴ Ibid.,

⁶⁵ Ibid.,

Cuadro 29 Clasificación por temas de las políticas culturales.

Clasificación por temas de las políticas culturales	
Las prácticas artísticas	políticas de Artes
El patrimonio y las memorias	Política para la gestión, protección y salvaguardia del patrimonio cultural
	Política de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial
	Política de museos
	Política de archivos
	Política de protección a la diversidad etnolingüística
	Políticas de diversidad cultural
	Política de turismo cultural
Sentidos, visualidades e industrias culturales	Política de lectura y bibliotecas
	Política de comunicación/cultura
	Política de cultura digital
	Política cinematográfica
	Política para el emprendimiento y las industrias culturales
La promoción de la cultura	Política de concertación
	Política de estímulos
	Política de infraestructura cultural
La escena internacional y de cooperación	Política de gestión internacional de la cultura
Las regiones y lo local	Política de casas de cultura

Fuente: Fuente: Elaboración propia. Basada en el Compendio de Políticas Culturales del Ministerio de Cultura (En línea)(Revisado el 20 de Mayo 2018) Disponible en Internet:<http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>

Para el estudio de las políticas gubernamentales se tomarán en cuenta los periodos presidenciales ya que en plan de desarrollo de cada gobernante para el periodo de 4 años se plasma la ruta a seguir en los diferentes temas económicos, la idea es lograr identificar en los planes de desarrollo el papel que le dieron a la cultura y que políticas de apoyo cultural se sacaron durante esos periodos. De esta manera se tomarán el periodo presidencial de Andrés Pastrana (1998-2002), los dos periodos de Álvaro Uribe (2002-2006) (2006-2010) y los dos periodos presidenciales de Juan Manuel Santos (2010-2014) (2014-2018).

3.2 LA CULTURA EN LA DÉCADA DE LOS OCHENTA

Antes de 1997 la cultura se entendía como un bien de consumo suntuario⁶⁶, por ello no se encuentra un gran desglose de legislación cultural de apoyo a esta actividad económica.

En la década de los ochenta se impulsaron leyes sobre el derecho de autor Ley 23 de 1982, la Ley 25 de 1985 que plasmó las bases para la creación de los fondos de seguridad del artista Colombiano, la Ley 84 de 1988 que plantea el régimen tributario para entidades sin ánimo de lucro, Ley 36 de 1984 por la cual se reglamenta la profesión de los artesanos, y se crea la Junta Nacional de Artesanías, Ley 9 de 1989 que fue una ley de reforma urbana en la cual se estipula que existe una necesidad de considerar al patrimonio cultural dentro de dicha reforma y por último la ley 80 de 1989 por la cual se creó el archivo General de la Nación que al día de hoy es un organismo adscrito al Ministerio de Cultura. En esta década también se promovió el decreto 374 de 1985 que creó el consejo Nacional del libro, como se puede evidenciar en el cuadro 30.

Cuadro 30 Legislaciones culturales para la década de los ochenta en Colombia.

Legislaciones culturales
Década de los ochenta
sobre los derechos de autor (Ley 23 de 1982)
Reglamentación de la profesión de artesanos, Junta Nacional de Artesanías (Ley 36 de 1984)
Bases para la creación del fondo de seguridad del Artista Colombiano (Ley 25 de 1985)
Creación del consejo Nacional del libro (Decreto 374 de 1985)
Régimen tributario para entidades sin ánimo de lucro (Ley 84 de 1988)
La ley de Reforma Urbana de 1989 (Ley 9 de 1989, en la cual se estipula la necesidad de considerar el patrimonio cultural dentro de esta reforma)
Creación del Archivo General de la Nación (Ley 80 y 1989)

Fuente: Elaboración propia. Basada en el Compendio de Políticas Culturales del Ministerio de Cultura (En línea)(Revisado el 20 de Mayo 2018) Disponible en Internet:<http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>

⁶⁶ Departamento Nacional de Planeación 2014

3.3 LA CULTURA Y LA CONSTITUCIÓN DE 1991

En la constitución de 1991 se plasman un avance importante hacia los derechos culturales y se convierte en el documento básico de las políticas culturales a nivel nacional ya que en varios de sus artículos se resalta el valor de la cultura y la lucha para garantizarlos derechos culturales algunos de esos artículos son:

- Artículo 7. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana.
- Artículo 8. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la nación
- Artículo 10. El castellano es el idioma oficial de Colombia. Las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en su territorio. La enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe.
- Artículo 70. El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la nación
- Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales, y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.
- Artículo 72. El patrimonio cultural de la nación está bajo la protección del Estado. El patrimonio arqueológico y otros bienes culturales que conforman la identidad nacional pertenecen a la nación y son inalienables, inembargables e imprescriptibles. La ley establecerá los mecanismos para adquirirlos cuando se encuentren en manos de particulares y reglamentará los derechos especiales que pudieran tener los grupos étnicos asentados en territorios de riqueza arqueológica⁶⁷.

3.4 PRESIDENCIA DE CESAR GAVIRIA 1991-1994

En el periodo presidencial de Cesar Gaviria Colombia como otros países de Latinoamérica se enfrentó a los retos de la apertura económica y la inmersión en los procesos de globalización, por ello se habla de la mundialización de la cultura para este periodo de la historia, la prioridad estaba en la modernización del sector

⁶⁷ Ministerio de Cultura 2005

por esta razón se crea los fondos mixtos nacionales, regionales y locales, también se reestructuran los consejos nacionales, regionales y locales así como la financiación de la actividad cultural⁶⁸.

Para este periodo también se crea el programa Crea Una expedición por la cultura colombiana a través de dicho programa se pudo resaltar la diversidad étnica y cultural del país la cual fue reconocida en la constitución política de 1991. Se plasma la importancia de resaltar la cultura desde el ámbito regional, por ello se realizaron encuentros municipales, regionales y nacionales para fortalecer la gestión de la cultura y reconoció el papel que juegan los diferentes agentes dentro de la creación cultural. Como resultado de este ejercicio se obtienen un compendio de documentos en los cuales se registró el reconocimiento que se hizo en el país para identificar las diferentes expresiones culturales que estaban en ese entonces vigentes en el país, de esta manera se hizo por primera vez una radiografía cultural a Colombia.

A partir del programa crea se puso en marcha el programa recuperación de la memoria del programa crea, el cual buscaba garantizar la preservación, conservación y difusión del material obtenido teniendo en cuenta las directrices que trazo el archivo general de la nación⁶⁹.

3.5 PRESIDENCIA ERNESTO SAMPER (1994-1998)

En cabeza el presidente liberal Ernesto Samper en cual propuso desde su campaña propuso la creación del Ministerio de cultura con personas partidarias a su creación pero también con opositores en 1997 terminando su mandato se presentó al congreso el proyecto de Ley 397 el cual fue aprobado y se convirtió en la Ley General de Cultura que rige actualmente y la cual dio pie para que se transformara el Instituto Colombia de Cultura en un organismo ministerial, es así como nace el Ministerio de Cultura lo que significó que el estado tendría presencia definitiva en la cultura.

El sector cultural en Colombia se reorganizo en el año 1997 cuando se expidió la Ley General de Cultura Ley 397 de 1997 que estableció los lineamientos generales para la gestión y la protección del patrimonio culturales de la nación., en este sentido se organizó el sector cultural, liderado por el Ministerio de Cultura que fue fundado en ese mismo año, desde ese año el Ministerio de Cultura es el encargado del diseño y la ejecución de la política de cultura del estado colombiano, directamente y a través de sus organismos adscritos: el Archivo General de la Nación, el Instituto Colombiano de Antropología e Historia, y el Instituto Caro y Cuervo⁷⁰.

Como se puede evidenciar la cultura comienza a tener importancia tanto así que se plasmó en varios artículos de la constitución de 1991, pero hasta 1997 no se habían

⁶⁸ Ministerio de Cultura 2005

⁶⁹ Ibid.,

⁷⁰ Departamento Nacional de Planeación 2014

impulsado políticas claras que hablaran en partículas de las diferentes expresiones artísticas que existen, con la ley general de cultura y la creación del Ministerio de Cultura se da un primer paso para formalizar los diferentes sectores culturales y se comienza a trabajar en políticas culturales específicas para cada sector.

3.6 Presidencia Andrés Pastrana (1998-2002)

En el periodo presidencial de Andrés Pastrana un año después de la formulación de la Ley General de Cultura y la creación del Ministerio de Cultura, se formula el Plan Nacional de Cultura 2001-2010 “Hacia una ciudadanía democrática y cultural”⁷¹ el cual se considera el mayor logro en materia cultural en ese gobierno que inicio cuando se convocó el primer foro municipal se cultural, en julio de 2000⁷².

El Plan Nacional de Cultura formulo políticas que, desde un marco general, convocaron a la participación de diferentes propuestas culturales con miras a la construcción colectiva de un proyecto de futuro plural y democrático. De esta forma el Plan propuso mecanismos para que, desde los diferentes ámbitos y contextos, grupos, individuos, movimientos e instituciones⁷³ definieran sus propuestas en cuesto de las políticas públicas de cultura. Otro acontecimiento importante que se dio en esta época fue la Reunión de Ministros y Responsables de las Instituciones Culturales Gubernamentales de América, que formuló declaraciones y principios de gran dimensión en materia de política cultural y de intercambio entre los diversos países.

En la década de los noventa se realiza importantes avances en el ámbito cultural, los aportes más relevantes en esta época se pueden evidenciar en el cuadro 31 se puede resaltar el esfuerzo de bridar una ruta guía a seguir para poder entender el entorno cultural.

Cuadro 31 Aportes realizados de políticas culturales en el ámbito de la cultura para la década de los noventa.

DÉCADA DE LOS NOVENTA
Ley General de Cultura (Ley 397 de 1997)
Principios fundamentales y definiciones. En este título se adopta la definición de cultura de la UNESCO (México, 1982)
Patrimonio cultural de la nación. Tiene un extenso desarrollo sobre el tema y se da una definición amplia de patrimonio, que comprende tanto el material como el inmaterial. Contempla también el patrimonio cultural sumergido
Fomento y estímulos a la creación, investigación y actividad artística y cultural

⁷¹ Ministerio de Cultura 2005

⁷² Ministerio de Cultura 2001

⁷³ Ibid.,

Cuadro 31. (Continuación)

Gestión cultural. Se habla del Sistema Nacional de Cultura y de la institucionalidad cultural según tres principios: descentralización, participación y autonomía Termina con la creación del Ministerio de Cultura
Normas sobre el servicio de televisión y radiodifusión nacional (Ley 14 de 1991).
Normas sobre las comunidades negras (Ley 70 de 1993). Referente también a los grupos étnicos se promulgó la Ley 160 de 1994, que versa sobre resguardos indígenas.
Normas sobre democratización y fomento del libro colombiano (Ley 98 de 1993).
Ley 440 de 1993, que para modifica las leyes del 82 sobre derechos de autor.
Reglamentación del servicio de televisión y políticas para su desarrollo, Comisión Nacional (Ley 182 de 1995).
Decreto 853 de 1995, sobre el Día Nacional del Patrimonio Cultural.
Ley de Ordenamiento Territorial (Ley 388 de 1997)
Decreto 1494 de 1998: reglamentación de los consejos nacionales de las artes y la cultura
La Ley 30, de Educación Superior (1992) y la Ley 115, de Educación, expedida en 1994

Fuente: Fuente: Elaboración propia. Basada en el Compendio de Políticas Culturales del Ministerio de Cultura (En línea)(Revisado el 20 de Mayo 2018) Disponible en Internet:<http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>

Para el principio del milenio Colombia se encontraba frente a un escenario esperanzador, desde el escenario público se había visto un gran interés para reorganizar el sector y realizar aporte para su crecimiento esto se demostró con la creación del Ministerio de Cultura, para el año 2000 la cultura representaba el 0,99% del PIB aumentando a un ritmo constante ese porcentaje de participación año tras año.

En los últimos dos periodos presidenciales de Andrés Samper se impulsaron la ley 594 en el año 2000 que es la ley general de archivos y otras disposiciones, la ley 666 de 2001 para promover la estatuilla de Procultura, también se formularon el decreto 2268 de 2002 que aporta en la reglamentación de las antigüedades y el decreto 267 de 2002 con el cual se integró el consejo Nacional del Libro y la Lectura y se reglamenta sus funciones.

3.7 PRESIDENCIAS ÁLVARO URIBE VÉLEZ (2002-2010)

En el periodo presidencial de Álvaro Uribe Vélez se planteó la política cultural y la educativa como elementos estructurales para la construcción de la nación, con las entidades se logró identificar las líneas prioritarias las cuales son: estímulo a la creación, la cultura para construir nación, descentralización y participación, nuestra

cultura ante el mundo, la cultura como ejemplo orientado a fomentar la solidaridad, la convivencia pacífica y el acceso amplio y democrático a la creación y al disfrute de las manifestaciones culturales⁷⁴.

Entre los años 2003 y 2004 se impulsaron varias políticas ya orientadas a sectores específicos como es el caso de la Ley 814 conocida como la Ley de Cine también el decreto 2290 del 2003 que habla sobre la conservación de los monumentos nacionales y el decreto 826 que integro el Consejo Nacional del Libro y la Lectura como puede evidenciarse en el cuadro 32.

Cuadro 32 Aportes realizados de políticas culturales en el ámbito de la cultura para los año 2003-2004.

En el año 2003 se promulgó la Ley 814, Ley de Cine, y sus decretos reglamentarios, reglamento definitivo para promover la producción cinematográfica, pues Colombia estaba en mora de formular políticas culturales al respecto.
Decreto 2290 de 2003, sobre el Consejo de Monumentos Nacionales
Decreto 1782 de 2003, que reglamenta la composición y funcionamiento del Consejo Nacional de Cultura
Decreto 826 de 2003, modificatorio del Decreto 267 de 2002, que versa sobre la integración del Consejo Nacional del Libro y la Lectura
Decreto 1747 de 2003, por el cual se modifica la planta de personal del Ministerio de Cultura
Decreto 1746 de 2003, por el cual se determinan los objetivos y la estructura orgánica del Ministerio de Cultura, y se dictan otras disposiciones
Decreto 3600 de 2004, que reglamenta la composición y funciones de los consejos nacionales de las artes y la cultura y dicta otras disposiciones
Ley 932 de 2004, “por la cual se crean incentivos a las donaciones y contribuciones de mecenazgo para fomentar el incremento de las colecciones para el funcionamiento y desarrollo de los museos públicos y privados”
Ley 81 de 2004, por la cual se rinde homenaje al artista nacional

Fuente: Fuente: Elaboración propia. Basada en el Compendio de Políticas Culturales del Ministerio de Cultura (En línea)(Revisado el 20 de Mayo 2018) Disponible en Internet:<http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>

Una de las leyes culturales más resonada ha sido la Ley de Cine que busca promover el sector en el país, al analizar si se ha visto reflejada esta iniciativa en la producción de filmes colombianos se puede ver en la tabla como se presenta un crecimiento importante al pasar de 68.368 millones de pesos en el 2005 a 96.618

⁷⁴ Ministerio de Cultura 2005

millones para el 2016. De la misma manera en la parte de exhibición de filmes paso de 82.221 millones en el 2005 a 94.634 millones para el 2006, lo que refleja un mejoramiento del sector audiovisual más específicamente en el campo cinematográfico después de que se promovió la Ley 814.

Para los años siguientes en campo de producción de filmes siguió presentando un comportamiento creciente y constante ascendiendo para el 2016 a 134.032 millones de pesos, y aunque el crecimiento ha sido constante no se ha visto reflejado de manera positiva en el porcentaje de participación del total audiovisual ya que ha crecido a una tasa menor que el sector audiovisual. Por el lado de la exhibición de filmes también se ha visto un crecimiento constante y exponencial ascendiendo para el 2016 a 288.843 millones representando el 9,8% del total del sector audiovisual. Aumentando su participación en el periodo 2005 al 2016 en aproximadamente 2 puntos porcentuales, como se evidencia en la tabla 20.

Tabla 20 Valor agregado de la producción de filmes y la exhibición de filmes a precios constantes y su participación porcentual en el total de audiovisuales

Años	Producción de filmes	% del total	Exhibición de filmes	% del total	Total audiovisuales
2005	68.368	6,34	82.221	7,63	1.077.520
2006	96.619	7,49	94.634	7,33	1.290.811
2007	105.045	6,08	111.571	6,46	1.726.588
2008	117.014	6,21	103.850	5,51	1.883.215
2009	143.306	7,55	133.212	7,02	1.898.460
2010	167.391	7,75	162.758	7,54	2.158.778
2011	108.411	4,65	187.430	8,04	2.331.389
2012	144.187	5,33	203.545	7,52	2.707.425
2013	134.070	4,93	206.190	7,58	2.721.522
2014	131.459	4,23	181.973	5,85	3.111.338
2015	132.931	4,56	286.018	9,81	2.914.620
2016	134.033	4,59	288.843	9,89	2.919.648

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Como se ha resaltado anteriormente desde la creación del Ministerio de Cultura se comenzó a trabajar más en la intervención del estado en el ámbito cultural por ello se promovieron políticas con el fin de financiar la cultura para los años 2000 se impulsó la creación de diferentes fondos mixtos de promoción de la cultura y las artes a nivel departamental, también se creó el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico que como se pudo analizar en la tabla 20 ha tenido un impacto positivo en la industria del cine.

Cuadro 33 Principales políticas para financiar la cultura.

Principales políticas para financiar la cultura
Los fondos mixtos de promoción de la cultura y las artes, que existen en varios departamentos
La Estampilla Procultura, contemplada ya en la Ley General de Cultura, que autoriza a las asambleas departamentales, a los consejos distritales y municipales para que ordenen su emisión, y cuyos recursos son administrados por el ente territorial con destino al fomento y estímulo de la cultura.
El Programa Nacional de Concertación, que ha venido realizando el Ministerio desde el año 1993 y que ha permitido destinar recursos importantes para los proyectos culturales de los departamentos de recursos, entre los años 2003 y 2006 apoyó un promedio de 1.076 proyectos anuales
Por su parte, la Ley del Cine creó el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, que se ha traducido en un gran estímulo a la producción de cine colombiano en los últimos años.

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

Como resultados de estas políticas para financiar la cultura según lo reportado por el Ministerio de Cultura entre el año 2003 y 2006 se apoyó por parte del gobierno un promedio de 1.076 proyectos anuales relacionados con las expresiones culturales que buscan fortalecer el sector cultural.

Junto con las políticas impulsadas para la financiación de la cultura también nacieron importantes proyectos culturales que se pueden evidenciar en la tabla donde se encuentran proyectos como el Plan nacional de lectura y bibliotecas con el que se fortalecieron alrededor de 583 bibliotecas, también el Plan Nacional de cultura y convivencia que fue un punto clave para la creación de la más de 2.300 programas de radio aportando de esta manera al crecimiento del sector de Audiovisual.

Otra de las iniciativas que se promovió fue el Plan Nacional para las Artes del 2006 al 2010 el cual buscaba propiciar y crear estrategias para aumentar el acceso a las prácticas artísticas por parte de la población, proyectos que se pueden ver en el cuadro 34.

Cuadro 34 Principales proyectos culturales promovidos en Colombia.

Principales proyectos culturales
Plan nacional de lectura y bibliotecas: En su desarrollo se han creado o fortalecido 583 bibliotecas y se ha adelantado una amplia capacitación de bibliotecarios, maestros, líderes comunitarios y agentes culturales
Plan nacional de música para la convivencia: en cuya ejecución se han creado y fortalecido 247 bandas musicales. Gracias al mismo se hizo una reestructuración de la Orquesta Sinfónica de Colombia para que tuviera presencia en todo el país
Plan nacional de cultura y convivencia: Es de especial trascendencia la producción de más de 2.300 programas de radio, que constituyen espacios para el encuentro, el debate, la convivencia y la construcción de lo público
Plan nacional para las artes 2006-2010: Busca propiciar condiciones para que la mayor parte de la población tenga acceso a las prácticas artísticas.
Sistema de información: La formulación de políticas culturales en los órdenes nacional, regional y local muestra con mayor claridad la necesidad de crear y consolidar los sistemas de información cultural

Fuente: Elaboración propia. Basada en la Cuenta Satélite del DANE (En línea)(Revisado el 20 de Febrero 2018) Disponible en Internet: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>.

3.8 PRESIDENCIAL DE JUAN MANUEL SANTOS 2010-2018

En los periodos presidenciales de Juan Manuel Santos se resaltó la importancia de las industrias creativas y la cultura en el país, por ello se plantea desde los dos Planes de Desarrollo principalmente el segundo que es el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 Todos por un nuevo país, el cual dedica un espacio específico donde propone incentivar el desarrollo de la economía naranja para ese periodo de tiempo mediante el impulso a la política cinematográfica del país, la implementación de los planes nacionales para las artes y la danza, los procesos de comunicación y territorio, los procesos culturales con enfoque diferencial y acción sin daño y los procesos de recuperación y preservación de la memoria que desarrollan de manera articulada el Museo Nacional de Colombia, la Biblioteca Nacional, el Archivo General de la Nación (AGN) y el Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH)⁷⁵.

En este Plan Nacional de Desarrollo quedo planteo el interés de apoyar principalmente la industria cinematográfica continuando con la estrategia de incentivar la creación de largometrajes nacionales, con el fin de apoyar financieramente proyectos y que se logran estrenar 17 cada año, de la mano con

⁷⁵ Departamento Nacional de Planeación 2014

esta iniciativa se propuso incentivar el consumo nacional de largometrajes buscando que 1.800.000 espectadores asistan a ver películas colombianas.

Por el lado de la producción cinematográfica se promovió la ley 1556 de 2012 en la cual se planteó como meta que se rodaran un total de 4 Películas cada año, lo que refleja el compromiso por parte del gobierno con el sector audiovisual en el cual se incluye la industria cinematográfica y es el sector más importante de la cultura en el país representando el 56% del total de la cultura para el año 2016 con un valor agregado de 3.516.833 millones de pesos de los 6.238.728 millones que represento el total cultural para el mismo año.

Otro de los avances importantes para el sector cultural es la Ley Naranja la cual busca seguir fortaleciendo el sector cultural fomentando, incentivando y protegiendo las industrias creativas, esta ley no se centra en ningún sector en específico, sino que busca beneficiar a todos en su conjunto.

Dentro de los beneficios que busca esta ley está el promover la financiación en el sector por ello se propone que los emprendedores culturales puedan acceder a créditos a largo plazo y con mejores condiciones, también busca fortalecer la infraestructura cultural y creativa a través de la Financiera del Desarrollo Territorial (FINDETER).

Por la parte internacional se pretende triplicar las exportaciones de bienes y servicios creativos, y se les otorgara un reconocimiento a las empresas que mayores exportaciones generen en estos sectores.

3.9 POLÍTICAS DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL

La visión internacional de la economía también se lleva al campo cultural y se han venido impulsando un conjunto de acciones y acuerdos con otros países para impulsar las industrias culturales, la dependencia del Ministerio de Cultura que se encarga del tema es el grupo de Políticas Culturales y de Relaciones Internacionales, por parte del Ministerio de Relaciones Exteriores cuenta con una Oficina de Asuntos Culturales que trabaja con el Ministerio de Cultura y las embajadas en la proyección e intercambio del país con el exterior⁷⁶.

Además, se cuenta con tres instituciones encargadas del tema por un lado el convenio Andrés Bello creado el 1968 con sede en Bogotá, que busca la integración educativa, científica y cultural de los países miembros: Chile, Bolivia, Cuba España, Panamá, Ecuador, Perú, Venezuela, México, Paraguay y Colombia. Por otro lado, el centro regional para el fomento del libro en América Latina y el Caribe (Cerlalc),

⁷⁶ Ministerio de Cultura 2005

el cual también tiene su sede en Bogotá y tiene como objetivo el intercambio cultural a partir de las políticas del libro y la lectura. Y por último La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) el cual es un organismo intergubernamental de apoyo al desarrollo de la ciencia, la educación y la cultura, una de sus sedes también se encuentra en la capital del país.

Cuadro 35 Proyectos especiales vigentes en el ámbito internacional.

Con Canadá, convenio de coproducción cinematográfica.
Con Japón, dotación de bibliotecas públicas.
Con México, software de manejo bibliográfico.
Con China y Corea, bandas de música.
Con Estados Unidos, el Programa Colombia de la Universidad de Georgetown, consistente en la creación y organización de un Centro de Documentación Cultural Afrocolombiana en Quibdó (Chocó).
Con el mismo país, un memorando de entendimiento sobre la imposición de restricciones de importación a bienes arqueológicos de las culturas precolombinas y a ciertos bienes etnológicos y eclesiásticos de la época colonial, y otros convenios dirigidos al fortalecimiento de emisoras de radio comunitaria.
Con España, subvención para el desarrollo de los planes de recuperación histórica de Mompo, Popayán y Cartagena.
Con Ecuador, fortalecimiento de bibliotecas públicas en las poblaciones de la frontera colombo-ecuatoriana

Fuente: Creación propia datos tomados del compendio de políticas culturales del Ministerio de Cultura.

Como se puede evidenciar en el cuadro 35 anterior existen una serie de proyectos especiales de ámbito cultural que busca fortalecer las industrias culturales en el contexto internacional aprovechando las relaciones que se tienen con los diferentes países.

4. CONCLUSIONES

- Las industrias culturales por su alto nivel de propiedad intelectual y creatividad contribuyen al desarrollo de los países ya que aportan herramientas útiles para la construcción y reconciliación en la sociedad y a la vez contribuye en la ocupación laboral generando un total de 220.619 mil puestos de trabajo.
- El PIB se mide por diferentes ramas de actividad económica de las cuales la cultura se encuentra en la cuenta de Actividades de servicios sociales, comunales y personales la cual representa un 15% del PIB, superando la participación de ramas de actividad económica como la agricultura con un 6,28% y la explotación de minas y canchales con un 6,59% para el año 2016.
- Dentro de la cuenta de actividades de servicios sociales. Comunales y personales se encuentran una serie de subcuentas de las cuales la más importante con un 37% de participación es la de administración pública y defensa; seguridad social de afiliación obligatoria, por otro lado, subcuenta en la que se contabiliza la cultura es la de actividades de esparcimiento y actividades culturales y deportivas la cual es un 2,25% del PIB para el 2016.
- La cultura aportó al PIB del país 2.238 miles de millones de pesos para el año 2016 siendo este el 1,2% del total. Lo que refleja que es un sector importante y que está en crecimiento ya que para el año 2000 presentaba el 0,99% del PIB, El sector cultura se compone por diferentes industrias las cuales se vienen contabilizando en la cuenta satélite de cultura del DANE desde el año 2005 luego que se hiciera la recomendación a través del CONPES 3162 del 2002 al Ministerio de Cultura de tener cifras sobre las industrias que hacen parte de la cultura, estas industrias son: creación, diseño, juegos y juguetería, artes escénicas y espectáculos artísticos, artes visuales, música, audiovisual y radio, libros y publicaciones, educación cultural y por último se quieren incluir a la cuenta patrimonio material y patrimonio inmaterial pero aún no se hace por la complejidad que representan en cuanto a obtener valores de lo que generan para el país.
- Las industrias que más aportaron al total de la cultura fueron el sector audiovisual con 51,4% seguido por libros y publicaciones que represento el 21,7% para el año 2016, El sector audiovisual que es el que más ha aportado al total de la cultura se encuentra dividido en: producción de filmes, exhibición de filmes, radio y TV y TV por suscripción de las cuales en el año 2005 las más importantes fueron en primer lugar radio y televisión siendo el 53% del total de audiovisuales, seguido por televisión por suscripción con el 33%. Este comportamiento cambia para el año 2016 en el cual radio y televisión disminuyo a 35% y la televisión por suscripción aumento exponencialmente llegando al

50%, correspondiendo este comportamiento con el cambio de los hábitos de consumo de los habitantes.

- Uno de los sectores que más cambios a afrontado por la entrada de las nuevas tecnologías y plataformas de distribución es la música que se encuentra dividida en dos, música fonogramada y música en vivo presentado un comportamiento inverso ya que para el año 2005 la música fonogramada fue el 75% Del total de la música y la música en vivo fue el 25%. Pero el escenario cambia para el año 2016 en el cual la música fonogramada disminuyo su participación llegando al 27% del total de la música y la música en vivo ascendió hasta el 67%, este comportamiento obedece al cambio de los hábitos de consumo ya que ahora se prefiere escuchar a través de las diferentes plataformas virtuales desplazando de esta manera los medios físicos como lo son los CD'S. Por el lado de la música en vivo se ha visto un aceptado auge de conciertos y festivales como el Estéreo Picnic.
- Antes de 1997 la cultura se entendía como un bien de consumo suntuario⁷⁷ , por ello no se encuentra un gran desglose de legislación cultural de apoyo a esta actividad económica, pero en ese año se presentó al congreso el proyecto de Ley 397 el cual fue aprobado y se convirtió en la Ley General de Cultural que rige actualmente y la cual dio pie para que se transformara el Instituto Colombiano de Cultura en un organismo ministerial, es así como nace el Ministerio de Cultura lo que significó que el estado tendría presencia definitiva en la cultura, posición en la que algunos artistas colombianos estaban en total desacuerdo.
- A partir de este año se han venido promoviendo diferentes políticas gubernamentales con el fin de apoyar y fomentar el sector cultural desde el escenario nacional como la Ley 814 de 2003 Ley de cine que busca promover la producción cinematográfica o la Ley 932 de 2004, por la cual se crean incentivos a las donaciones y contribuciones para fomentar el incremento de las colecciones para el funcionamiento y desarrollo de los museos públicos y privados. Pero también en el escenario internacional con leyes como la 897 de 2016 que es el acuerdo de coproducción audiovisual entre Colombia y Canadá y la Ley 1262 de 2008 que es el protocolo de enmienda al acuerdo latinoamericano de coproducción cinematográfica, este compendio de decretos, leyes y acciones políticas lo que buscan es brindar herramientas para que las industrias culturales tengan un constante crecimiento en Colombia.
- Algunas Políticas gubernamentales van orientadas a la creación de fondos de financiación tanto públicos, privados y mixtos con el objetivo de apoyar a los diferentes proyectos e iniciativas culturales que se presentan, ya que esta es

⁷⁷ Departamento Nacional de Planeación 2014

una de las problemáticas que se pueden identificar en este sector, ya que en muchas ocasiones se necesita de gran capital para sacar adelante una iniciativa por ejemplo las películas y los libros.

- En el momento de realizar el análisis si efectivamente el compendio de políticas que se han venido impulsando han impactado al sector cultural ha resultado un poco complicado ya que hay leyes que se impulsaron antes de que se tuvieran las cifras en el 2005 es el caso de la ley de cine que fue impulsada en el 2003 es por ello que no se puede concretar si esta ley ha sido de beneficio al sector cinematográfico del país, de la misma manera dentro de la cuenta satélite de Cultura no se encuentra especificado el aporte que se ha hecho a través de los acuerdos internacionales por ende no es claro saber si dichos acuerdos ha impulsado el sector a nivel internacional.

5. RECOMENDACIONES

Como posible solución a las problemáticas expuestas anteriormente se recomienda:

- Buscar las herramientas adecuadas que permitan seguir calculando los productos y servicios que hacen parte del sector cultural pero que aún no se han podido incluir en la Cuenta Satélite del DANE como el caso del patrimonio material e inmaterial ya que culturalmente aporta mucho al país y sería bueno saber cuánto aporta económicamente con el fin de tomar decisiones y acciones para su beneficio.
- En la Cuenta Satélite y demás estudios que se realicen por parte de las entidades competentes en el tema como lo son el DANE y el Ministerio de Cultura, es importante que se incluya el análisis internacional ya resulta relevante identificar si las políticas y acuerdos que se tienen con algunos países en el tema cultural han impactado el sector y que proyecciones en este sentido se tiene en el ámbito internacional.
- Es importante no solo impulsar políticas gubernamentales, sino que de la mano deben existir estudios que verifiquen si esas políticas e iniciativas han sido efectivas.
- Se debe continuar impulsando espacios en donde se trabaje de la mano con todos los agentes que pueden aportar en el campo cultural, es por ello relevante trabajar con los artistas ya que son ellos quienes pueden identificar cuáles son las falencias que se presentan en el campo cultural y de esta manera trabajar con quienes promueven las leyes y quienes pueden identificar si han atacado la problemática.
- Es importante continuar buscando estrategias para que los gestores culturales tengan un mejor acceso para financiar sus proyectos y así aporten en el sector.
- Se recomienda que se impulsen políticas culturales en todos los sectores culturales, ya las cifras muestran un comportamiento creciente en la mayoría de los casos.

BIBLIOGRAFÍA

ABC Madrid. ¿Por qué Bollywood es más potente que Hollywood? 04/03/.

Alejandra Martins. Amartya Sen: "El desarrollo es más que un número". En: BBC. 4 noviembre.

Ana María Ochoa Gautier. Entre los deseos y los derechos : un ensayo crítico sobre políticas culturales. Bogotá: Inst. Colombiano de Antropología e Historia 2003, 2003.

ALEXIS HERNÁNDEZ. Videojuegos, industria que no para de crecer En: MILENIO. 26.02.

Cancillería. Antecedentes históricos y causas de la migración. [0]. [Consultado el 20 Julio2017].
Disponble
en: <https://www.cancilleria.gov.co/colombia/migracion/historia>

Consejo Nacional de Política económica y social. CONPES 3162 2002. [0]:Bogotá: 2002.

Convenio Andes Bello. Guía metodológica para la implementación de la cuenta satélite en Iberoamerica [0]:Bogotá: 2015

DANE. Boletín técnico. [0]:Bogotá: 2017

DANE. Boletín técnico. [0]:Bogotá: 2017.

DANE. Cuenta Satélite de Cultura [0]:Bogotá: 2017.

Dajibys Martínez Anaya. La Ley de Espectáculos ha hecho que eventos le dejen \$4.082 millones a Bogotá. En: LA REPÚBLICA. Miércoles, 19 de noviembre de.

David Jáuregui Sarmiento. Los 30 años de la Feria del Libro en cifras. En: LA REPÚBLICA. Lunes, 24 de abril de.

Departamento Nacional de Planeación. Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 2014.

El Tiempo. Las cifras que confirman que Bogotá es un escenario de talla mundial. 08 de marzo.

EXPANSION. eSports: cifras de vértigo para una industria en plena expansión. 03/09/.

Felipe Buitrago Restrepo. Economía naranja Una oportunidad infinita primera ed. 2015.

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TECNICAS Y CERTIFICACIÓN
Documentación. Presentación de tesis, trabajos de grado y otros trabajos de
investigación. NTC 1486. Bogotá D.C., Colombia. 23 de julio de 2008.

Referencias bibliográficas. Contenido, forma y estructura.
NTC 5613. Bogotá D.C., Colombia. 23 de julio de 2008

Referencias documentales para fuentes de información
Electrónicas. NTC 4490. Bogotá D.C., Colombia. 28 de octubre de 1998

Julio Franco Corzo. ¿Qué son las políticas públicas? [0]. 22 de septiembre de.
Disponible en: <https://www.iexe.edu.mx/blog/que-son-las-politicas-publicas.html>

La opinión. Película 'Armero' ocupó el primer lugar de taquilla en su estreno
nacional. Sábado, 23 Septiembre.

LESSIG, Lawrence. Cultura libre. Cómo los grandes medios usan la tecnología
y las leyes para encerrar la cultura
y controlar la creatividad. Primera edición ed. Chile: LOM Ediciones, 2005

Luis Fernando Pardo. El trabajo improductivo. En: NEXOS: SOCIEDAD, CIENCIA,
LITERATURA. Nov 1, . vol. 31, no. 383, p. 12

Mauricio Perfetti del Corral, Carlos Felipe Prada Pombo and Giovanni Buitrago
Hoyos. Cuenta Satélite de Cultura [0]. 31 de Julio de. Disponible
en: <http://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia>

Maidier Maraña. UNESCO Cultura y desarrollo evolución y perspectivas [0];
2010. 3-5 p.

Ministerio de Cultura. Plan nacional de cultura 2001-2010 hacia una ciudadanía
democrática cultural. Un plan colectivo desde y para un país plural. 1st ed. Bogotá:
2001.

Ministerio de Cultura. Compendio de políticas culturales [0]; Bogotá
Colombia: 2005.

Ministerio de Educación Nacional. El Convenio Andrés Bello, integración regional
desde lo cultural. En: ALTABLERO. JULIO.no. 16,

NÉSTOR GARCÍA CANCLINI. Para un diccionario herético
de estudios culturales. En: FRACTAL. 18, julio-septiembre,.vol. v, no. 18,

Nora Elena Espinal Monsalve. Economía de la cultura. En: ENSAYOS DE
ECONOMÍA. Jan 1,.vol. 15, no. 28, p. 71

PALMA M, Luis Antonio and AGUADO Q, Luis Fernando. Economía de la cultura. En: REVISTA DE ECONOMÍA INSTITUCIONAL. vol. 12, no. 1, p. 129-165

Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. Informe sobre economía creativa 2013.

REDACCIÓN CULTURA. La FILBo 2017 en cifras. En: EL ESPECTADOR. 5 Mar.

Revista Dinero. El top de las empresas más grandes y valoradas del mercado a nivel global. En: REVISTA DINERO. 3/28/.

Revista Dinero. Las industrias culturales y creativas jalonan el PIB mundial. En: DINERO. 12/11/2015

Secretaría de Cultura Recreación y Deporte, *et al.* LINEAMIENTOS DEL PROCESO DE PARTICIPACIÓN EN ARTE, LA CULTURA Y EL PATRIMONIO [0]:Bogotá: 2014.

Semana. La nueva cruzada de Johana Bahamón. En: SEMANA. 10/17/2015

UNESCO. Declaración universal sobre diversidad cultural [0]:2002. 4-5

UNESCO. Educación para el desarrollo sostenible 4th ed. París Francia: 2012. 35-40 p.

UNESCO. Diversidad Cultural . [Consultado el 10 de Febrero2017]. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

UNESCO. Industrias creativas [Consultado el 10 de Febrero2017]. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/>

Universidad Adolfo Ibañez. La importancia del diseño en el mundo de los negocios [0]. Disponible en: <http://www.uai.cl/noticias/la-importancia-del-diseno-en-el-mundo-de-los-negocios>

Yhonatan Loaiza Grisales. Lo que se verá en el Festival Iberoamericano de Teatro. En: EL TIEMPO. 03 de diciembre.