

**COMPORTAMIENTO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES DESDE LA CUENTA
SATÉLITE DE CULTURA Y ECONOMÍA CREATIVA DEL DANE DURANTE EL
SEGUNDO MANDATO DEL GOBIERNO JUAN MANUEL SANTOS (2014-2018) Y EL
GOBIERNO DE IVÁN DUQUE (2018-2022)**

CÉSAR DAVID PENAGOS CORTES

**Proyecto integral de grado para optar al título de
ECONOMISTA**

Directora

LUZ ROCÍO CORREDOR GONZÁLEZ

Economista

**FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE AMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS
PROGRAMA DE ECONOMÍA
BOGOTÁ D. C.**

2023

NOTA DE ACEPTACIÓN

Nombre del director
Firma del director

Nombre
Firma del presidente Jurado

Nombre
Firma del Jurado

Bogotá, D.C. agosto de 2023

DIRECTIVAS DE LA UNIVERSIDAD

Presidente de la Universidad y Rector del Claustro

Dr. Mario Posada García Peña

Consejero Institucional

Dr. Luis Jaime Posada García Peña

Vicerrectora Académica y de Investigaciones

Dra. Alexandra Mejía Guzmán

Vicerrector Administrativo y Financiero

Dr. Ricardo Alfonso Peñaranda Castro

Secretario General

Dr. José Luis Macías Rodríguez

Decano Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas

Dr. Esteban Duran Becerra

Director de Economía

Dra. Mayda Alejandra Calderón Díaz

Las directivas de la Universidad de América, los jurados calificadores y el cuerpo docente no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente al autor.

DEDICATORIA

A mi padre y colega José S. Penagos S. que me cuida desde el cielo y mi madre Isabel C. Cortes C. por haberme mantenido en el camino. A mi esposa, Alejandra J. Gutiérrez V. por acompañarme en esta aventura que es la vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por bendecirme con la oportunidad de estudiar, a mi padre y madre quienes sin su apoyo no habría podido empezar en esta carrera, a mis hermanas y hermano, mis sobrinas, tías y tíos, primas y primos, que viendo su ejemplo me inspiraron para esforzarme por ser mejor cada día.

A la doctora Luz Rocío Corredor quien fue mi mentora en mis años de estudio.

Adicionalmente, esta investigación me enorgullece puesto que el tema de investigación me llena completamente, siendo yo mismo un artista que ha sido parte de la discusión sobre la importancia de las industrias culturales en todos niveles, les deseo mucha fuerza a mis colegas artistas para que crean en si mismos y sigan dando lo mejor, el arte lo vale.

JCAS.

TABLA DE CONTENIDO

	pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
PREGUNTA PROBLEMA	15
JUSTIFICACIÓN	16
OBJETIVOS	19
ESTADO DEL ARTE	20
MARCO TEÓRICO	30
METODOLOGÍA	32
RESULTADO ESPERADO	34
1. IDENTIFICAR LAS POLÍTICAS PÚBLICAS RELACIONADAS A LAS INDUSTRIAS CULTURALES DE ACUERDO CON LOS PLANES DE DESARROLLO 2014 – 2018 Y 2018 – 2022.	35
1.1 Plan Nacional de Desarrollo 2014 – 2018	35
1.1.1 <i>Patrimonio cultural</i>	37
1.1.2 <i>Innovación</i>	39
1.1.3 <i>Inversión</i>	40
1.1.4 <i>Paz</i>	41
1.1.5 <i>Empleo de calidad</i>	41
1.2 Visión del gobierno sobre las industrias culturales	44
1.2.1 <i>Situación de las industrias culturales en Colombia</i>	45
1.2.2 <i>Falencias de las industrias culturales en Colombia</i>	47
1.2.3 <i>Soluciones relacionadas con las industrias culturales</i>	48
1.3 Similitudes y diferencias entre el PND 2014 – 2018 y 2018 – 2022	50

1.3.1 <i>Diferencias</i>	51
2 .COMPARAR LAS CIFRAS ENTREGADAS POR LA CUENTA SATÉLITE DE CULTURA DANE SOBRE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN EL PERIODO 2014 – 2018 Y EL PERIODO 2018 – 2021.	54
2.1 Consumo intermedio	75
2.2 Remuneración de asalariados	76
2.3 Otros impuestos sobre la producción	78
3. EVALUAR LAS INICIATIVAS EN CUANTO A LAS INDUSTRIAS CULTURALES DE LOS PERIODOS PRESIDENCIALES PROPUESTOS ANTERIORMENTE DESDE LAS CIFRAS DE LA CUENTA SATÉLITE DE CULTURA Y ECONOMÍA CREATIVA DEL DANE.	81
Metodología para la evaluación de los PND 2014 – 2017 y 2018 – 2021	81
3.1 Evaluación PND 2014 – 2017 y 2018 – 2021	83
3.1.1 <i>Artes y patrimonio</i>	87
3.1.2 <i>Industrias culturales</i>	89
3.1.3 <i>Creaciones funcionales</i>	93
4. CONCLUSIONES	97
BIBLIOGRAFÍA	99

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Evolución de los grupos que conforman las industrias culturales en Colombia desde el aporte porcentual que hacen al rubro de cultura nacional.	67
Figura 2. Evolución de los grupos que conforman las industrias culturales en Colombia desde el valor monetario.	68
Figura 3. Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de artes y patrimonio, precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.	70
Figura 4. Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de las industrias culturales, precios constantes, series encadenadas con año de referencia 2015, años 2014-2021.	72
Figura 5. Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de las creaciones funcionales, a precios constantes, series encadenadas con año de referencia 2015, años 2014-2021.	74
Figura 6. Valor total de la economía cultural, producción y consumo intermedio 2014 - 2021	76
Figura 7. Remuneración de los asalariados del sector cultural 2014 – 2021	78
Figura 8. Evolución de otros impuestos sobre la producción precios corrientes 2014 - 2021	80
Figura 9. Valor generado por el ítem artes y patrimonio 2014 – 2021	87
Figura 10. Valor generado por el ítem artes y patrimonio en el PND 2014 – 2018	88
Figura 11. Valor generado por el ítem artes y patrimonio en el PND 2018 – 2022	89
Figura 12. Valor generado por el ítem industrias culturales 2014 - 2021	90
Figura 13. Valor generado por el ítem industrias culturales PND 2014 – 2018	91
Figura 14. Valor generado por el ítem industrias culturales PND 2018 – 2022	92
Figura 15. Valor generado por el ítem creaciones funcionales.	93
Figura 16. Valor generado por el ítem creaciones funcionales en el PND 2014 – 2018.	94
Figura 17. Valor generado por el ítem creaciones funcionales en el PND 2018 – 2022	95

LISTA DE TABLAS

pág.

Tabla 1. Actividades de inclusión total economía naranja.	56
Tabla 2. Actividades de inclusión según cuii vr. 4 a. c. del año 2022.	58
Tabla 3. Valor agregado bruto producido por artes y patrimonio anualmente.	65
Tabla 4. Valor agregado bruto producido por industrias culturales anualmente.	65
Tabla 5. Valor agregado bruto producido por creaciones funcionales anualmente.	66
Tabla 6. Cuenta de producción-valor agregado bruto de artes y patrimonio, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.	69
Tabla 7. Cuenta de producción-valor agregado bruto industrias culturales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.	71
Tabla 8. Cuenta de producción-valor agregado bruto de creaciones funcionales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.	73
Tabla 9. Valor agregado bruto del consumo intermedio 2014-2021.	75
Tabla 10. Remuneración de asalariados 2014-2021.	77
Tabla 11. Oros impuestos sobre la producción 2014-2021.	79
Tabla 12. Valor agregado bruto producido por artes y patrimonio anualmente.	84
Tabla 13. Valor agregado bruto producido por industrias culturales.	85
Tabla 14. valor agregado bruto producido por creaciones funcionales.	86

RESUMEN

Este texto describe el impacto de las industrias culturales en la economía de los países latinoamericanos, centrándose en el caso de Colombia. Se menciona que muchos gobiernos latinoamericanos han apostado por este sector como parte importante del Producto Interno Bruto (PIB) de la nación, y destaca el enfoque del gobierno colombiano, especialmente durante el mandato del exmandatario Iván Duque.

Se resalta la inversión de capital económico, humano y técnico realizada por los gobiernos para promover el desarrollo de las industrias culturales y su impacto positivo en la economía colombiana. El texto plantea la comparación del desarrollo de estas industrias durante el segundo mandato del gobierno de Juan Manuel Santos y el mandato de Iván Duque, utilizando la cuenta satélite de cultura del DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística) como referencia. La investigación se basará en los planes de desarrollo de ambos gobiernos, contrastando las cifras proporcionadas por el DANE y analizando las principales diferencias entre los dos mandatos.

Palabras clave: Industrias culturales, Economía latinoamericana, Gobierno Juan Manuel Santos, Gobierno Iván Duque, Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa DANE, planes de desarrollo.

INTRODUCCIÓN

Las industrias culturales han tenido un fuerte impacto en la economía de los países latinoamericanos, a tal punto que desde los años 2000 muchos gobiernos han apostado a este sector como un apartado fuerte dentro del PIB de la nación.

Colombia se unió a la ola de industrias culturales y generó resultados bastantes positivos dentro de su economía, pero este triunfo fue en gran parte a la voluntad política de los gobiernos que invirtieron capital económico, humano y técnico con el fin de que prosperara dicha área. El gobierno que más se enfocó desde su Plan de Desarrollo en este sector fue el del exmandatario Iván Duque, ya que lo planteo como un pilar que podría sacar a flote la economía colombiana.

Dicho lo anterior, esta tesis plantea comparar desde la cuenta satélite de cultura del DANE el desarrollo de las industrias culturales a partir del segundo mandato del gobierno Juan Manuel Santos y el mandato del gobierno Iván Duque. Para desarrollar dicha investigación se tomarán en cuenta los planes de desarrollo de ambos gobiernos, se contrastarán las cifras entregadas por la entidad DANE y se evaluarán las principales diferencias para después ser analizadas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ámbito de la cultura en el último siglo ha obtenido una alta relevancia dentro de la sociedad, no solo como un medio de entretenimiento, sino como un área económica que posee un crecimiento exponencial, en el año 2005 la cultura conformo el 0,9% del Producto Interno Bruto (PIB) de Colombia y en el año 2022 integro dicha cifra en un 3% (Rico Muñoz, 2022), esto demuestra la importancia que tiene dicha área en la economía nacional.

Dicha relevancia en las cifras ha hecho que los gobiernos pongan mayor atención a la cultura como una bandera más allá del discurso político, y lo enfoquen hacia un área de desarrollo económico pluralista; inclusive es un sector que, más allá del ámbito económico, genera impacto social de manera transversal, haciéndolo una bomba de desarrollo socioeconómico que no implica el uso directo de materias primas escasas o transformación de estas (Arrebalo Castaño, 2016).

En el segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos la apuesta por el sector cultural se enfoca en la convivencia ciudadana como un factor relevante para aumentar la calidad de vida en los ciudadanos a través de diferentes proyectos como programas de emprendimiento en industrias culturales (Departamento Nacional de Planeación, 2014). Dicho proyecto liderado por el Ministerio de Cultura pretende “fomentar y fortalecer la competitividad de las industrias culturales en Colombia, apoyando las etapas de creación, producción, comercialización y circulación de bienes y servicios de contenidos de las diversas manifestaciones culturales del país.” (Ministerio de Cultura, 2013, p. 1); para lograrlo implementa componentes a nivel nacional como procesos de formación para el emprendimiento cultural, articulación institucional, investigación sobre industrias culturales, fuentes de financiamiento y acceso al emprendimiento cultural (Ministerio de Cultura, 2013).

De modo similar, el gobierno del expresidente Iván Duque le dio una gran importancia a las industrias culturales, es así como crea dentro del Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022 un pilar denominado *Pacto por la protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la economía naranja* el cual propone realizar una mayor inversión pública en las industrias culturales y creativas para enfocarlas como fuente de desarrollo económico, pero a diferencia de del gobierno

de Juan Manuel Santos, propone fomentar el acceso a la oferta cultural para los colombianos y garantizar la protección del patrimonio cultural material e inmaterial (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

Como se puede observar desde el análisis de los documentos, ambos gobiernos plantean el área de cultura como un medio económico que beneficia al país, pero existen contrastes entre la forma de ejecutar los proyectos y el rol de las industrias culturales en la ciudadanía, lo que conllevan a cuestionarse sobre los beneficios reales que trajeron dichas apuestas.

Con base en la disertación anterior nace la pregunta ¿Cuál es el comportamiento de las industrias culturales desde la cuenta satélite de cultura del DANE durante el segundo mandato del gobierno Juan Manuel Santos (2014-2018) y el gobierno del Iván Duque (2018-2022)?

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cuál es el comportamiento de las industrias culturales desde la cuenta satélite de cultura del DANE durante el segundo mandato del gobierno Juan Manuel Santos (2014-2018) y el gobierno del Iván Duque (2018-2022)?

JUSTIFICACIÓN

Las industrias culturales son fundamentales para el desarrollo económico, social y cultural de Colombia. Según datos del Ministerio de Cultura, estas industrias generan más de 1,5 millones de empleos directos e indirectos y contribuyen con el 3% del PIB del país (Rico Muñoz, 2022). Además, las industrias culturales promueven la diversidad y la creatividad, y son una forma de expresión y comunicación de la cultura colombiana en el mundo.

En el ámbito internacional la creciente relevancia que ha tomado el sector cultura ha derivado en la creación y evolución de sistemas de medición comparables, como resultado, se observa que cada vez se realizan más estudios que adoptan una perspectiva económica de la cultura; estos estudios enfatizan la importancia de esta industria como motor de desarrollo y fuente de riqueza. Aunque la capacidad de comparar varios estudios entre sí se ha visto limitada por la falta de uniformidad de los sistemas de medición (Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL), Organización de Estados Iberoamericanos, 2014)

El objetivo que tienen estas mediciones es comprender el papel económico que tiene la cultura, con base en los hallazgos, mejorar la formulación e implementación de políticas públicas, dirigir el gasto público y privado y mejorar las condiciones para las diversas áreas del desarrollo cultural. Esta es la razón por la cual varias naciones de la región han tomado la iniciativa de trabajar juntas para desarrollar marcos estadísticos comparables para medir la cultura; un ejemplo de esta cooperación son las Cuentas Satélite Cultural (CSC).

Varios países de la región han estado trabajando arduamente durante las últimas décadas para medir la cultura y cómo afecta la economía. Países como: Colombia y Argentina, han creado CSC y sistemas de información estadística cultural (Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL), Organización de Estados Iberoamericanos, 2014).

De acuerdo a lo anterior se entiende que las cuentas satélite son una extensión del Sistema de cuentas Nacionales (SCN), logrando ampliar la capacidad analítica de la contabilidad de los países sin sobrecargarla, es decir las cuentas satélite son una manera de ampliar el estudio y las

estadísticas de un sector en específico más allá de las cifras encontradas en el (SCN) y de esta manera visibilizar ciertos sectores importantes para la economía del país, en el caso específico de cultura su cuenta satélite aporta información complementaria a las expuestas en las cuentas nacionales.

En los últimos años la región de Iberoamérica ha mostrado un desarrollo y avance en la recolección de cifras concerniente a lo generado por el sector cultura. Para 2021, se contaba con 9 cuentas satélites de cultura: Argentina, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, México, Portugal, República Dominicana y Uruguay. Por otro lado, Bolivia, Brasil, Guatemala, Honduras, Panamá, Paraguay y Perú ya habían iniciado acciones para su construcción, encontrándose en distintos estados de avance; y Bolivia, Chile, Guatemala y Perú ya habían realizado ejercicios en pro de su construcción. Finalmente, tres países –Cuba, Nicaragua y Venezuela– no cuentan con información publicada en relación con la elaboración de una Cuenta Satélite (Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL) Organización de estados Iberoamericanos. , 2021).

Los esfuerzos para desarrollar sistemas de medición y estadística alrededor de la industria cultural han sido realizados por las instituciones de cada país, a través de iniciativas subregionales y/o en colaboración de organismos internacionales, como lo son el Convenio Andrés Bello (CAB), la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), la Organización de Estados Americanos (OEA) y el Sistema de Integración Centro Americana (SICA) (Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL) Organización de estados Iberoamericanos. , 2021)

Sin embargo, a pesar de su importancia, las industrias culturales en Colombia enfrentan varios desafíos. Uno de ellos es la falta de financiamiento y apoyo gubernamental, lo que dificulta el desarrollo y la competitividad de estas industrias (Sanchez, 2018). Además, también existen problemas de piratería y falta de protección de derechos de autor, lo que afecta a los creadores y productores culturales.

Por estas razones, es importante que se implementen políticas públicas para apoyar y fortalecer las industrias culturales en Colombia. Estas políticas pueden incluir medidas como el fortalecimiento

de la protección de derechos de autor, el aumento de los recursos destinados a la cultura y el apoyo a la creación y producción cultural.

Además, es esencial contar con una política pública que promueva la diversidad cultural y la inclusión, impulsando el acceso a la cultura para todos los colombianos, independientemente de su origen socioeconómico. Esto puede lograrse a través de programas de educación cultural, becas y subvenciones para creadores y productores culturales y la promoción de la cultura en las zonas rurales y desfavorecidas del país.

En resumen, las industrias culturales son fundamentales para el desarrollo económico, social y cultural de Colombia. Sin embargo, enfrentan varios desafíos que deben ser abordados mediante políticas públicas adecuadas. Es necesario fortalecer la protección de derechos de autor, aumentar los recursos destinados a la cultura y apoyar la creación y producción cultural, así como promover la diversidad cultural y la inclusión para asegurar el acceso a la cultura para todos los colombianos.

OBJETIVOS

Objetivo general

Comparar el comportamiento de las industrias culturales en el segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos (2014-2018) y en la administración del expresidente Iván Duque (2018-2022) desde la cuenta satélite de cultura del DANE; dicha acción permitirá conocer la evolución de esta industria a fin de evidenciar la trascendencia que tuvieron los Planes de Desarrollo de ambos gobiernos.

Objetivos específicos

1. Identificar las políticas públicas relacionadas a las industrias culturales de acuerdo con los planes de desarrollo 2014 – 2018 y 2018 – 2022.
2. Comparar las cifras entregadas por la cuenta satélite de cultura DANE sobre las industrias culturales en el periodo 2014 – 2018 y el periodo 2018 – 2021.
3. Evaluar las iniciativas en cuanto a las industrias culturales de los periodos presidenciales propuestos anteriormente desde las cifras de la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa del DANE.

ESTADO DEL ARTE

En este aparatado se presenta el estado del arte de la investigación, para filtrar el contenido de los documentos seleccionados se utilizó la metodología Big Six Skills aplicada a las bases de datos de uso libre con el fin de garantizar que las temáticas de los artículos fueran relacionadas al planteamiento del problema.

El tiempo determinado para seleccionar la información está en el rango del año 2013 hasta 2020 ya que son periodos en los cuales se ejecutaron las políticas públicas relacionadas a las industrias creativas de los gobiernos a estudiar. Por otro lado, el espacio delimitante para seleccionar los artículos es Colombia debido a que es el país donde se aplican dichas acciones gubernamentales, algunos artículos se mencionan desde la perspectiva latinoamericana, pero se decidió utilizarlos debido a que utilizaban a Colombia como parte de su investigación.

A continuación, se presentará un breve resumen sobre los textos seleccionados para desarrollar el estado del arte con el fin de que el lector tenga mayor claridad en la lectura.

Primeramente, se seleccionó a González Vélez (2018) quien en su artículo de investigación Políticas públicas para el fomento de las industrias culturales presenta el panorama de las voluntades gubernamentales para fomentar las industrias culturales y creativas en Latinoamérica, además de un marco teórico sobre esta área para demostrar su importancia económica a nivel macroeconómico.

Seguido a este artículo se escogió a Montenegro (2013) quien plantea que las políticas culturales en Colombia han evolucionado a políticas económicas centralizadas en la comercialización del Patrimonio Cultural Intangible (PCI) y el emprendimiento cultural, a fin de mejorar las cifras en procesos de evaluación de empleabilidad.

Posteriormente se utilizó el estudio critico de Sánchez (2018) quien describe la globalización como un proceso histórico-estructural en el cual se viene agudizando la desigualdad entre las naciones en cuanto la capacidad de producción en las industrias culturales y la propiedad intelectual, esto se debe a la lógica de competencia que se maneja dentro de la industria del entretenimiento.

Siguiendo esta lógica, se seleccionó a Primo Tapia (2017) quien habla sobre los cambios que ha tenido el concepto de ocio desde los griegos hasta la actualidad, dentro de esta narrativa entran las industrias culturales como parte fundamental del ocio digital y culturas de consumo masivo.

Por último, se utilizará un estudio de González del 2013 sobre los ecosistemas de las industrias culturales, en este estudio se evidencia que dichas industrias son un sistema vivo que permanece en mutación, responde a las lógicas, demandas y ofertas de la contemporaneidad.

Para el desarrollo analítico de los textos se proponen cuatro categorías de discusión: definición de industrias culturales, historia de las industrias culturales, relevancia de las industrias culturales y economía y políticas públicas de las industrias culturales, a continuación, se desarrollará cada uno de estos ejes desde la perspectiva de los autores.

Definición de industrias culturales

Para definir el concepto de industrias creativas se debe tener en cuenta lo propuesto por González Vélez quien dice que:

“(las industrias culturales) es un concepto en evolución, basado en la potencialidad de bienes creativos para generar crecimiento económico y desarrollo. En la medida en que puede generar empleos y ganancias a partir de la explotación de los “recursos culturales” y, al mismo tiempo, promover la inclusión social, la diversidad y el desarrollo humano, se entiende como un proceso que le permite a las sociedades evolucionar y crecer en diferentes sentidos, desde lo económico, pasando por lo social y cultural.” (2013, p. 91).

Este concepto es relevante debido a que resalta la idea de que las industrias creativas son un sector en constante evolución y no se puede analizar desde patrones (o modelos) clásicos de empresa, por el contrario, merecen ser un objeto de estudio particular a las tradiciones de la revolución industrial. El autor también relaciona las industrias culturales junto a otros términos como industrias creativas, economía creativa o economía naranja (Gonzalez Velez, 2018).

Por otro lado, Primo Tapia define las industrias culturales desde un aspecto globalizado, como una economía emergente que soporta su crecimiento en el negocio del ocio (entretenimiento), por tal razón, los países con más tiempo de ocio son aquellos que invierten más en esta economía (2017).

Al contrastar esta definición con la de González Vélez (2013) se evidencia que ambos autores enmarcan el área cultural en el campo de la economía, pero su análisis se distancia entre sí mismo en el apartado de inclusión en la industria cultural, ya que la primera autora plantea una visión amplia sobre lo que es la cultura y el segundo autor lo enfoca hacia procesos de entretenimiento, lo que a futuro puede complejizar la capacidad de generar políticas públicas en pro de esta industria.

Para definir qué tipo de sectores hacen parte de la industria cultural se tomará como eje orientador la definición de la UNESCO sobre industrias culturales y la ley colombiana que regula dicha definición:

las industrias culturales y creativas son aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial. De acuerdo con la Ley 1834 del 2017, las industrias creativas abarcan a los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2023).

Se concluye de este apartado que las industrias culturales es un conglomerado de bienes culturales, sociales y creativos que tiene la capacidad de generar empleo y aportar a la economía nacional desde el ámbito del ocio y entretenimiento, por ende, los países con mayor tiempo de ocio tienden a generar más ingresos desde esta área.

Historia de las industrias culturales

Según González Vélez el término de Industrias Culturales se empezó a utilizar en los años de 1910 desde la escuela de Frankfurt, pero su popularidad incrementó hasta los años 80 en adelante bajo la idea del capital cultural y recursos de producción intelectual (2018).

La evolución de esta temática ha ido incrementando alrededor de todo el mundo, la relevancia para los Estados y sectores económicos es tan amplia que:

Desde hace aproximadamente tres décadas se han vuelto cada vez más populares y generalizados los discursos tanto institucionales como no institucionales que ponen las obras de la propiedad intelectual, de la creatividad y la destreza en lugares privilegiados y en el centro de políticas y proyectos; todo el mundo habla de industrias culturales para referirse a todo tipo de proyectos que permitan generar algún tipo de rédito a partir del campo cultural (Gonzalez Velez, 2018, p. 12).

Según Montenegro, el desarrollo de las industrias culturales en Colombia inicia en la década de los noventa, a través de espacios de comercialización patrocinados por la institución Artesanías de Colombia (Expoartesanías). Seguido a esto se creó en 1993 la Plaza de los Artesanos, esta tenía como objetivo ampliar el mercado cultural en Colombia hacia el extranjero, según los lineamientos de la política de apertura neoliberal propuesta por el expresidente Cesar Gaviria (2013). El autor también menciona que estos lineamientos de política exterior neoliberal permitieron el auge de las industrias culturales en el país:

el trabajo de Artesanías de Colombia estuvo fuertemente vinculado al de los Cuerpos de Paz estadounidenses, en el marco de la Alianza para el Progreso de John F. Kennedy (Quiñones y Barrera, 2006). Esa vinculación permitió que la empresa llegara a regiones apartadas de Bogotá e iniciara un largo proceso de catalogación de trabajos artesanales, más cercano a un interés etnográfico que al empeño comercial para el que fue creada (Montenegro, 2013, p. 38).

En los años 2000 la visión sobre las estrategias para explotar este recurso cultural se enfocó en la organización de diferentes sectores que se respaldasen entre sí:

Fue Cecilia Duque, directora de Artesanías de Colombia entre 1990 y 2006, quien proyectó una de las estrategias más exitosas en ese sentido: la creación de alianzas (...) con industrias ya consolidadas, como la industria de la moda. Es así como Artesanías de Colombia ha trabajado con aliados como el Instituto para la Exportación y la Moda (Inexmoda) en estrategias conjuntas, como el uso de diseños artesanales emblemáticos en las colecciones de reconocidos diseñadores (Montenegro, 2013, p. 40).

Como se puede evidenciar, los procesos de expansión de las industrias culturales han sido por medio de políticas de apertura internacional que permiten distribuir y recibir mercancías de todo el mundo, además de generar lazos público-privados para mantener dicho beneficio, esta tesis la corrobora Sánchez (2018) quien plantea que:

no se puede entender a las industrias culturales sin ubicarlas en el contexto nacional e internacional en el que operan. El contexto contemporáneo es el de un mundo altamente interconectado e interdependiente, unipolar en ciertos aspectos y multipolar en otros (Sanchez, 2018, p. 58).

Se concluye de este subtítulo, que las industrias culturales han estado presentes desde el inicio del siglo XX, pero solo ha sido hasta finales de este donde se ha reconocido el gran crecimiento de este sector a nivel nacional e internacional, además de formar nuevas alianzas público-privadas que tiempo atrás no se hubiesen pensado.

Importancia de las industrias culturales

Las industrias culturales son relevantes en diversas áreas, no solo en lo económico, sino también en aspectos sociales que desafían paradigmas clásicos o situaciones dogmáticas. En primer lugar, este sector ha sido capaz de redefinir el constructo relacionado a los objetos materiales o inmateriales que se determinan como cultura, Montenegro (2013) plantea que los procesos generados por las industrias culturales sobre las expresiones del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) trasciende más allá de una esfera aislada de la región cultural sociológica y se convierten en nociones de multiculturalismo:

Si se revisan rápidamente las expresiones patrimonializadas será evidente que el PCI (patrimonio cultural inmaterial) se ha revelado como uno de los mecanismos más eficaces de institucionalización de formas culturales que hasta hace solo unas décadas eran comúnmente señaladas como “cultura tradicional y popular”, en oposición con las formas de alta cultura históricamente asociadas a Europa. Así, nociones como diversidad cultural o multiculturalismo pretendieron hacer oposición a una jerarquía cultural eurocéntrica, y exigir el reconocimiento cultural de “usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas”, 5 más allá de la esfera de las llamadas bellas artes (Montenegro, 2013, p. 41).

Pero dicha afirmación sobre el multiculturalismo mundial es cuestionada por Sánchez (2018) a partir del punto de vista productivo, pues plantea que el acceso a este tipo de industrias es desigual, y, por ende, se siguen manteniendo nociones eurocéntricas de cultura:

La desigualdad mundial en riqueza y en el acceso de la población a los beneficios del progreso se refleja en inequidad en el desarrollo de las industrias culturales y en el acceso diferencial de los ciudadanos a estas fuentes de entretenimiento, información y educación (Sanchez, 2018, p. 61).

En segundo lugar, consiste desde la perspectiva de Montenegro (2013) quien asevera que los procesos de las industrias culturales permitieron a los grandes conglomerados industriales no ser los únicos actores en estos procesos, por el contrario, se atomizó la empleabilidad a partir de capitales simbólicos:

La relación histórica entre artesanía y autonomía productiva resulta conveniente para poner a prueba nuevos esquemas económicos, en los que los empeños industriales y empresariales son reemplazados por empeños individuales atomizados e impulsados por capitales simbólicos que no exigen grandes inversiones (Montenegro, 2013, p. 37).

Esta visión puede contradecirse con la idea de un sistema global en el que las industrias creativas se basan en el ocio digital: “La consolidación del ocio como una de las industrias más lucrativas en la actualidad, se funda en la gran variedad de bienes y servicios, que satisfacen a un creciente mercado, cada vez más competitivo.” (Primo Tapia, 2017, p. 102). Dicho mercado es mencionado

por el autor desde una perspectiva global, lo que hace inferir que los esfuerzos para llegar a esa medida son más allá de individuos.

En tercer lugar, consiste en las industrias culturales como medio de ampliación de la misma cultura. Como se ha evidenciado en párrafos anteriores, la cultura se puede considerar como un bien tangible o intangible que produce movimientos económicos a nivel nacional e internacional, pero dichas manufacturas tienen la capacidad de agregar nuevos elementos que anteriormente no se podrían articular como parte de la cultura; esta afirmación nace a partir de la lectura de González Vélez (2013) quien propone las industrias culturales como:

Instituciones independientes pero articuladas, que comparten un mismo hábitat y que logran en su conjunto formar cadenas de interdependencia de estas, dentro del sistema. En este sentido, las líneas de acción o subcampos son los elementos que componen el hábitat o medio. Al plantearse como ecosistema y comprender las instituciones como organismos vivos que se relacionan y que, del mismo modo, el hábitat o medio en el cual se inscriben también está vivo (Gonzalez Velez, 2013, p. 91).

Se puede observar en la cita anterior, la visión orgánica y sistemática de las industrias creativas permite un amplio espectro de interpretación sobre cultura. Montenegro (2013) propone que dicha visión de pluralidad aumenta las posibilidades de reproducción del capital dentro de esta industria:

Estas articulaciones entre identidad, diversidad e innovación están en la base de la creación del valor cultural. Por definición, la diversidad siempre puede reproducirse en nuevos grados de diferencia marginal, y cada nueva distinción es una nueva posibilidad para la creación de capital (Montenegro, 2013, p. 41).

En cuarto y último lugar, se ha evidenciado que la cultura ha sido un elemento importante dentro de los planes de desarrollo del gobierno. Según análisis del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) las industrias culturales son un sistema que trasciende el límite entre la cultura y la economía, por tal razón, existe la necesidad de dialogo entre actores sociales, públicos y privados con el fin de desarrollar acciones conjuntas que mejoren los beneficios productivos de este sector (2007), esto se puede justificar en base a la afirmación de González Vélez quien propone que la cultura es un elemento multivariable el cual puede ser contenido y contendor a la vez, todo se puede

referenciar como *cultural*, hasta la ciudadanía (2013). Estos dos autores nos demuestran que la cultura desborda sus límites del folclor y tradiciones para permear diversas áreas, entre ellas la política.

Buquet propone que la cultura es relevante dentro de la política debido a la desconexión entre el Estado, la cultura y las industrias culturales, las desigualdades mercantiles generadas por los oligopolios del entretenimiento que dificultan la competitividad con empresarios internos que no tienen la misma capacidad y la falta de incentivos en la ciudadanía para que participe de manera activa en este sector (Departamento de Capacidad Institucional y Finanzas del Banco Interamericano de Desarrollo, 2007).

Además, Sánchez plantea que en el contexto de la globalización neoliberal la competencia empresarial no es equitativa y países hegemónicos tienden a mantener el control en estas industrias, por lo cual, este mercado no se debe dejar a merced de la mano invisible, antes bien, debe existir un Estado impulsador de las industrias culturales (2018). Pero cabe resaltar las sugerencias del BID en materia de intervenciones; estas deben ser coordinadas y reguladas de manera multisectorial a fin de que no solo se aumente la demanda del sector, sino áreas relacionadas que puedan afectar a este sector como la piratería, informalidad, invisibilización de los territorios, entre otros.

En resumen, las industrias culturales tienen la capacidad de llevar la cultura local a la esfera internacional y así mitigar las ideas dogmáticas euro centristas sobre la cultura, además, permiten atomizar las fuerzas de trabajo para evitar posibles monopolios y con esto ampliar el significado de cultura. Además, se evidencia que la cultura se relaciona con la política desde la necesidad de protección y fomento de este sector a nivel nacional e internacional.

Economía y políticas públicas de las industrias culturales

En este apartado se analizarán las industrias culturales desde la perspectiva económica y las políticas públicas. González Vélez (2018) plantea la forma en que funcionan las industrias creativas:

(Industrias) creativa(s) es un concepto bastante reciente, (que se) entiende como un tipo de economía, en la que las ideas son los principales aportes y resultados, (...) es una economía en la que la gente dedica la mayor parte de su tiempo a generar ideas. Es una economía en la que la gente piensa que puede tener una idea que funcione de verdad, y no sólo una idea por el mero placer esotérico, antes bien, el motor de su carrera, condición e identidad. Por tanto, asume como “economía creativa”, las operaciones que generan los productos creativos (resultantes). Cada operación puede comportar dos valores complementarios: el valor de la propiedad intelectual intangible y el valor de la plataforma física (de haberla) (Gonzalez Velez, 2018, p. 15).

Con base en lo anterior, las ideas son la base de dicha economía, pero ¿Dónde queda la cultura dentro del mundo de las ideas? Montenegro (2013) propone que el apartado económico de lo cultural nace a partir de la innovación:

(La) activación económica de lo cultural pasa especialmente por su asociación con la innovación como valor agregado. La innovación es una de las estrategias más comunes de singularización en estos mercados: aparentemente, lo nuevo es por definición diferente y singular. Y aunque resulte paradójica esta forma del valor en un mercado que aprovecha también la retórica de la tradición y el conservadurismo cultural, es claro que la propia tensión creada entre tradición e innovación brinda excelentes oportunidades para reactivar marcadores culturales que han perdido capacidad de singularización (Montenegro, 2013, p. 45).

A partir del desarrollo de la economía creativa planteada por González Vélez (2018) y Montenegro (2013) se puede mencionar que las industrias culturales existen por la creación de nuevas ideas sobre la cultura tradicional, ideas que van desde la comercialización de productos tangibles hasta el desarrollo de nuevas interpretaciones de cultura.

Una de las grandes ventajas de las industrias creativas sobre modelos de economía clásicos que menciona González Vélez (2018) es acerca de su forma de producción, ya que los modelos económicos tradicionales necesitan de materias primas para continuar su flujo en el capital, por lo que están condicionados a la oferta de este, mientras que en las industrias relacionadas con cultura

“existe(n) otro tipo de recursos no agotables (que) podrían servir como materia prima para generar nuevos desarrollos y que a su vez, a medida que se explotan, se multiplican” (Gonzalez Velez, 2018, p. 18).

Este tipo de economías son una ventaja muy grande para cualquier país, no depender de la volatilidad ni oferta de materias primas brinda mayor estabilidad económica, y los gobiernos vieron una gran oportunidad en ello. Es así que mandatarios como Juan Manuel Santos empezaron a invertir una gran cantidad de recursos en las industrias culturales:

Esto lo sabe bien el actual presidente de la República, Juan Manuel Santos, (refiriéndose a las industrias culturales) quien inauguró personalmente la última versión de la feria artesanal Expoartesanías, en diciembre de 2013, y prometió durante el evento triplicar el presupuesto que el Gobierno le otorga a Artesanías de Colombia, una empresa mixta adscrita al Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (Montenegro, 2013, p. 38).

Este tipo de actos demuestran, como plantea Montenegro, que “no solo (se) representa el crecimiento de los mercados culturales en Colombia, sino también su creciente asociación con políticas y actores estatales” (2013. p. 41). Este fenómeno es mencionado por González Vélez como un auge de políticas públicas culturales que se concentra en aumentar la inversión económica en el sector cultural desde las industrias culturales y creativas (2018).

De esta relación simbiótica entre las políticas públicas culturales y las industrias culturales Sánchez (2016) hace una advertencia sobre las dinámicas volátiles del mercado:

Las industrias culturales no pueden ser dejadas sin más en las “manos invisibles”, pero ciegas e insensibles, del mercado. Esto no significa regresar a los esquemas estatistas e intervencionistas del pasado, sino simplemente que el Estado, en tanto representante legítimo de quienes pueblan una nación, debe poder regular, u orientar a las fuerzas ciegas de la oferta y la demanda (Sanchez, 2018, p. 68).

Esto más que una advertencia, se puede leer a manera de conclusión, ya que esta economía es muy joven y crece en un ambiente inestable, donde la poca voluntad política podría disminuir su creciente potencial.

MARCO TEÓRICO

Aunque en un principio la cultura se encontraba alejada del su estudio dentro de la Economía como ciencia social, ya que se consideraba como trabajo improductivo, esto quiere decir un trabajo que no genera riqueza para los países según la visión de los economistas clásicos.

Esta visión ha ido cambiando con el tiempo, generando una creciente línea de pensamiento económico que ha contemplado a la industria cultura dentro de sus estudios, este término nació en la escuela de Frankfurt por Max Horkheimer y Theodor Adorno en 1947, con el fin de para designar el proceso de producción/consumo masivo de mercancías en las sociedades capitalistas (L., 2018)

En este estudio, se refiera a la “industria cultural” en el sentido de estandarización y las técnicas de distribución y no a la misma palabra tomada de manera literal ya que no se centra en la producción. Este proceso es industrial en el sentido de como asimila las formas industriales de organización del trabajo desde un punto de vista tecnológico.

En década de 1960 es cuando se habla del concepto en plural como “Industrias creativas” con el fin de entender de una manera más profunda la relación entre cultura, economía y capital (L., 2018).

En la década de 1990 es cuando se hace la transición del término “industrias culturales” a “industrias creativas, con el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Aunque cabe resaltar que ambos términos coexisten ya que tienen características similares entre ella la que más podemos resaltar es que contemplan la demanda de regulación pública por parte de los gobiernos.

El autor británico John Howkins en el año 2001 utiliza por primera vez el término Economía creativa para destacar la relación que estas dos corrientes tienen que generan valor y riqueza (Selva, y otros, 2020).

Resaltando de esta manera el aporte que las industrias creativas y culturales tienen en el PIB, en la publicación de su libro: “The Creative Economy: How People Make Money from Ideas”. Esto ya que el principal componente que se resalta en esta corriente económica es la creatividad como fuente de generar riqueza y desarrollo, dándole importancia a la formulación de ideas (Patentes, diseños y demás) muy presentes en la actualidad.

Más adelante por esta misma línea Richard Florida creó un nuevo concepto al referirse a la clase creativa como profesionales que trabajan en procesos creativos y en transformar la creatividad en producto. Este estudio procuró comprender las características de esta nueva clase de trabajadores, identificando su contribución potencial para el desarrollo del neoliberalismo (Florida, 2009).

Con todas estas características y entendiendo las industrias creativas y culturales un fenómeno del mismo estudio en constante cambio dependiendo del contexto, ya que los modelos se adecuan a la realidad de cada comunidad, de los mercados locales y cultura con la que cuentan, también cabe resaltar que el cambio resulta de la evolución y el diálogo de incluir o no industrias o que hacer cosas artísticas que a veces son difíciles de medir de manera cuantitativa para determinar su aportación económica, un ejemplo de esto pueden ser los carnavales, fiestas regionales, desfiles de modas entre otros.

La importancia en el campo académico y de gestión pública que han ganado estas industrias, ha hecho que organizaciones internacionales ya las incluyan en su trabajo como es el caso de la UNESCO en el momento en que las industrias culturales y creativas constituyen una estrategia global de crecimiento y desarrollo, contribuyen al mismo tiempo a la revitalización de la economía nacional y promueven intercambios culturales y económicos capaces de fomentar la innovación. Es por ello por lo que contemplan las inversiones que se realicen en este sector creativo puede generar un desarrollo social ya que cuenta con las características para generar una cohesión social, la promoción del diálogo y la calidad de vida de las comunidades. Entendiendo este aporte no únicamente en el ámbito económico, sino que también social contribuyendo en el desarrollo humano.

METODOLOGÍA

Esta investigación tiene un enfoque metodológico mixto, es decir se aborda desde la investigación cuantitativa y cualitativa, Hernández Sampieri define la metodología mixta como un proceso de investigación que sobrepasa la simple recolección de datos sobre el mismo fenómeno, que logra mezclar la lógica inductiva y la deductiva, que entrelaza el problema de investigación, la recolección de datos, se realiza una revisión sobre el estado del tema en cuestión, se elabora una hipótesis, una forma de recolección de datos con su posterior análisis y la elaboración de un reporte (2014). Este tipo de investigaciones se caracterizan por tener “planteamientos acotados, medir fenómenos, utilizar estadística y probar hipótesis o teorías” (Hernandez Sampieri, 2014, p. 3).

A su misma vez el tipo de investigación es descriptiva debido a que describe componentes de la realidad, en este caso los planes de desarrollo 2014 – 2018 y 2018-2022, y los datos obtenidos por la cuenta satélite de cultura DANE del año 2014 hasta el 2018) para ser analizados dentro de los parámetros propuestos en la investigación.

Con el fin de dar a cabalidad al objetivo principal de la tesis se plantearon tres objetivos específicos que se desarrollaran de la siguiente manera:

Objetivo específico 1

Este objetivo específico plantea describir las políticas públicas relacionadas a las industrias culturales de acuerdo con los planes de desarrollo 2014 – 2018 y 2018 – 2022. Para desarrollar dicho objetivo se estudiará el Plan Nacional de Desarrollo del segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y el Plan Nacional de Desarrollo del expresidente Iván Duque con el fin de extraer los apartados relacionados con las políticas públicas que involucren las industrias culturales, una vez realizado este proceso se plantearan categorías de análisis relacionadas a estas industrias y por último, se concluirá las semejanzas y diferencias que se evidenciaron en el proceso.

Objetivo específico 2

El siguiente objetivo tiene por fin comparar las cifras entregadas por la cuenta satélite de cultura DANE sobre las industrias culturales en el periodo 2014 – 2018 y el periodo 2018 – 2021. En este apartado se realizarán tablas que comparen cifras relacionadas con las industrias culturales a partir de la categorización ofrecida por el DANE. Una vez realizada dicha esquematización se generarán conclusiones sobre los datos evidenciados.

Objetivo específico 3

Este objetivo se enfoca en evaluar las áreas que tuvieron mayor diferencia entre los periodos presidenciales propuestos anteriormente desde la comparación de cifras de la cuenta satélite de cultura del DANE. A partir de los datos obtenidos del objetivo específico 2 se escogerán las áreas que tuvieron mayor diferencia dentro de las cifras ofrecidas por el DANE, se realizara un análisis de dichos elementos con los resultados obtenidos en el objetivo específico numero 1 a fin comprender que elementos diferenciadores desde las políticas públicas tuvieron mayor fluctuación.

RESULTADO ESPERADO

Se espera con este proyecto de tesis hallar los puntos de encuentro entre los planes de gobiernos de los mandatarios de Colombia en el periodo de tiempo 2014-2022 sobre el apoyo al sector cultural- Economía naranja como se ha denominado en Colombia a través del análisis de las cifras entregadas por el DANE en la cuenta satélite de cultura para estos años.

Por consecuencia de forma comparativa contrastar los resultados entre el segundo gobierno Juan Manuel Santos (2014-2018) y el gobierno del Iván Duque (2018-2022) teniendo en cuenta que una de las principales banderas del segundo era la economía generada por las industrias culturales- Economía naranja.

1. IDENTIFICAR LAS POLÍTICAS PÚBLICAS RELACIONADAS A LAS INDUSTRIAS CULTURALES DE ACUERDO CON LOS PLANES DE DESARROLLO 2014 – 2018 Y 2018 – 2022

En este primer capítulo se propone desarrollar una descripción sobre las políticas públicas contempladas en los Planes de Desarrollo creados durante el segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y el gobierno del expresidente Iván Duque; para desarrollar dicha labor se analizarán los documentos mencionados anteriormente, se extraerá todo lo relacionado con industrias culturales y se categorizará conforme a lineamientos u orientaciones similares dentro de las propuestas.

Cabe resaltar que según Velásquez Gavilanes se define política pública como “un proceso integrador de decisiones, acciones, inacciones, acuerdos e instrumentos, adelantado por autoridades públicas con la participación eventual de los particulares, y encaminado a solucionar o prevenir una situación definida como problemática.” (2009, p. 156). En resumen, se puede definir política pública como cualquier tipo de acción que tome un gobierno e involucre actores estatales, con posibilidad de que particulares participen en estas.

1.1 Plan Nacional de Desarrollo 2014 – 2018

A continuación, se expondrán las propuestas sobre industrias culturales que se encuentren en el Plan Nacional de Desarrollo propuesto por Juan Manuel Santos 2014-2018. Todos por un nuevo país es construir una Colombia en paz, equitativa y educada, esto con el fin de tener un mapa sobre lo propuesto en el sector cultural y después contrastar con las cifras obtenidas en la Cuenta Satélite de cultura y economía creativa del DANE.

El Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2014-2018 de Juan Manuel Santos se constituye a partir de tres pilares que son: paz, equidad y educación. Dicha propuesta se basa en la premisa de que un país en paz genera condiciones de equidad y mejores niveles de educación en cuanto a cobertura y calidad. En este segundo mandato el expresidente Juan Manuel Santos resalta cifras obtenidas en el periodo anterior como lo son los niveles bajo de desempleo, inflación, cobertura a la salud y

la educación, entre otros aspectos que se deseaba continuar fortaleciendo para el periodo presidencial 2014-2018.

Cabe resaltar que durante este periodo se iniciaron negociaciones de paz con la guerrilla FARC-EP las cuales dieron inicio en el 2012 en la Habana-Cuba y con múltiples agentes involucrados, y finalizo hasta noviembre del 2016, lo que quiere decir que, el PND se realizó en medio de toda una conversación sobre la posibilidad de firmar la paz con esta guerrilla para iniciar una etapa de posconflicto que se viviría con la búsqueda de una paz sostenible.

En el documento se puede leer lo siguiente: Colombia tiene ahora una oportunidad única de romper con su legado histórico de conflicto. Con la consolidación de la paz, las posibilidades de desarrollo de Colombia en otras dimensiones se potencian. La ausencia de paz es tanto causa como consecuencia de nuestra falta de desarrollo en otras dimensiones (Departamento Nacional de Planeación, 2014).

Dentro de la estructura del PND se plantearon cinco estrategias transversales teniendo en cuenta los tres pilares (paz, equidad y educación) las estrategias son las siguiente:

1. Competitividad e Infraestructura Estratégicas
2. Movilidad Social
3. Transformación del campo
4. Seguridad, justicia y Democracia para la construcción de Paz
5. Buen Gobierno

A continuación, se presenta una breve descripción de cada una de las estrategias del PND 2014-2018):

1.2 Competitividad e infraestructura Estratégica

Se planteó una apuesta en cuanto a infraestructura en todo el territorio nacional con el fin de mejorar la competitividad de Colombia con miras hacia la internacionalización de diferentes

sectores, entre las obras que se proponían estaban la infraestructura de transporte de concesiones de cuarta generación (4G), por otro lado en la parte de competitividad se proponían se buscaba hacer inversión y articular el sistema de ciencia, innovación y tecnología con la empresa privada con el fin de buscar mejorar la competitividad en los procesos y generar innovación con enfoque internacional, aquí cabe resalta la visión que el gobierno de Juan Manuel Santos buscaba con el PND propuesto una idea de apertura económica e internacionalización.

Movilidad social: En esta estrategia se describe como alcanzar los objetivos en materia social planteados centrándose en educación, empleo de calidad y salud.

Transformación del campo: Buscaba disminuir las brechas existentes entre las zonas rurales y urbanas una apuesta de otorgar mejores oportunidades para la población que habita en el campo ya que históricamente han sido los más afectados del conflicto colombiano.

Seguridad, justicia y Democracia para la construcción de Paz: En cuanto a esta estrategia y como se mencionó anteriormente se buscaba dar fin de manera positiva a las negociaciones con el grupo guerrillero FARC-EP y por consecuencia más presencia del Estado y las instituciones estatales en todo el territorio nacional.

Buen gobierno: Un gobierno con unas instituciones fortalecidas y con un papel protagónico en la distribución de recursos y oportunidades.

Estas 5 estrategias planeadas fueron envueltas en una estrategia transversal verde con el fin que todos los enfoques del PND 2014-2018 fueran orientados a generar procesos limpios y con prácticas en pro del medio ambiente, para lograr un desarrollo no solo social y económico, sino también un ambiente sostenible.

Dentro del PND 2014 – 2018 se evidenciaron diferentes líneas de programas relacionadas con las industrias culturales, dichos programas fueron agregados en cuatro categorías analíticas propuestas que son: patrimonio cultural, innovación, inversión, paz y empleo de calidad.

1.1.1 Patrimonio cultural

En esta categoría se puede evidenciar la relevancia del sector turístico sobre lugares, productos y actividades contempladas dentro de la cuenta satélite de cultura del DANE, dichos programas se

materializan en el programa regional para incrementar las visitas en las ciudades del sur del país, como el Corredor Verde Turístico. Esto aumentaría los ingresos y generaría empleos en 20 municipios entre Cartagena y Santa Marta, dicho proyecto sería cofinanciado por el gobierno nacional para promover productos turísticos potenciales, entendidos como patrimonio natural y cultural, actividades subdesarrolladas, servicios turísticos e infraestructura para satisfacer las necesidades recreativas y de ocio de los turistas (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 199).

Otro apartado donde se resalta el tema de patrimonio cultural de forma territorial es cuando se menciona a San Andrés con el fin de promover el sector cultural con aumento en la generación de ingresos, así como fortalecer la creación y restauración del patrimonio cultural. Se realizarían inversiones en infraestructura, por ejemplo: 1. Construcción de la Casa de la Cultura en el extremo norte de la isla, galerías, salas de música, salas de artes plásticas, salas de pintura, etc. 2. Mejorar el equipamiento e infraestructura del centro de producción de contenidos culturales de San Andrés; 3. Crear un aula escolar como espacio de interacción de las diferentes expresiones culturales de la isla, tratando de fortalecer la identidad cultural de la comunidad raizal, que es la clave para fortalecer la paz y el elemento básico de una cultura de convivencia pacífica en el territorio, buscando de esta manera el fomento de actividades incluidas dentro de las industrias creativas. (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 208).

En otro fragmento del documento se plantea destinar recursos para el fomento, promoción y desarrollo de la cultura y actividades artísticas colombianas. De dicho proyecto se resalta que las ciudades y/o regiones cuyas actividades culturales y artísticas hayan sido declaradas por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad¹ (PMI) tendrían derecho a recibir el 50% para la promoción y reproducción de dichas actividades (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 577).

Por último, otra instrucción que se deja consignada en el PND consiste en que los recursos girados para cultura al distrito capital y a los diferentes departamentos, y que no fueron ejecutados hasta el 31 de diciembre, deberían ser reintegrados al Tesoro Nacional para que se ejecuten en proyectos dirigidos por el Ministerio de Cultura con el propósito de que se promoviera la apropiación social del territorio (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 577).

1.1.2 Innovación

En esta categoría se resalta las relaciones de las industrias culturales con la innovación y las nuevas tecnologías, a fin de mejorar procesos y crear experiencias más atractivas comercialmente. Según John Howkins, en industrias creativas se resalta la creatividad como fuente para generar riqueza y desarrollo, dándole importancia a la formulación de ideas (patentes, diseños y demás), al transformar creatividad en productos que puedan ser consumidos y generen lucro (Howkins citado en Gomes, 2018).

En el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 se buscaba crear una cultura que gestione el conocimiento y la innovación con el fin de que el Comité de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI) sea una verdadera herramienta de desarrollo. El proyecto relacionado a esta entidad consiste en: 1. Promover carreras científicas para niños y jóvenes; 2. promocionar el uso, comprensión e interacción del CTI y 3. Crear cultura para el crecimiento empresarial, el emprendimiento y la innovación.

En este apartado se puede evidenciar una relación entre la innovación y las nuevas tecnologías con el sector cultural, esto por los elementos de creatividad que resaltan, por ejemplo: se buscaba que a través de Bancóldex profundizar la estrategia de mentalidad y cultura con el fin de lograr un crecimiento empresarial, a partir de las empresas y los emprendimientos relacionados a la innovación. Este estímulo impulsaría a crear más conocimientos enfocados a generar lucro con los subsectores de software, patentes, bienes y productos protegidos por derecho de autor, con miras a generar una estrategia que impulse a escalar su crecimiento en todos los sectores económicos, como las industrias de artes, patrimonio y creaciones funcionales, las cuales son las categorías

que maneja el DANE para clasificar y subdividir las industrias culturales y creativas dentro de su cuenta satélite de cultura y economía naranja (DANE , 2019).

Por otro lado, el PND 2014-2018 planteó incrementar la productividad de las empresas colombianas a partir de la sofisticación y diversificación de las instalaciones productivas (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 143), para llegar a ello, se implementarían las siguientes estrategias: 1. internacionalización del sector productor de bienes y servicios; 2. fortalecer la capacidad tecnológica de las empresas; 3. racionalización de la regulación de la competitividad de las empresas; 4. promoción del desarrollo regional sostenible; 5. profundización del financiamiento y la formalización empresarial; 6. incentivar el desarrollo de una economía naranja y realizar las correcciones institucionales necesarias (Departamento Nacional de Planeación, 2014, pág. 143).

1.1.3 Inversión

Dentro del PND 2014-2018 se planteaba incentivar la inversión de la cultura desde diversos sectores relacionados. Por ejemplo, se presenta una propuesta de distribución de los recursos para la inversión social en cultura y deporte de la siguiente manera: 10% destinados a incentivar la creación y fortalecimiento de las bibliotecas que pertenecen a la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y el otro 90% se destinaria para la promoción y el desarrollo del deporte y la cultura.

Se contemplaba que un 12.50% de los recursos destinados para promoción y el desarrollo del deporte y la cultura fueran dirigidos para programas de fomento de cultura y actividades artísticas en la diferentes regiones a nivel nacional, de este porcentaje se debía destinar al menos un 3% para programas artísticos y culturales de gestores y creadores culturales con discapacidad, también se contempló lo siguiente: las ciudades, municipios y regiones cuyas actividades culturales y artísticas hayan sido reconocidas por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad tendrían derecho al 50% para la promoción, fomento y divulgación de estas actividades (Carnavales, festivales, entre otros), finalmente se puntualiza que el Ministerio de Cultura seria la entidad encargada de presupuestar estos recurso y su posterior distribución y como se había mencionado también anteriormente los recursos que no fueran ejecutados antes 31 de

diciembre, tendrían que ser reintegrados por el Distrito Capital y los departamentos a la Dirección General de Crédito Público y del Tesoro Nacional (Ley 1753 de 2015), posteriormente estos recursos reintegrados junto con los rendimientos generados serían para ejecutar proyectos de inversión a cargo del Ministerio de Cultura, relacionados con la apropiación social del patrimonio cultural. (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 577).

1.1.4 Paz

En esta oportunidad se incluirá una categoría la cual se encuentra presente a lo largo del documento, por el momento social, histórico y político que se venía desarrollando en el país, se contempló un PND que contemplara el escenario de un eventual cese al fuego por parte de esta guerrilla y esto impactara a todos los sectores de la economía. Por ello, se evidenciaron diferentes proyectos relacionados con paz y cultura.

El PDN 2014-2018 contempla un escenario de paz donde el turismo y turismo cultural juegan un papel fundamental para reactivar las economías de regiones que se encontraban bajo el dominio de grupos al margen de la ley. La iniciativa Territorio de Paz se fortalece a través de un programa especial de mercadeo social para apoyar su desarrollo integral, inclusivo y sostenible, a la vez que se gestionaba un modelo de negocio complementario en campañas de concientización nacionales e internacionales (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 199).

1.1.5 Empleo de calidad

Finalmente en esta categoría se busca analizar un elemento encontrado a lo largo de PND 2014-2018 con referencia a los diferentes sectores económicos y por ende al sector cultural, de turismo y turismo cultural, en un apartado se propone diversificar y profesionalizar el turismo para fortalecer y promover la cultura, la artesanía y las expresiones culturales de la región para mejorar la calidad del empleo, ya que es un sector en el cual existe escenarios constantes de informalidad y condiciones laborales precarias.

Desde el nivel regional, el Sistema Urbano del Caribe (SUC) implementaría una estrategia integrada de turismo natural, cultural y de convenciones para diversificar la oferta de estos sectores turísticos, manteniendo los principios de sostenibilidad ambiental y estimulando a más turistas a visitar las localidades de la zona.

Por otro lado, se buscaba promover acuerdos entre el gobierno y empresarios con miras a mejorar los niveles de formalización y calidad del empleo del sector, teniendo como base ejercicios de prospectiva laboral que permitan identificar las demandas futuras de capital humano del sector para mitigar la informalidad (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 199).

Como se pudo evidenciar en el PND 2014 – 2018, el gobierno en materia de industrias culturales le apuesta a la inversión en el PCI con miras a la internacionalización de territorios, además de ofrecer fondos monetarios para la participación en cultura, sobre todo en el área turística.

Plan Nacional de Desarrollo propuesto por Iván Duque 2018 – 2022

Después de analizar el documento maestro del segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos se prosigue con el PND del gobierno Iván Duque. Cabe resaltar al lector que dicho gobierno enfoca gran parte de su plan económico en la denominada *economía naranja*, que según la definición de (Gonzalez Velez, 2018) es otra forma de denominar a las industrias culturales.

El documento maestro de este gobierno plantea que existen tres factores por los cuales Colombia no puede avanzar:

En primer lugar, el deterioro en componentes esenciales de la legalidad, como el incremento de las economías ilegales y de los grupos criminales que se nutren de ellas con terribles costos sociales y ambientales, los problemas de acceso y efectividad de la justicia y el aumento en los riesgos y costos asociados con la corrupción; en segundo lugar, el estancamiento de la productividad como resultado, entre otros factores, de la alta informalidad laboral y empresarial, y los costos tributarios y regulatorios que desestiman la actividad empresarial; en tercer lugar, y vinculado con lo anterior, la prevalencia de un gasto público y un Estado ineficientes y poco efectivos (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 36)

Para solucionar dichos inconvenientes el gobierno presento la fórmula *Pacto por la legalidad + Pacto por el emprendimiento = Pacto por la equidad*, los cuales son los pilares de dicha propuesta, a continuación, se describen dichos pactos con el fin de entender mejor la propuesta del PND.

Pacto por la legalidad: Este pilar consiste en fortalecer la seguridad y justicia para consolidar la democracia del Estado social de derecho, para esto se pretende hacer mejoras en la protección de la vida, honra y bienes de los colombianos, así como mejorar la eficacia, eficiencia y efectividad de la justicia; todo ello tiene por fin recuperar la legitimidad de lo público a través de las instituciones estatales (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 36).

Pacto por el emprendimiento: Una vez la legalidad este presente en la esfera de lo público y privada se plantea desarrollar una economía dinámica, incluyente y sostenible que potencie el talento colombiano. Para esto se apuesta por mejorar los procesos tributarios y la promoción de emprendimientos, sobre todo en sectores turísticos y agrícolas con el objeto de convertirlos en sectores tan competitivos como el de los hidrocarburos (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 37).

Pacto por la equidad: Una vez estén en vigencia los dos pactos anteriormente mencionados se crea el escenario de la equidad, dicha atmósfera busca avanzar hacia un país más incluyente desde la reducción de la pobreza monetaria y multidimensional. Por otro lado, se desarrollarán estrategias que aumenten el ingreso a la educación superior de calidad, mejorar el sistema de salud y semilleros de vivienda propia, todo lo anterior en pro de la familia colombiana (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 38).

También existen pactos transversales y regionales “que operan como habilitadores, conectores y espacios de coordinación que hacen posible el logro de una mayor equidad de oportunidades para todos” (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 39).

El análisis que se realizó al documento permitió evidenciar cuatro categorías principales que engloban las temáticas relacionadas con industrias culturales, estas son: visión del gobierno sobre

las industrias culturales, situación de las industrias culturales en Colombia, falencias de las industrias culturales en Colombia y soluciones relacionadas con las industrias culturales.

1.2 Visión del gobierno sobre las industrias culturales

El gobierno nacional define como cultura:

el conjunto de rasgos distintivos, modos de vida, sistemas de valores, manifestaciones artísticas, tradiciones y creencias que caracterizan a los grupos humanos y que son fundamento de la identidad nacional. Además de constituir un derecho fundamental, la cultura brinda grandes oportunidades para el desarrollo sostenible y el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades. La garantía de los derechos culturales implica fomentar el acceso de los ciudadanos a la oferta cultural, promover las condiciones para la creación y circulación de productos y garantizar el reconocimiento de la diversidad cultural (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 727).

Como se planteó en la cita anterior, la cultura es innata a la humanidad y se manifiesta en diversas situaciones sociales, además, la manifestación de esta brinda oportunidades de desarrollo sostenible y el mejoramiento de calidad de vida a las personas relacionadas directa e indirectamente.

El desarrollo sostenible de la cultura se enmarca en la denominada *economía naranja*, la cual hace referencia a las industrias culturales. El PND contempla estos procesos dentro de la Ley Naranja que tiene por finalidad:

La generación de información, fortalecimiento del entorno institucional, desarrollo de industrias creativas, generación de infraestructura, integración de la economía naranja con los mercados internacionales y otros sectores productivos, inclusión del capital humano y promoción de la propiedad intelectual como soporte a la inspiración creativa (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 727).

Según el PND, la ley se va a enfocar en “creación de oportunidades y condiciones mínimas que permita garantizar a la población colombiana el ejercicio de sus derechos culturales bajo un

enfoque territorial y poblacional, al trabajar articuladamente con los diferentes niveles de gobierno” (2018, p. 728). Toda esta estrategia está contenida en el pacto transversal *Pacto por la Cultura y la Economía Naranja* que a su vez se relaciona con otros ejes como *Pacto por el emprendimiento, Pacto por la Ciencia, Tecnología e Innovación, Pacto por la Sostenibilidad*, entre otros.

En conclusión, el gobierno Duque plantea que las industrias culturales tienen la capacidad de aportar a la independencia de los hidrocarburos; esto lo realizaría por medio de aportes al sector turístico, tecnológico y cultural. Los resultados esperados de los proyectos son: fortalecer la esfera pública, aumentar la empleabilidad, crear nuevos emprendimientos y promocionar la propiedad intelectual.

1.2.1 Situación de las industrias culturales en Colombia

El PND 2018 – 2022 describe dos situaciones relacionadas con las industrias culturales: la primera, inversión y apropiación en las áreas de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel) en Colombia y la segunda, estímulos institucionales para fortalecer las actividades culturales en los territorios.

Frente a la primera situación, el PND demuestra que existe baja “absorción y adaptación a tecnologías existentes, las bajas capacidades gerenciales y el escaso personal capacitado para realizar actividades de ciencia, tecnología e innovación” (Consejo Privado de competitividad citado por Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 173). Además, se ha evidenciado que las empresas no adoptan tecnologías ni técnicas que asistan en sus labores, cifras relacionadas demuestran que 42% de empresas pequeñas (menos de 15 empleados) y empresas jóvenes (menos de 5 años) no utilizan herramientas de este tipo (Youtie citado en Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 173).

El gobierno sugiere que dicha situación se debe a dos factores: el primero, las políticas públicas de gobiernos anteriores no contemplaban el aumento a la inversión en investigación sobre actividades de ciencia tecnología e innovación (ACTI), fuera de esto, los escasos recursos otorgados por el Sistema General de Regalías a esta área no son ejecutados correctamente ni pueden ser usados por privados (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 534).

El segundo, es escaso el capital humano altamente calificado para realizar investigación de calidad e impacto, en el año 2016 “el país solo tenía 0,16 investigadores por cada 1000 integrantes de la población económicamente activa, mientras que el promedio en América Latina y el Caribe es de 0,99” (Red Iberoamericana de Indicadores de Ciencia y Tecnología citado en Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 646). Pero esto escala a un problema mayor, según el ranking mundial de competitividad:

Colombia ocupó el puesto 91 entre 137 países en el indicador de calidad de la educación primaria, el puesto 83 en el indicador de calidad del sistema educativo y el puesto 100 en el indicador de calidad de la educación en matemáticas y ciencias. Igualmente, en las pruebas PISA 2015, Colombia ocupó el puesto 57 entre 73 países en ciencias, el puesto 54 en habilidades de lectura y el puesto 61 en matemáticas (Foro Económico Mundial citado en Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 646).

Esto quiere decir que el problema del personal altamente calificado que pueda innovar en el sector tecnológico está en una relación directamente proporcional con la baja calidad del sistema educativo colombiano.

La segunda situación presentada al inicio de este tópico se relaciona a los estímulos institucionales para fortalecer las actividades culturales en los territorios. Las industrias creativas y culturales² generan aproximadamente 2,25 billones de dólares a escala mundial y aproximadamente 30 millones de puesto de trabajo (1% de la población laboral global). En Latinoamérica se estima que el capital captado por estas empresas es de 124.000 millones (2,2 % del PIB regional) (Ernst & Young citado en Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 742). Pero, aunque es un sector fortalecido y apoyado por instituciones públicas el 46% de los espacios de participación en Colombia presentan dificultades en su operatividad (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 729) lo que no permite mostrar el verdadero potencial de este sector y establecerse menos competitivo en comparación con las regiones vecinas.

Se concluye que las empresas colombianas tienen una baja absorción de nuevas tecnologías que es permita ser más competitivas, las razones de esto son la baja cantidad de personal altamente

calificado y políticas públicas que no ejecutan correctamente los presupuesto para subsanar dicho problema. Por otro lado, el sector de las industrias creativas es relevante en Colombia, pero al momento de ejecutar apoyos públicos en los territorios se presentan diversos problemas que no le permiten obtener los resultados esperados.

1.2.2 *Falencias de las industrias culturales en Colombia*

El PND propuesto por el gobierno Duque evidencia cinco falencias en actividades relacionadas a las industrias culturales: primera, las acciones de este sector carecen de las condiciones habitantes y capitales públicos necesarios para su desarrollo; segunda, no existe una gestión adecuada sobre derechos de autor y contexto de las creaciones intelectuales; tercero, la falta de identificación y desarrollo de talentos hacen que se pierda capital humano de calidad en la industria; cuarto, las instituciones relacionadas con cultura (museos, bibliotecas, conservatorios, entre otros) no tienen suficiente financiamiento para asentar los sistemas creativos; y quinto, muchos territorios en Colombia no tienen elementos estructurales claves para consolidar distritos creativos, por ende, no se puede crear un ecosistema cultural en el cual interactúen los actores interesados (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

A parte de las falencias descritas anteriormente, el PND (2018) evidencio otras más específicas: insuficientes fuentes de financiación para la innovación y reducidos usos de mecanismos de propiedad intelectual (p. 175), el Sistema Nacional de Competitividad e Innovación (SNCI) es muy debilitado al compararlo internacionalmente (p. 524), las debilidades de estructuración en proyectos de CTel y la falta de instrumentos para mejorar la ejecución de recursos (p. 536), la cantidad de investigadores colombianos es inferior al promedio de América Latina lo que afectaría a la cultura en CTel (p. 545), por último, aunque existen proyectos que tienen por finalidad aumentarla formación en áreas de creación artística y cultural se observa que los beneficiarios no concluyen los cursos (p. 730).

Se concluye que las falencias que tienen las industrias culturales son: de índole estructural, ya que no existen espacios adecuados para que este sector evoluciones; de índole público, debido a los resultados negativos en las acciones políticas relacionadas a cultura; y por último, de índole

educativo, donde se demuestra que el nivel formativo y especializado frena el crecimiento de la industria cultural.

1.2.3 Soluciones relacionadas con las industrias culturales

Como se observó en el apartado anterior, las falencias sobre las industrias culturales en Colombia se categorizan en tres áreas: infraestructura, público y educativo. Así mismo se categorizarán las soluciones propuestas por el gobierno para subsanar dichos problemas.

En el caso de infraestructura se propone lo siguiente: Avanzar en la conceptualización y priorización de la *BioDiverCiudad*³ para implementar estrategias territoriales en donde se generen nodos y redes de conocimiento, la generación de spin-offs y startups, la atracción de la inversión extranjera e incentivo a la inversión privada en CTel, la formación e inserción de capital humano, y la gestión del conocimiento local y tradicional, principalmente en la región de la Orinoquía colombiana y la región amazónica (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 530).

Además, se garantizarán la formación y practicas artísticas en la comunidad, para esto se construirá infraestructura que ocupe equipamientos para dichas actividades, asimismo, extender la oferta de bienes y servicios culturales en todo el territorio nacional, cabe resaltar que el Ministerio de Cultura será el encargado del proceso para garantizar que sea acorde a las comunidades y sus contextos.

Por último, el gobierno creará Áreas de Desarrollo Naranja (ADN) a lo largo de su periodo gubernamental, estos espacios:

operarán como centros de actividad económica y creativa; contribuirán a la renovación urbana y al mejoramiento del área de ubicación; crearán un ambiente propicio en el que confluirán iniciativas en estos campos; y fortalecerán el emprendimiento, el empleo basado en la creatividad, el turismo, la recuperación del patrimonio cultural construido, la conservación medioambiental, la transferencia de conocimientos, el sentido de pertenencia, la inclusión social y el acceso ciudadano a la oferta cultural y creativa (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 753).

En el apartado público se evidencio lo siguiente: El gobierno fortalecerá el Sistema Nacional de Calidad (SICAL) por medio de la articulación con el Sistema Nacional de Competitividad e Innovación (SNCI), dicha unión permitirá el “apoyo para el reconocimiento internacional de las mediciones de los laboratorios colombianos y el fomento de procesos de adopción tecnológica e innovación que desencadenen aumentos en la productividad en el interior de las empresas” (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 118).

Por otro lado, el Ministerio de Tecnologías de la Información (MinTIC) junto a las entidades correspondientes se encargarán de identificar y remover las barreras que obstaculizan el desarrollo de las industrias culturales, también, buscara fortalecer y simplificar servicios de interacción con el Estado por canales digitales (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

Por otra parte, el Ministerio de Interior (MinInterior) por medio de la Dirección Nacional de Derechos de Autor (DNDA) se encargará de promocionar la política pública relacionada a derechos de autor y derechos conexos, a fin de proteger el material intelectual que propongan los ciudadanos (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 756).

Los Ministerios de Comercio, Industria y Turismo, de Cultura y de las TIC, junto con Colciencias se articularan para desarrollar la política relacionada a industrias culturales, esta tendrá en cuenta los temas de “Ciencia, Tecnología e Innovación para la creación, fortalecimiento y uso de centros de desarrollo y transferencia de tecnología e investigación, centros de productividad, centros de excelencia en big data y laboratorios creativos” (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 751).

El análisis del apartado educativo mostro que: MinTIC motivará la formación en habilidades digitales que permitan a los ciudadanos vincularse productivamente en los entornos digitales para “solucionar sus problemas, generar ingresos y desarrollar actividades diarias” (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 366), además de eso, se pretende generar confianza en la ciudadanía acerca de estrategias sobre seguridad digital.

Asimismo, MinTIC junto al Ministerio de Educación (MinEducación) desarrollara habilidades cognitivas de alto nivel en relación con las industrias 4.0 en áreas de matemáticas, ciencias y tecnología (Departamento Nacional de Planeación, 2018), un ejemplo de esto es el proyecto *Code for kids* el cual enseña a niños fundamentos de programación por medio del uso de dispositivos electrónicos.

Finalmente, MinCultura pretende movilizar mayor número de artistas, creadores, investigadores y gestores del país en las diferentes áreas de la cultura, a través de becas, pasantías, premios nacionales, reconocimientos o residencias artísticas, Igualmente, propondrá intercambios de conocimientos entre soluciones de basadas en industrias culturales (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 732).

1.3 Similitudes y diferencias entre el PND 2014 – 2018 y 2018 – 2022

Una vez descritos los PND del segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y el expresidente Iván Duque se procede a analizar las similitudes y diferencias entre ambos proyectos políticos.

1.3.1 Similitudes

Desde el análisis de los documentos se evidencian las siguientes similitudes: primero, ambos proyectos manifiestan que es relevante desarrollar una infraestructura adecuada para mejorar el nivel de competitividad a nivel internacional, por un lado, el gobierno Santos plantea implementar vías por medio de los procesos de concesión en modalidad 4G. Por otro lado, el gobierno Duque también hace una apuesta al desarrollo vial, pero incluye la construcción de estructuras que involucren las industrias culturales como lo son bibliotecas, conservatorios, museos, entre otros.

Segundo, ambos gobiernos demuestran interés en el sector turístico; gobierno Santos propone crear Corredores Verdes en los sitios más turísticos para aumentar el flujo de ingresos en estas zonas, además, propone el Sistema Urbano del Caribe (SUC) que consiste en una estrategia integrada de turismo natural, cultural y de convenciones para diversificar la oferta de estos sectores turísticos,

manteniendo los principios de sostenibilidad ambiental y estimulando a más turistas a visitar las localidades de la zona. Por otro lado, el gobierno Duque creó el plan *Biodiversidad* el cual contempla que los sectores con mayor turismo deben tener una orientación económica, ambiental y social específica para potenciar su desarrollo.

Tercero, en relación con los proyectos de tecnología, ambos gobiernos plantean proyectos para que los niños y jóvenes se relacionen con carreras científicas, en áreas como matemáticas, ciencias y biología. En el caso del gobierno Duque consiste en el programa *Code for kids*.

Cuarto, tanto el gobierno Santos como el gobierno Duque plantean el incremento de empleabilidad desde el sector de las industrias culturales. El primer mandatario propone formalizar la empleabilidad relacionada con el sector turístico para incentivar el crecimiento de esta población. Mientras que el segundo mandato propone que las ADN sean fuentes de empleo basados en la creatividad.

1.3.2 Diferencias

En el análisis de documentos se encuentran diversas diferencias entre los planes de desarrollo: primero, los pilares planteados para el gobierno Santos son paz, equidad y educación los cuales se enmarcan en un contexto de postconflicto, mientras que el gobierno Duque plantea como columnas la legalidad, empleabilidad y equidad a partir de un enfrentamiento de partidos políticos.

Segundo, los proyectos del PND 2014 – 2018 declarados como PMI por parte de la UNESCO tendrán derecho a recibir el 50% para la promoción y reproducción de estas actividades, mientras que la planeación 2018 – 2022 no contempla este tipo de incentivos.

Tercero, el gobierno Santos contempla un proceso de retroactividad en los recursos entregados a territorio que no fueron ejecutados para reinvertirlo en MinCultura. Análogamente, el gobierno Duque no contempla esta posibilidad, pero sí plantea que existe una gran cantidad de recursos no ejecutados en el territorio.

Cuarto, la forma en que el gobierno Santos apoya económicamente los emprendimientos relacionados a las industrias culturales es a través de Bancóldex por medio de capitales semilla, pero el gobierno Duque plantea el fortalecimiento por medio de becas e incentivos artísticos.

Quinto, el PND 2018 – 2022 tiene una fuerte propuesta en aumentar la creación y uso de software especializado para las empresas, aumenta el espacio de este producto en el mercado. En tanto, el PND 2014 – 2018 propone que los estímulos económicos hacia emprendedores y empresas generara automáticamente el crecimiento en este sector.

Sexto, el objetivo que pretende el PDN 2014 – 2018 es exportar todo lo relacionado al folclor de las regiones, en tanto que el PND sucesor buscar internacionalizar el territorio a fin de abrir espacio a todos los sectores relacionados a las industrias culturales.

Séptimo, el gobierno Duque plantea generar un ecosistema cultural en el cual los actores relacionados a esta industria puedan interactuar entre sí para evolucionar dicho sector, la perspectiva del gobierno Santos no es orgánica, por el contrario, es una visión determinada por parámetros del modelo económico clásico de oferta y demanda sobre la producción.

Octavo, el gobierno Duque busca mejorar en materia de derechos de autor y derechos conexos por medio de MinInterior, a comparación del gobierno anterior que no plantea proyectos sobre esta temática.

Noveno, el PND 2014 – 2018 no demuestra relaciones entre instituciones en pro de CTel ni desarrollo tecnológico, a diferencia del PND 2018 - 2022 que articula los Ministerios de Comercio, Industria y Turismo, de Cultura y de las TIC, junto con Colciencias para trabajar en pro de la innovación tecnológica.

Como se pudo observar en este apartado, son mayoritariamente las diferencias entre ambos gobiernos, sus puntos en común se enfocan en la creación de infraestructura y aporte al turismo, pero el desarrollo de dichos proyectos dista mucho entre sí mismos.

No obstante, luego de revisar dichos planes de desarrollo, a título personal concluyo que se puede ver el esfuerzo de cada gobierno en reconocer las industrias culturales como una fuente de riqueza y desarrollo para el país, entendiendo que el ámbito de la cultura en el último siglo ha obtenido una alta relevancia dentro de la sociedad, no solo como un medio de entretenimiento, sino como un área económica que posee un crecimiento exponencial, en el año 2005 la cultura conformo el 0,9% del Producto Interno Bruto (PIB) de Colombia y en el año 2022 integro dicha cifra en un 3% (Rico Muñoz, 2022), esto demuestra la importancia que tiene dicha área en la economía nacional. Esta relevancia en las cifras ha hecho que los gobiernos pongan mayor atención a la cultura como una bandera más allá del discurso político, y quizás lleguen a igualar industrias tradicionales, ambos exmandatarios entienden que no ha sido aprovechado este potencial en su totalidad. EL gobierno Duque hizo un trabajo notorio en estudiar más a fondo sobre las problemáticas y posibles soluciones que tienen las industrias culturales a comparación del PND del gobierno Santos; esto podría ser dado que el enfoque Santos va más hacia la etapa de posconflicto y como la paz en el territorio genera desarrollo y por otro lado el enfoque Duque si contempla las industrias culturales (Economía Naranja) como un pilar más sólido en su propuesta.

2. COMPARAR LAS CIFRAS ENTREGADAS POR LA CUENTA SATÉLITE DE CULTURA DANE SOBRE LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN EL PERIODO 2014 – 2018 Y EL PERIODO 2018 – 2021

En el presente capítulo se describirá la metodología utilizada por la Cuenta satélite de Cultura y Economía Naranja del DANE (CSCEN) para medir las áreas relacionadas a la economía cultural, seguido a esto, se realizará un análisis sobre las cifras presentadas por dicha entidad desde el año 2014 hasta el año 2021⁴ con el fin de comprender el comportamiento económico de la cultura en el segundo periodo presidencial de Juan Manuel Santos y el primero de Iván Duque.

Dentro de esta investigación se analizará el valor agregado bruto en precios constantes con año de referencia 2015, esto se define con base en el argumento de Vélez Pareja el cual plantea que el análisis de precios y predicciones del comportamiento de una variable económica deben evitar la influencia de la inflación en los precios con el fin de obtener resultados fehacientes, por tal razón, se deben tomar las cifras a precios constantes (2001). Por otro lado, las cifras presentadas son expresadas en miles de millones.

La CSCEN agrupa la economía cultural en tres grandes grupos: artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales; cada grupo tiene los siguientes subgrupos que se relacionan a continuación.

Artes y patrimonio

1. Artes visuales
2. Artes escénicas
3. Patrimonio
4. Actividades manufactureras de la economía naranja
5. Turismo cultural
6. Educación cultural y creativa

⁴ El periodo de mandato del expresidente Iván Duque transcurre del año 2018 al año 2022, pero la CSCEN posee los datos actualizados hasta el año 2021.

7. Actividades asociativas y de regulación

Industrias culturales

- 8. Editorial
- 9. Fonografía
- 10. Audiovisual
- 11. Agencia de noticia y otros servicios de información

Creaciones funcionales

- 12. Medios digitales y software
- 13. Diseño
- 14. Publicidad

Según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) las cuentas satélites son una extensión del Sistema de Cuentas Nacionales (SCN), en este caso, esta entidad amplia el conocimiento en los procesos culturales que son: “creación - derechos de autor; artes escénicas y espectáculos artísticos; artes plásticas y visuales; libros y publicaciones; audiovisual; música; diseño; juegos y juguetería; patrimonio material; patrimonio inmaterial; y educación cultural.” (DANE, 2022).

La economía naranja en Colombia está compuesta por 33 actividades creativas y 70 actividades parcialmente perteneciente al área inicialmente mencionada según la Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las Actividades Económicas (CIUU⁵).

Tabla 1.*Actividades de inclusión total economía naranja*

Área	Descripción
Artes y patrimonio	<ol style="list-style-type: none">1. Actividades de fotografía2. Enseñanza cultural.3. Creación teatral.4. Artes plásticas y visuales.5. Actividades teatrales.6. Actividades de espectáculos musicales en vivo.7. Otras actividades de espectáculos en vivo.8. Actividades de bibliotecas y archivos. Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos.9. Actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales.10. Actividades de parques de atracciones y parques temáticos.
Industrias culturales	<ol style="list-style-type: none">11. Producción de copias a partir de grabaciones originales.12. Edición de libros.13. Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas.14. Otros trabajos de edición.15. Actividades de producción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión.

	<p>16. Actividades de postproducción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión.</p> <p>17. Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión.</p> <p>18. Actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos.</p> <p>19. Actividades de grabación de sonido y edición de música.</p> <p>20. Actividades de programación y transmisión en el servicio de radiodifusión sonora.</p> <p>21. Actividades de programación y transmisión de televisión.</p> <p>22. Actividades de agencias de noticias.</p> <p>23. Otras actividades de servicio de información n.c.p.</p> <p>24. Creación literaria.</p> <p>25. Creación musical.</p> <p>26. Creación audiovisual.</p>
<p>Creaciones funcionales</p>	<p>27. Fabricación de instrumentos musicales.</p> <p>28. Fabricación de juegos, juguetes y rompecabezas.</p> <p>29. Edición de programas de informática (software).</p>

	<p>30. Actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas).</p> <p>31. Portales Web.</p> <p>32. Publicidad</p> <p>33. Actividades especializadas de diseño</p>
--	--

Nota. CSCES (DANE, 2022) – Actividades incluidas dentro de la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa, cuentas y subcuentas.

Seguidamente se presentarán las actividades de inclusión parcial en la economía naranja según el CUII versión 4 a. c. del año 2022

Tabla 2.

Actividades de inclusión según CUII vr. 4 a. c. del año 2022

Área	Descripción
Artes y patrimonio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Producción de malta, elaboración de cervezas y otras bebidas malteadas. 2. Tejeduría de productos textiles. 3. Acabado de productos textiles. 4. Fabricación de tejidos de punto y ganchillo. 5. Fabricación de artículos confeccionados de materiales textiles, excepto prendas de vestir. 6. Fabricación de tapetes y alfombras para pisos. 7. Fabricación de otros artículos textiles n.c.p.

	<ol style="list-style-type: none">8. Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel.9. Fabricación de artículos de piel.10. Fabricación de artículos de punto y ganchillo.11. Fabricación de artículos de viaje, bolsos de mano y artículos similares elaborados en cuero, y fabricación de artículos de talabartería y guarnicionería.12. Fabricación de calzado de cuero y piel, con cualquier tipo de suela.13. Fabricación de otros tipos de calzado, excepto calzado de cuero y piel.14. Fabricación de recipientes de madera.15. Fabricación de otros productos de madera; fabricación de artículos de corcho, cestería y espartería.16. Fabricación de vidrio y productos de vidrio.17. Fabricación de otros productos de cerámica y porcelana.18. Corte, tallado y acabado de la piedra.19. Forja, prensado, estampado y laminado de metal: pulvimetalurgia.20. Fabricación de otros productos elaborados de metal n.c.p.
--	---

	<p>21. Fabricación de muebles.</p> <p>22. Comercio al por menor de prendas de vestir y sus accesorios (incluye artículos de piel) en establecimientos especializados.</p> <p>23. Comercio al por menor de todo tipo de calzado y artículos de cuero y sucedáneos del cuero en establecimientos especializados.</p> <p>24. Transporte férreo de pasajeros.</p> <p>25. Transporte de Pasajeros.</p> <p>26. Transporte fluvial de pasajeros.</p> <p>27. Alojamiento en hoteles.</p> <p>28. Alojamiento en apartahoteles.</p> <p>29. Alojamiento en centros vacacionales.</p> <p>30. Alojamiento rural.</p> <p>31. Otros tipos de alojamientos para visitantes.</p> <p>32. Actividades de zonas de camping y parques para vehículos recreacionales.</p> <p>33. Expendio a la mesa de comidas preparadas.</p> <p>34. Expendio por autoservicio de comidas preparadas.</p> <p>35. Expendio de comidas preparadas en cafeterías.</p> <p>36. Otros tipos de expendio de comidas preparadas n.c.p.</p>
--	---

	<p>37. Expendio de bebidas alcohólicas para el consumo dentro del establecimiento.</p> <p>38. Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias naturales y la ingeniería.</p> <p>39. Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades.</p> <p>40. Actividades de las agencias de viaje.</p> <p>41. Otros servicios de reserva y actividades relacionadas.</p> <p>42. Actividades ejecutivas de la administración pública.</p> <p>43. Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social.</p> <p>44. Educación de la primera infancia.</p> <p>45. Educación preescolar.</p> <p>46. Educación básica primaria.</p> <p>47. Educación secundaria.</p> <p>48. Educación media académica.</p> <p>49. Educación media técnica y de formación laboral.</p> <p>50. Establecimientos que combinan diferentes niveles de educación.</p> <p>51. Educación técnica profesional.</p>
--	---

	<p>52. Educación tecnológica.</p> <p>53. Educación de instituciones universitarias o de escuelas tecnológicas.</p> <p>54. Educación de universidades.</p> <p>55. Formación académica no formal.</p> <p>56. Actividades de asociaciones profesionales.</p> <p>57. Otras actividades asociativas n.c.p.</p>
<p>Industrias culturales</p>	<p>58. Actividades de impresión</p> <p>59. Actividades de servicios relacionados con la impresión.</p> <p>60. Comercio al por menor de libros, periódicos, materiales y artículos de papelería y escritorio en establecimientos especializados.</p> <p>61. Comercio al por menor de otros artículos culturales y de entretenimiento n.c.p. en establecimientos especializados.</p> <p>62. Actividades de telecomunicaciones alámbricas. Tv suscripción.</p> <p>63. Actividades de telecomunicación satelital. TV Suscripción.</p> <p>64. Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p.</p> <p>65.</p>
<p>Creaciones funcionales</p>	<p>66. Fabricación de joyas, bisutería y artículos conexos.</p>

	<p>67. Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados.</p> <p>68. Actividades de consultoría informática y actividades de administración de instalaciones informáticas.</p> <p>69. Procesamiento de datos, alojamiento (hosting) y actividades relacionadas.</p> <p>70. Actividades de arquitectura e ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica</p>
--	--

Nota. CSCES (DANE, 2022). Desglose de actividades incluidas en la medición del total de la economía cultural y creativa.

Según el DANE (2022) las variable que toma en cuenta la CSCEN para medir la producción y generación de ingresos en la economía cultural son:

- **Producción de bienes y servicios:** Uso de insumos en actividades que caen bajo la autoridad, gestión y responsabilidad de una unidad institucional.
- **Consumo intermedio:** Medida del valor de los insumos (bienes y servicios no duraderos) durante el proceso de fabricación de otros productos y servicios.
- **Remuneración de los asalariados:** Compensación total que una empresa da a un empleado a cambio del trabajo realizado durante el período contable, ya sea en efectivo o en especie.
- **Impuesto menos subvenciones sobre la producción:** Comprenden impuestos adeudados o subsidios pagaderos por la producción de bienes o servicios, así como impuestos

adicionales o subsidios relacionados con la producción, como los impuestos sobre la mano de obra, equipos, edificios u otros recursos utilizados en la producción.

Para los productos característicos de la CSCEN se tienen en cuenta las siguientes variables:

- **Gasto de consumo final:** Cantidad de gastos en bienes y servicios de consumo.
- **Formación bruta de capital:** Activos producidos con fines de formación de capital fijo, como acciones u objetos de valor, menos cualquier enajenación de esos activos.
- **Importación:** Ingreso de mercancías de origen extranjero a un recinto sujeto a aduana nacional.
- **Exportación:** Traslado de mercancías del territorio aduanero de un país a otro.

Una vez comprendida la composición de la cuenta satélite, sus áreas de estudio y las diversas variables medibles para comprender la economía cultural en Colombia se presentará el aporte que hace cada grupo mencionando en la CSCEN desde el año 2014 hasta el año 2021, a fin de conocer el comportamiento de los datos a través de los dos periodos presidenciales a analizar. Seguido a esto, se analizará el comportamiento de cada grupo en específico bajo el mismo procedimiento anterior.

La siguiente tabla muestra el valor agregado bruto producido por el área de artes y patrimonio en el periodo 2014 a 2018, el valor total que aportó la cultura al PIB y el porcentaje que aporta a dicho total.

Tabla 3.*Valor agregado bruto producido por artes y patrimonio anualmente*

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	6,646,687	23,535,553	28.24%
2015	6,726,582	23,823,310	28.24%
2016	6,897,833	23,787,815	29.00%
2017	6,996,756	23,663,479	29.57%
2018	7,031,850	23,845,053	29.49%
2019	7,221,964	24,136,672	29.92%
2020	5,591,932	20,103,725	27.82%
2021	6,499,024	22,682,004	28.65%

Nota. Datos tomados de la Cuenta Satélite de Cultura del DANE. En la tabla se encuentra el valor agregado bruto producido por la cuenta de artes y patrimonio entre los años 2014-2021.

Tabla 4.*Valor Agregado Bruto Producido por Industrias culturales anualmente*

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	6,274,322	23,535,553	26.66%
2015	6,348,740	23,823,310	26.65%
2016	6,311,973	23,787,815	26.53%
2017	5,862,830	23,663,479	24.78%
2018	5,605,530	23,845,053	23.51%
2019	5,803,066	24,136,672	24.04%
2020	4,179,740	20,103,725	20.79%
2021	4,640,689	22,682,004	20.46%

Nota. Datos tomados de la Cuenta Satélite de Cultura del DANE. En la tabla se presentan los valores correspondientes al agregado bruto producido por la cuenta de Industrias culturales entre los años 2014-2021.

En los datos observados de la tabla 3 se evidencia que el año en que más aportaron desde el porcentaje las industrias Culturales a la cultura fue en el 2014 y en el que menos se aportó fue en el 2021, el promedio de aporte anual durante el periodo 2014 - 2021 es de 24.18%. El porcentaje que aporta a la cultura demuestran un comportamiento constante en decrecimiento.

Tabla 5.

Valor Agregado Bruto Producido por Creaciones funcionales anualmente

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	10,613,623	23,535,553	45.10%
2015	10,747,988	23,823,310	45.12%
2016	10,572,378	23,787,815	44.44%
2017	10,805,700	23,663,479	45.66%
2018	11,200,399	23,845,053	46.97%
2019	11,118,409	24,136,672	46.06%
2020	10,352,440	20,103,725	51.50%
2021	11,581,518	22,682,004	51.06%

Nota. Datos tomados de la Cuenta Satélite de Cultura del DANE, elaboración propia. En la tabla se presentan los valores correspondientes al agregado bruto producido por la cuenta Creaciones funcionales entre los años 2014-2021.

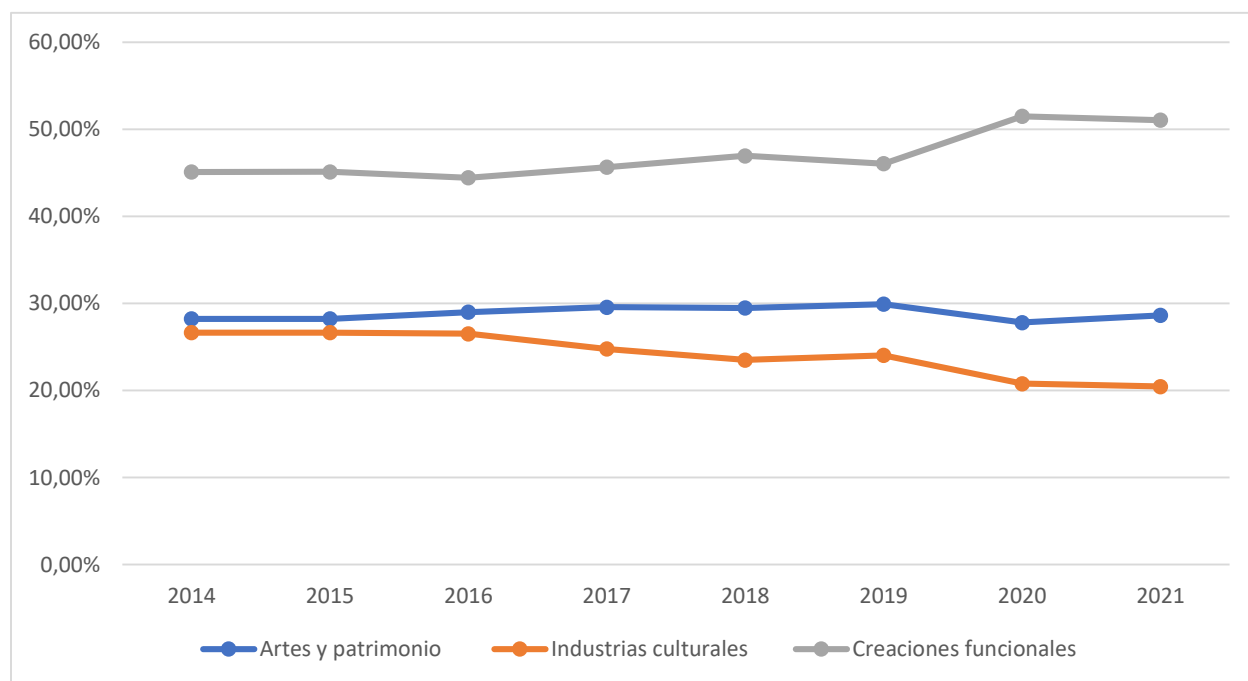
Según las cifras presentadas en la tabla anterior el promedio porcentual desde el año 2014 hasta el 2021 es de 46.99%, el año en que más aportó a la cultura fue el 2020 y el año en que menos aportó a este rubro fue el 2016. Este grupo de actividades es el que aumento aporta a cultura a nivel general, su comportamiento tiende a estar en crecimiento, pero con ciertas excepciones como el año 2016, 2019 y 2021.

En resumen, se evidenció porcentualmente que el grupo de artes y patrimonio mantuvo un aporte relativamente estable a la economía cultural, al contrario de las industrias culturales que descendió su contribución en un 6.20% en relación con el año 2014, por último, el grupo de creaciones

funcionales aumento su participación 5.96% desde el año anteriormente mencionado. Posteriormente, la figura 1 permite visualizar el resumen aludido.

Figura 1.

Evolución de los grupos que conforman las industrias culturales en Colombia desde el aporte porcentual que hacen al rublo de cultura nacional.

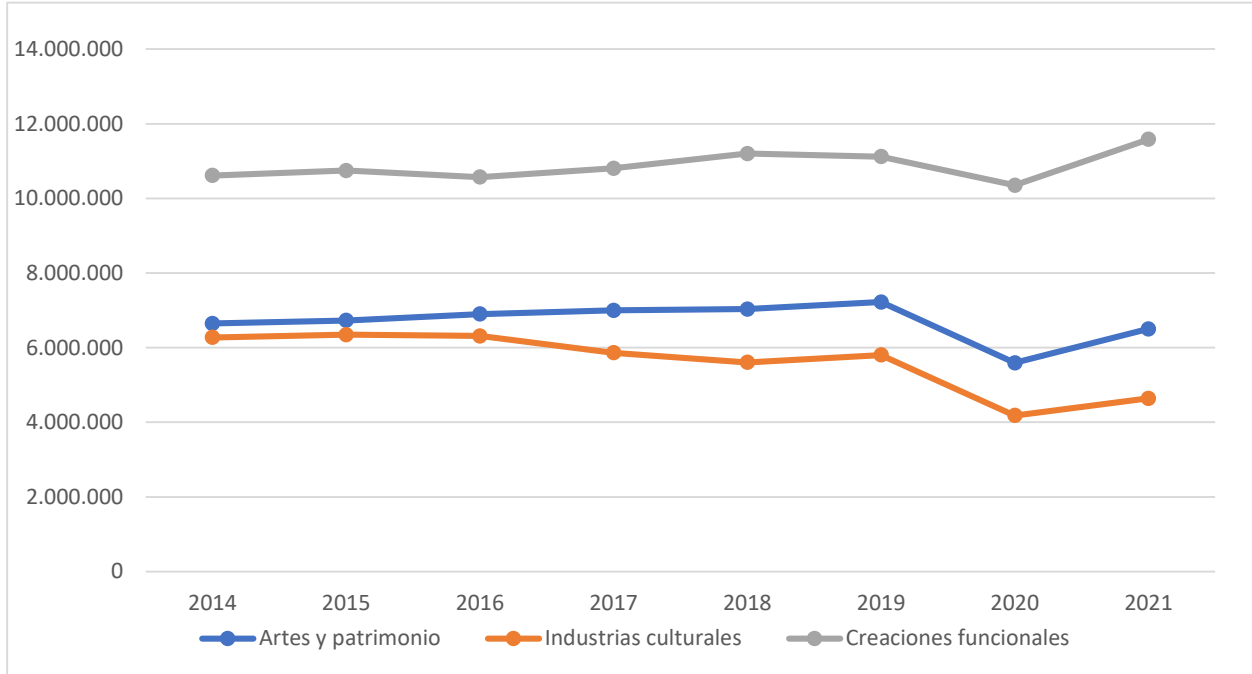


Nota. Datos obtenidos por la Cuenta Satélite de Cultura del DANE, en la figura se representa lo correspondiente a las 3 cuentas principales que componen el total generado por la economía cultural y creativa entre los años 2014-2021 desde el aporte porcentual que hacen al rubro cultural nacional. Se resalta que de las 3 la cuenta que más aporta en el total es la de creaciones funciones con un comportamiento creciente en los últimos años.

Desde el valor agregado bruto presentado en la figura 2 de los tres grupos se haya una caída relevante en el año 2019, pero esta vuelve a retomar una curva de aumento desde el año 2021. Las creaciones funcionales y el patrimonio cultural parecen mantener un crecimiento constante desde el 2014, pero este efecto no sucede con las industrias culturales las cuales tienen una caída desde el 2016; este comportamiento descendente se presenta también en su aporte a la cultura, por lo cual se deduce que sus causas no fueron por una caída abrupta en el total de cultura.

Figura 2.

Evolución de los grupos que conforman las industrias culturales en Colombia desde el valor monetario



Nota. Datos obtenidos por la Cuenta Satélite de Cultura del DANE, en la figura se representa lo correspondiente a las 3 cuentas principales que componen el total generado por la economía cultural y creativa entre los años 2014-2021 desde el valor. Se resalta que de las 3 la cuenta que más aporta en el total es la de creaciones funciones con un comportamiento creciente tanto desde el valor como desde el porcentaje.

A continuación, se presentarán tablas referenciales a las cifras presentadas por las áreas que componen los grupos de artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales. Esto se realiza con el fin de conocer qué sector aporta más a la economía cultural.

Los primeros sectores para analizar son los del grupo de artes y patrimonio, este lo componen artes visuales, artes escénicas y espectáculos, patrimonio material, actividades manufactureras de la economía naranja, turismo cultural, educación en artes, cultura y economía creativa, por último, actividades asociativas y de regulación.

Tabla 6.

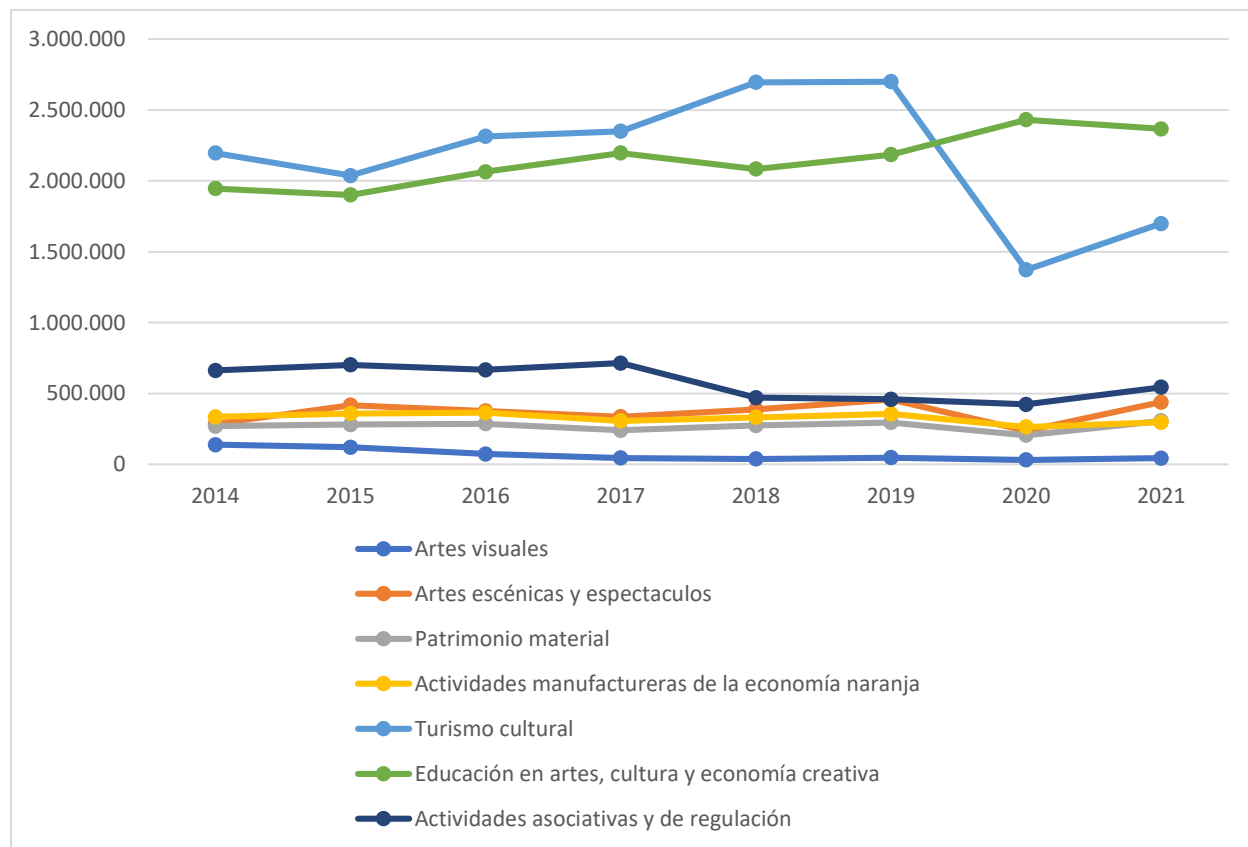
Cuenta de producción-valor agregado bruto de artes y patrimonio, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.

Años	Total cultura	Artes visuales	Total artes escénicas y espectáculos	Total patrimonio material	Total actividades manufactureras de la economía naranja	Total turismo cultural	Total educación en artes, cultura y economía creativa	Total actividades asociativas y de regulación	Total artes y patrimonio
2014	23,535,553	139,771	287,487	270,598	335,925	2,196,997	1,945,965	662,896	6,646,687
2015	23,823,310	120,862	418,196	281,795	358,943	2,037,606	1,900,633	702,426	6,726,582
2016	23,787,815	73,560	377,656	287,373	364,929	2,314,038	2,065,112	667,322	6,897,833
2017	23,663,479	45,750	337,346	240,934	307,348	2,350,106	2,196,337	715,138	6,996,756
2018	23,845,053	38,528	388,361	274,255	332,067	2,695,945	2,084,331	471,663	7,031,850
2019	24,136,672	48,417	457,182	296,368	356,048	2,700,178	2,185,512	459,946	7,221,964
2020	20,103,725	32,409	237,069	205,343	264,517	1,372,621	2,431,599	423,846	5,591,932
2021	22,682,004	44,619	439,925	307,914	297,115	1,699,556	2,367,451	544,634	6,499,024

Nota. Se presentan los valores de la producción en el valor agregado bruto de la cuenta de artes y patrimonio a precios constantes del 2014-2021. Esto quiere decir tomando un valor de un año anterior como base con el fin de quitar el valor de la inflación del análisis de las cifras, el valor que se toma como constante es el 2015. En primer lugar, se presenta el valor total de la cultura y posteriormente el valor de cada una de las subcuentas lo cual resalta que la subcuenta que más aporta dentro del total de la economía es artes y patrimonio y la que menos es artes visuales.

Figura 3.

Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de artes y patrimonio, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.



Nota. Datos obtenidos por la Cuenta Satélite de Cultura del DANE, la figura muestra los valores históricos del comportamiento de las subcuentas que componen el agregado bruto de artes y patrimonio, es importante recalcar según las cifras como el turismo cultural siendo la subcuenta más aporta al total tiene una fuerte caída para el 2020 recuperándose paulatinamente para el año siguiente,

Según la figura 3 las áreas que más aportan al grupo artes y patrimonio son el turismo cultural y la educación en artes, cultura y economía creativa; cabe resaltar que el turismo cultural tiene una importante caída en 2019 a 2020, pero continua al 2021 con una cresta creciente.

El sector que menos aporta son las artes visuales, seguido del patrimonio material; el primer sector mencionado se mantiene en un constante decrecimiento a comparación de los otros. Por otro lado,

el sector que demuestra una conducta estable es el patrimonio material con una variación del valor de 21,645.

Posteriormente, analizaremos el segundo grupo de industrias culturales, está conformado por editorial, fonográfica, audiovisual y agencias de noticias y otros servicios de información.

Tabla 7.

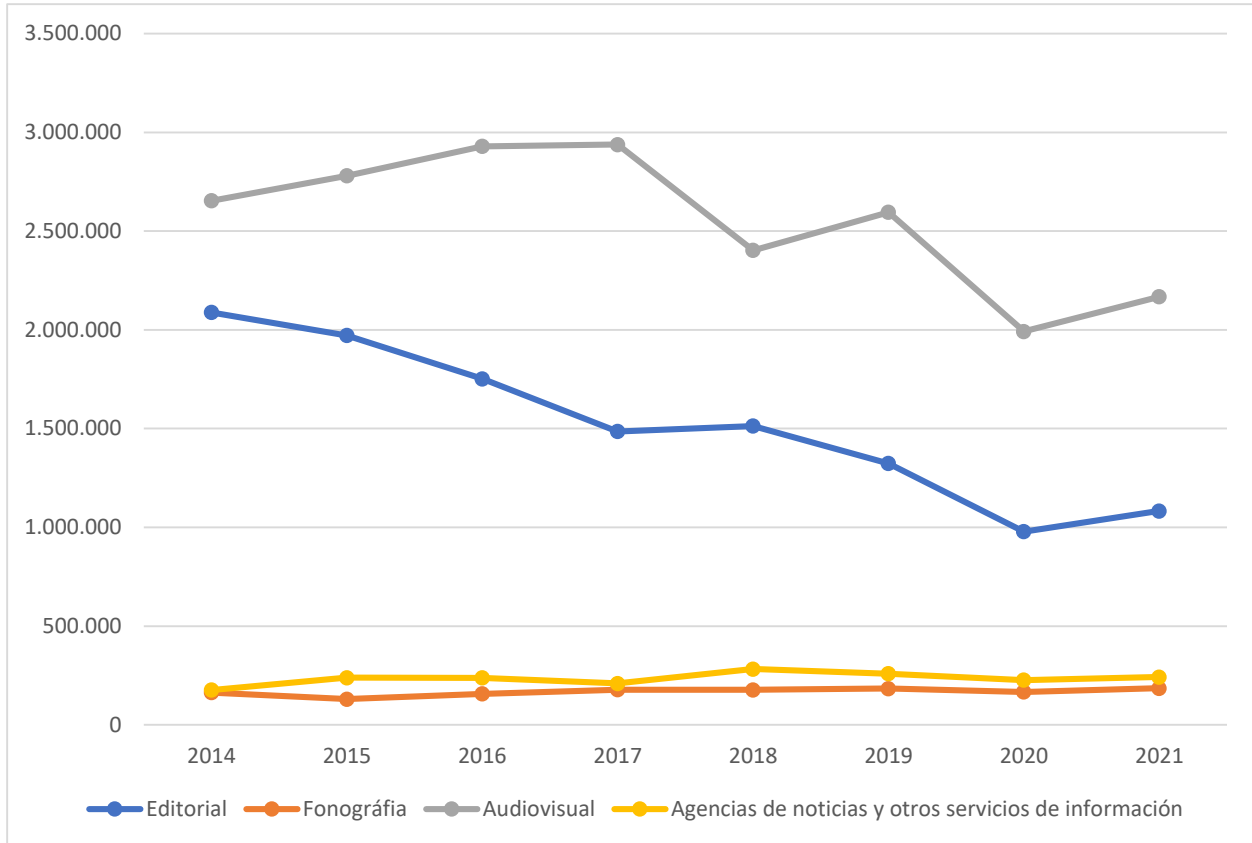
Cuenta de producción-valor agregado bruto industrias culturales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.

Años	Total cultura	Total editorial	Total fonográfica	Total audiovisual	Total agencias de noticias y otros servicios de información	Total industrias culturales
2014	23,535,553	2,088,222	163,685	2,653,841	176,794	6,274,322
2015	23,823,310	1,971,707	130,696	2,780,542	238,583	6,348,740
2016	23,787,815	1,752,513	157,087	2,929,235	237,755	6,311,973
2017	23,663,479	1,485,775	177,931	2,938,016	209,726	5,862,830
2018	23,845,053	1,512,982	177,541	2,403,037	282,219	5,605,530
2019	24,136,672	1,323,297	183,434	2,595,625	259,125	5,803,066
2020	20,103,725	978,177	166,992	1,991,809	226,371	4,179,740
2021	22,682,004	1,083,040	185,119	2,168,004	242,043	4,640,689

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Valores históricos del comportamiento de las industrias culturales para los 2014-2021 y su valor bruto a precios constantes con valor base 2015.

Figura 4.

Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de las industrias culturales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.



Nota. Datos obtenidos por la Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de las industrias culturales graficados para la serie 2014-2021. Se resalta que dentro de esta cuenta la subcuenta audiovisual es la que más aporta al total de la cuenta.

Como se puede demostrar en la figura 3, la subcuenta más representativa dentro de la cuenta de industrias culturales es el subsector audiovisual que tuvo su mejor rendimiento en el año 2017 con 2.938.016 miles de millones de pesos, pero en los años siguientes ha venido descendiendo, para el 2019 tuvo otro acenso que represento una producción de 2.595.625 miles de millones de pesos como podemos evidenciar en la tabla 6 para posteriormente continuar descendiendo, por último cabe resaltar que este subsector representa un tercio del total de la producción de las industrias culturales.

Por otro lado, podemos visualizar que el subsector editorial tiene una importante participación en la cuenta, aunque cabe resaltar que ha presentado un comportamiento decreciente constante desde el comienzo del período de estudio del presente trabajo de grado 2014 hasta la actualidad.

Los siguientes dos subsectores de la cuenta de industrias culturales: fonográfica y agencias de noticias y otros servicios de información de evidencia tanto en la gráfica como en la tabla presentan baja participación y un comportamiento constante sin importantes crecimientos o descensos en la producción.

Posteriormente se analizará el último grupo, creaciones funcionales. Este se conforma por las áreas de medios digitales y software, diseño y publicidad. Cabe resaltar que este grupo es el que más aporta a la economía cultural.

Tabla 8.

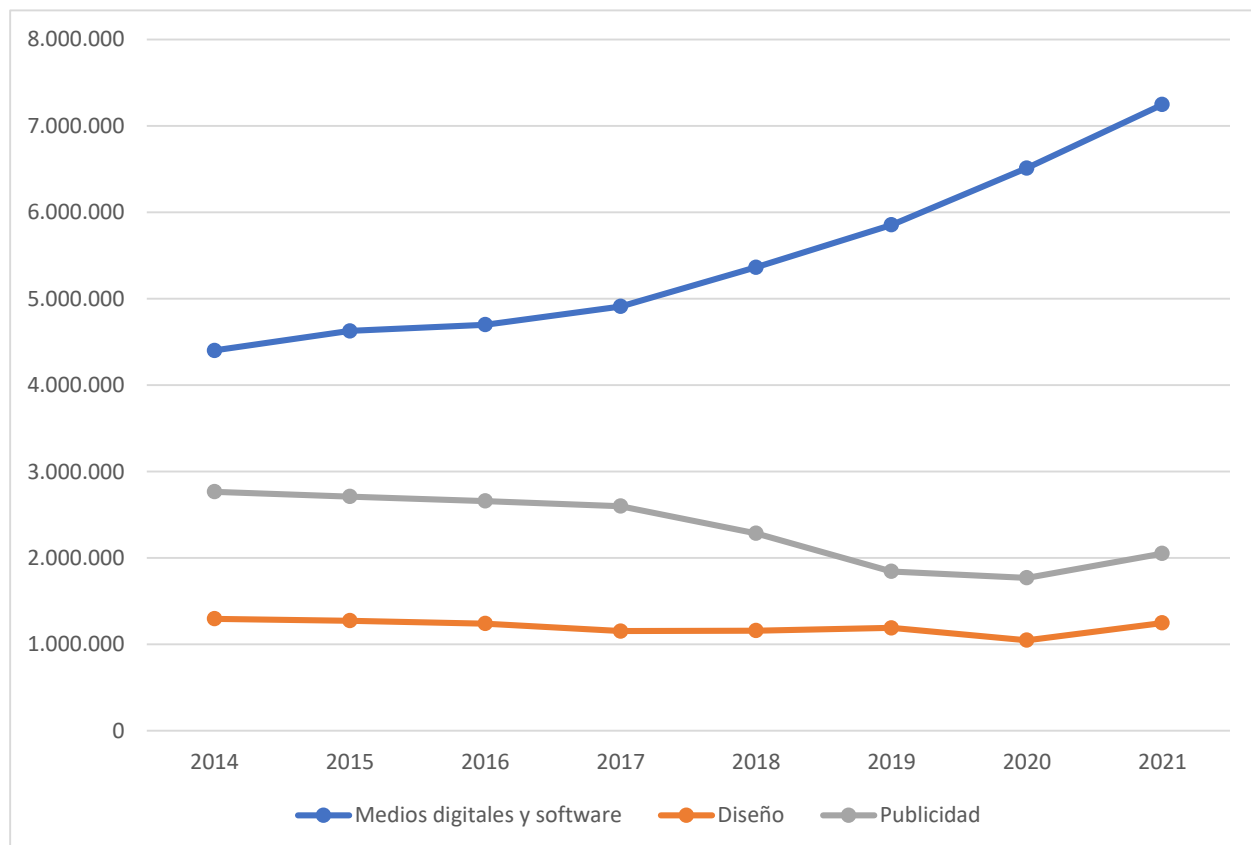
Cuenta de producción-valor agregado bruto de creaciones funcionales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.

Años	Total				Total creaciones funcionales
	Total cultura	medios digitales y software	Total diseño	Total publicidad	
2014	23,535,553	4,402,609	1,296,632	2,767,126	10,613,623
2015	23,823,310	4,627,380	1,275,401	2,712,431	10,747,988
2016	23,787,815	4,699,510	1,242,055	2,659,841	10,572,378
2017	23,663,479	4,912,284	1,155,101	2,600,163	10,805,700
2018	23,845,053	5,365,822	1,159,566	2,285,479	11,200,399
2019	24,136,672	5,856,410	1,191,658	1,844,665	11,118,409
2020	20,103,725	6,513,305	1,049,519	1,770,189	10,352,440
2021	22,682,004	7,247,957	1,248,063	2,051,951	11,581,518

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Valores históricos del comportamiento de las industrias culturas para los 2014-2021 y su valor bruto a precios constantes con valor base 2015.

Figura 5.

Evolución de la cuenta de producción-valor agregado bruto de las creaciones funcionales, a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE, histórico de la evolución de la cuenta de creaciones funcionales 2014-2021, donde se aprecia que los medios digitales y software lideran por una gran diferencia la contribución al total del valor de la cuenta.

En la figura 4 se puede evidenciar que dentro de la cuenta de creaciones funcionales el subsector de medios digitales y software ha presentado una tendencia creciente a lo largo de los años de estudio, siendo el año 2021 el pico más alto con 7.247.957 de 11.581.518 millones de pesos que fue el total de producción de la cuenta de creaciones funcionales representado de esta manera más de la mitad del total de dicha.

Posteriormente, el subsector de publicidad ha presentado a lo largo de los años de estudio un comportamiento constante con una ligera disminución de la producción desde el año 2017 hasta la

actualidad. Finalmente, el subsector de diseño ha presentado un comportamiento constante sin grandes cambios en cuanto a la producción y es el menos representado dentro de la cuenta.

Dentro del valor total de la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa -CSECC, además del valor de producción analizado anteriormente, se encuentran los valores de consumo intermedio, remuneración de los asalariados y otros impuestos sobre la producción de los cuales se desglosará a continuación:

2.1 Consumo intermedio

El valor agregado bruto compuesto por el valor de producción menos el consumo intermedio que hace referencia al valor de los bienes y servicios no durables utilizados como insumos en el proceso de producción para producir otros bienes y servicios (conceptos estandarizados DANE).

Valor agregado bruto economía cultural y creativa a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, producción y consumo intermedio. Año 2014-2021.

Tabla 9

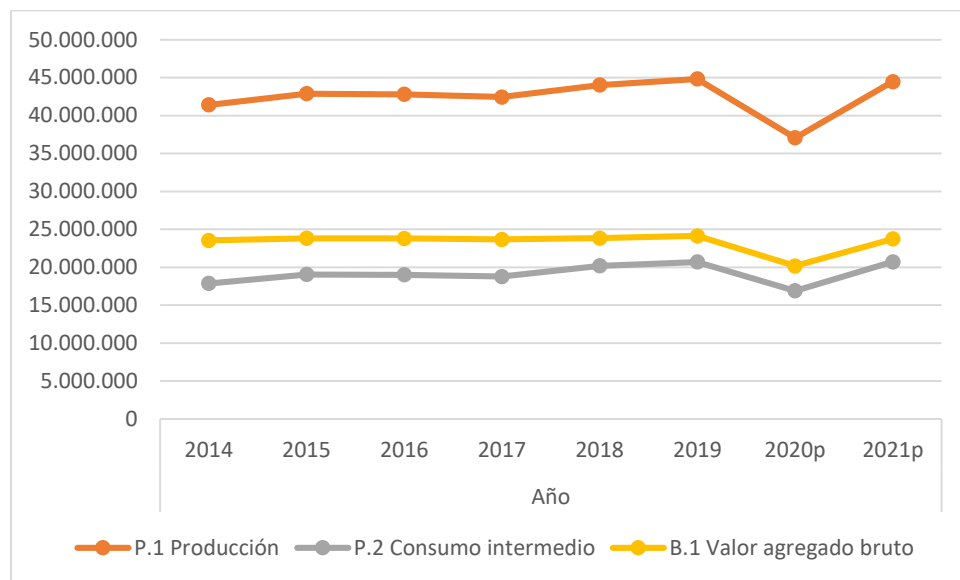
Valor agregado bruto de consumo intermedio a precios constantes 2014-2021

Concepto	Año							
	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020 ^P	2021 ^P
P.1 Producción	41.410.190	42.876.581	42.805.554	42.433.969	44.026.811	44.826.147	37.062.890	44.469.615
P.2 Consumo intermedio	17.874.304	19.053.271	19.017.671	18.770.372	20.182.563	20.690.931	16.898.463	20.726.119
B.1 Valor agregado bruto	23.535.553	23.823.310	23.787.883	23.663.522	23.845.053	24.136.672	20.165.007	23.741.977

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE (2014-2021). Evolución de la producción y el Valor intermedio a precios constantes, series encadenadas de volumen con año de referencia 2015, años 2014-2021.

Figura 6.

Valor total de la economía cultural y creativa, producción y consumo intermedio 2014-2021



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE (2014-2021), la figura muestra la evolución de los valores del total de la economía cultural y creativa contrastado con los valores de producción y consumo intermedio siendo el consumo intermedio los bienes y servicios no durables utilizados como insumos en el proceso de producción para producir otros bienes y servicios.

Como se puede evidenciar en la gráfica anterior donde se presenta la evolución del valor total de la economía cultural y creativa junto con sus 2 componentes producción y consumo intermedio, ambos valores presentando un crecimiento constante hasta el 2020 que presenta una caída fuerte, pero recuperando su comportamiento creciente para el año 2021. Lo cual podría significar que la economía cultural y creativa representa un comportamiento estable y con capacidad de adaptación ya que pudo recuperar rápidamente su comportamiento creciente después de la crisis sanitaria en 2022.

2.2 Remuneración de los asalariados

El siguiente componente en la cuenta es el valor correspondiente a la cuenta de generación del ingreso compuesta por: D.1 Remuneración de los asalariados, D.11 Sueldos y salarios, D.12

Contribuciones sociales de los empleadores y D.29 Otros impuestos sobre la producción, como se evidencia a continuación:

Tabla 10.

Remuneración de los asalariados a precios corrientes 2014-2021

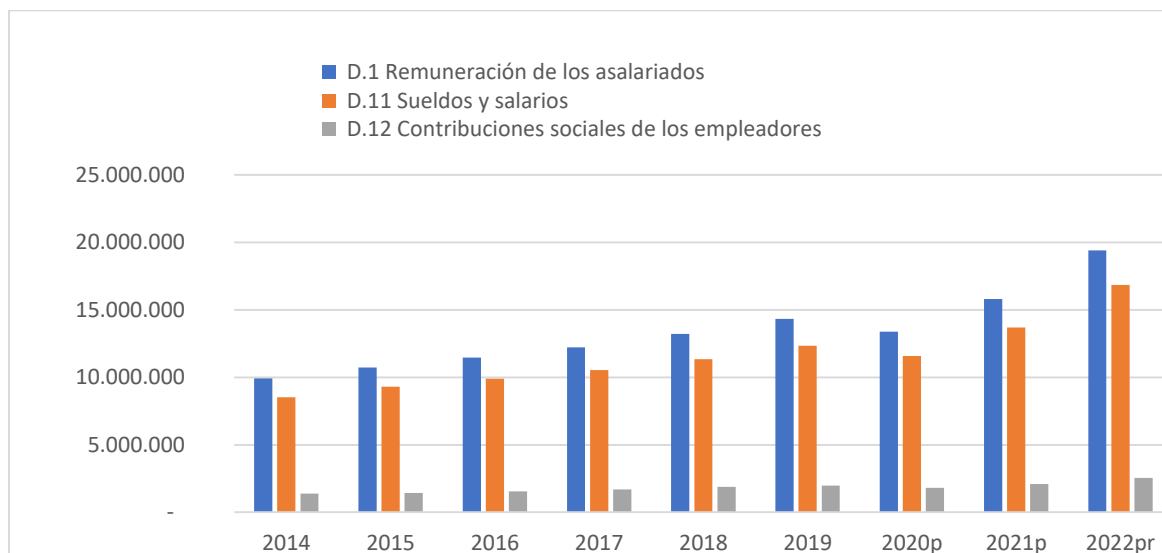
2. Cuenta de generación del ingreso	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020^P	2021^P	2022^{Pr}
D.1 Remuneración de los asalariados	9.915.255	10.735.530	11.455.555	12.232.195	13.226.896	14.320.244	13.380.703	15.798.407	19.394.196
D.11 Sueldos y salarios	8.525.868	9.305.262	9.895.033	10.537.276	11.350.285	12.351.712	11.571.234	13.693.710	16.851.810
D.12 Contribuciones sociales de los empleadores	1.389.387	1.430.268	1.560.522	1.694.919	1.876.611	1.968.532	1.809.469	2.104.696	2.542.387
D.29 Otros impuestos sobre la producción	791.308	887.799	843.371	946.951	957.547	1.081.790	865.622	1.007.847	1.247.662

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE, valores históricos de la remuneración de los asalariados a precios corrientes ya que estas cifras no se encuentran disponibles a precios constantes.

El valor de Remuneración de los asalariados corresponde al valor de sueldos y salarios más contribuciones sociales de los empleados, lo cual según el DANE representa: La remuneración total, en dinero o en especie, que paga una empresa a un asalariado como contraprestación del trabajo realizado por éste durante el período contable (conceptos estandarizados DANE).

Figura 7.

Remuneración de los asalariados del sector cultural 2014-2021



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. valores históricos de la remuneración de los asalariados a precios corrientes, donde se puede resaltar que el valor correspondiente a la remuneración de los asalariados del sector cultural va en crecimientos lo que significa que el sector va en crecimiento y está generando fuentes de empleo en las diferentes ramas de las industrias culturales.

Como se puede evidenciar en la figura 7 los valores correspondientes a la remuneración de los asalariados y por ende a los sueldos y salarios más las contribuciones sociales de los empleados han presentado un comportamiento creciente.

En el caso de remuneración de los asalariados paso de ser 9.915.255 para el 20214 a 19.394.196 para el 2021 el año con el comportamiento más alto y creciendo más de la mitad en el periodo de tiempo estudiado. Al momento de presentar un movimiento creciente por ende también se presenta este mismo creciente en las categorías de sueldos y salarios pasando de 8.525.868 para el 2014 a 16.851.810 para el 2021 y contribuciones sociales de los empleados que paso de 1.389.387 para el 2014 a 2.542.387 para el año 2021.

2.3 Otros impuestos sobre la producción

El ultimo componente es el que representa los Impuestos menos subvenciones sobre la producción: que consisten en los impuestos por pagar o las subvenciones por cobrar por los bienes o servicios obtenidos como productos y los otros impuestos o subvenciones sobre la producción, como los que gravan la mano de obra, la maquinaria, los edificios u otros activos utilizados en la producción (SCN 2008).

Tabla 11.

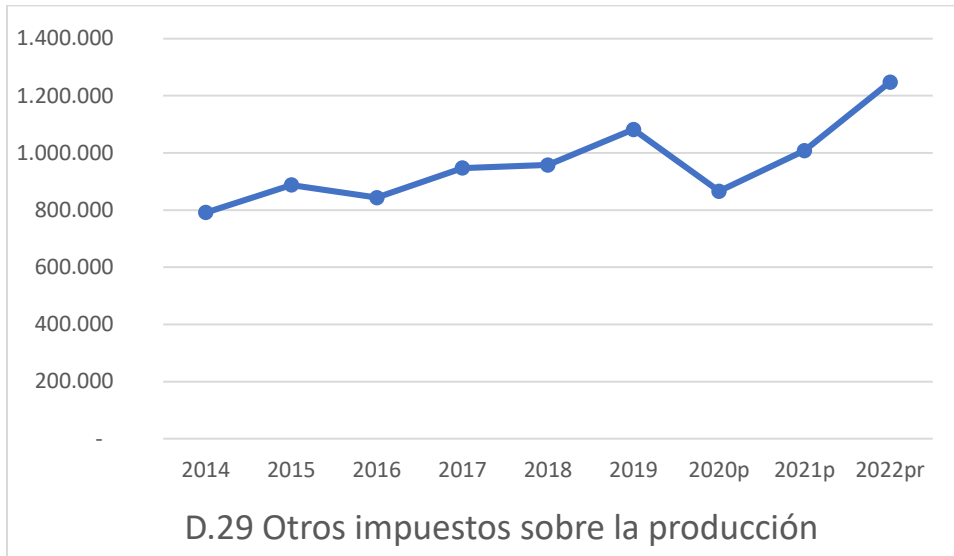
Otros impuestos sobre la producción precios corrientes 2014-2021.

2. Cuenta de generación del ingreso	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pf}
D.29 Otros impuestos sobre la producción	791.308	887.799	843.371	946.951	957.547	1.081.790	865.622	1.007.847	1.247.662

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE, históricos de los valores de otros impuestos sobre la producción a precios corrientes ya que estos valores no están disponibles a precios constantes, es importante resaltar el crecimiento exponencial lo demuestra un crecimiento general de la economía cultural y creativa.

Figura 8.

Evolución de otros impuestos sobre la producción precios corrientes 2014-2021.



Nota. la Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Al igual que con los anteriores ítems los impuestos han presentado un comportamiento creciente hasta que presento una disminución para el año 2020 que paso de 1.081.790 a 865.622 pero para los años siguientes continuo su crecimiento hasta llegar a 1.247.662 en el último año de este estudio 2022.

3. EVALUAR LAS INICIATIVAS EN CUANTO A LAS INDUSTRIAS CULTURALES DE LOS PERIODOS PRESIDENCIALES PROPUESTOS ANTERIORMENTE DESDE LAS CIFRAS DE LA CUENTA SATÉLITE DE CULTURA Y ECONOMÍA CREATIVA DEL DANE

En el presente capítulo se desarrollará la evaluación de las iniciativas culturales planteadas en el PND del segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y el gobierno de Iván Duque. Para desarrollar dicha valoración se crearán criterios unificados con base en el Manual de análisis y diseño de políticas públicas de Ordóñez-Matamoros (2013), acto seguido, se procederá a implementar la prueba en base en la información recolectada en los capítulos 1 y 2 de la tesis y llegar a las conclusiones del capítulo, además, se planteará posibles escenarios de análisis sobre las industrias culturales a partir de esta tesis.

Metodología para la evaluación de los PND 2014 – 2017 y 2018 – 2021

El ejercicio evaluativo de ambos PND se realizará a partir de la propuesta metodología presentada por Ordóñez-Matamoros (2013) en el libro Manual de análisis y diseño de políticas públicas. Se debe tener en cuenta, como se expresa en el capítulo 1, que las proyecciones y planes de acción que presentan los gobiernos son considerados políticas públicas, por tal razón, su análisis a través del tiempo no debe ser desprendido de su disciplina académica, que en este caso es el análisis de las políticas públicas.

El espíritu rector que estructura esta evaluación es la propuesta de Majone en Ordóñez-Matamoros (2005) la cual consiste en que la evaluación de las políticas públicas debe ser una disciplina que se ocupe en recolectar, verificar e interpretar información sobre la ejecución y eficiencia de los programas públicos (pág. 347). Con base en esto, se debe entender que este ejercicio analítico no debe tener intenciones de juzgar o legitimar acciones estatales y a sus funcionarios, por el contrario, debe evidenciar los procesos y resultados que se obtuvieron de ello para mejorar el ejercicio democrático de la libre elección constituido por un votante informado.

Para este análisis se realizará una evaluación ex - post la cual consiste en determinar los cambios que ocurrieron en dos puntos de estado seleccionados por el analista de políticas públicas, en este caso, el segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y el gobierno de Iván Duque. Es posible realizar esta comparativa debido a que la naturaleza de dichas políticas es similar (proyectos planteados por gobierno y gabinete ministerial), por otro lado, en el análisis realizado en el capítulo 1 de esta tesis se evidenció que ambos gobiernos consideraron las diferentes industrias culturales que se manifiestan en el territorio nacional, pero se diferenciaron en la forma de potencializar dicho sector desde la acción política y privada.

Los indicadores que se tomaron para realizar la evaluación entre los dos PND planteados en la tesis es input o indicadores de producto, según Ordóñez-Matamoros consiste dar cuenta sobre los logros alcanzados a través del tiempo para evidenciar el alcance de los objetivos buscados a fin de conocer la evolución de la variante independiente (2013) para este caso, las tres variables dependientes a analizar son los tres grupos que la CSCEN agrupa dentro de la economía cultural, estos son artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales.

En la evaluación input se tomarán desde las variables propuestas por la CSCEN anteriormente mencionadas y se observarán en el lapso del año 2014 hasta el año 2021, este tiempo es en el que transcurre el desarrollo del PND segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos y gobierno expresidente Iván Duque, se seleccionara el periodo de tiempo del 2014 al 2017 y 2018 al 2021 para evidenciar la evolución de los aportes generados por estas industrias al total generado en el área de cultura colombiana.

Al realizar una evaluación de estas características Ordóñez-Matamoros afirma que existen diferentes factores que pueden alterar la validez de los resultados obtenidos, para este caso, se aplicara el factor de *inestabilidad* que lo definen como:

los fenómenos tienen un comportamiento cíclico, e ignorarlo podría conducir a interpretar erradamente el efecto (positivo o negativo) de la política pública implementada. De manera que, si se mide el impacto de la política pública cuando era de esperarse que, independientemente de ello, habría un deterioro o mejoría de las condiciones, de nuevo se estaría ignorando una característica típica del problema (la inestabilidad) y concluyendo

erróneamente que la política (no) fue exitosa en realidad. Puede ser que la situación hubiese sido aún peor (o mejor) de no haber existido la política; por esta razón no se estaría en lo cierto si se concluye que la política (no) tuvo impactos positivos (Ordóñez-Matamoros, 2013, p. 372).

Esto se aplicaría al momento de evaluar el PND 2018 – 2021 ya que la mitad de este periodo ocurrió durante la emergencia sanitaria por COVID – 19 por las medidas de aislamiento y otros procesos relacionados desaceleraron las industrias creativas. Según el Banco Interamericano de Desarrollo se evidencio que “2,6 millones de puestos de trabajo en las ICC (Industrias Culturales y Creativas) (fueron) afectados y una estimación por trabajadores y empresas de pérdidas en ingresos y ventas del 80% en los países del MERCOSUR y América Latina” (2021).

Otro factor que puede afectar la validez de la evaluación es la mortalidad estadística que la define Ordóñez-Matamoros como el suceso cuando no se encuentra con un numero aceptable o completo información estadística para analizar y evaluar la política pública (2013). En este caso nos regimos por los datos ofrecidos por la CSCEN, dicha entidad cuenta con datos estadísticos hasta el año 2021, dejando por fuera la mitad del último año gobernable del expresidente Iván Duque, por esta razón, el análisis entre periodos se realizará del 2014 al 2017 y del 2018 al 2021.

3.1 Evaluación PND 2014 – 2017 y 2018 – 2021

El primer elemento por obtener para realizar la evaluación de los PND son los aportes que realiza artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales a la cultura según la CSCEN desde el año 2014 hasta el año 2021.

Tabla 12.*Valor agregado bruto producido por artes y patrimonio anualmente*

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	6,646,687	23,535,553	28.24%
2015	6,726,582	23,823,310	28.24%
2016	6,897,833	23,787,815	29.00%
2017	6,996,756	23,663,479	29.57%
2018	7,031,850	23,845,053	29.49%
2019	7,221,964	24,136,672	29.92%
2020	5,591,932	20,103,725	27.82%
2021	6,499,024	22,682,004	28.65%

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE, Históricos del aporte de artes y patrimonio en la economía cultural, podemos notar que se ha mantenido constante oscilando entre el 27,82% al 29,92%

Como se puede evidenciar en la Tabla 9 correspondiente al valor agregado bruto anual producido por artes y patrimonio, desde el 2014 presento un aumento situándose en su valor más alto para el 2019, cayendo para el siguiente año 22% y mostrando finalmente un aumento del 16% para el 2021.

Tabla 13.*Valor Agregado Bruto Producido por Industrias culturales anualmente*

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	6,274,322	23,535,553	26.66%
2015	6,348,740	23,823,310	26.65%
2016	6,311,973	23,787,815	26.53%
2017	5,862,830	23,663,479	24.78%
2018	5,605,530	23,845,053	23.51%
2019	5,803,066	24,136,672	24.04%
2020	4,179,740	20,103,725	20.79%
2021	4,640,689	22,682,004	20.46%

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Históricos del aporte de artes y patrimonio en la economía cultural, podemos notar su comportamiento decreciente a través de los años, siendo la cuenta que menos aporta a la economía cultural y creativa.

De acuerdo con la información presentada en la tabla 13 correspondiente al valor agregado bruto producido por industrias culturales anualmente, se puede notar un comportamiento creciente del 2014 al 2016 presentando en mayor valor para este último año. Del 2017 al 2019 presento un comportamiento descendiente constante, cayendo al valor más bajo para el 2020 disminuyendo 27% con respecto al año anterior.

Tabla 14.*Valor Agregado Bruto Producido por Creaciones funcionales anualmente*

Año	Valor	Valor total de cultura	Porcentaje que aporta al total de cultura
2014	10,613,623	23,535,553	45.10%
2015	10,747,988	23,823,310	45.12%
2016	10,572,378	23,787,815	44.44%
2017	10,805,700	23,663,479	45.66%
2018	11,200,399	23,845,053	46.97%
2019	11,118,409	24,136,672	46.06%
2020	10,352,440	20,103,725	51.50%
2021	11,581,518	22,682,004	51.06%

Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico del valor agregado bruto de creaciones funcionales, siendo esta la cuenta con mayor peso dentro de la economía cultural y creativa. Es notable el esfuerzo de los gobiernos por impulsar esta industria dentro de la economía naranja.

Teniendo en cuenta los datos presentados en la tabla anterior correspondiente al valor agregado bruto producido por creaciones funcionales anualmente, es la subcuenta que aporta mayor cantidad de ingresos dentro del total de la cultura. Presentando un comportamiento creciente desde el 2014 presentando al igual que las otras subcuentas analizadas una caída importante para el año 2020 entendido en el periodo histórico de la pandemia del COVID-19. Pero presentando para el siguiente año 2021 un incremento del 12%.

Estos datos junto a la trayectoria anual permitirán comprender el comportamiento que tuvieron las industrias culturales en Colombia y hacer una comparativa entre los dos periodos para comprender si existió una evolución por las políticas enfocadas a la economía naranja y cultura o por el contrario no se evidencia una relación directamente proporcional entre ambas variables.

Para desarrollar el análisis se escogerán las tres secciones propuestas por la CSCEN y se creará un gráfico en el cual la variable independiente será el tiempo y la dependiente el valor aportado a la

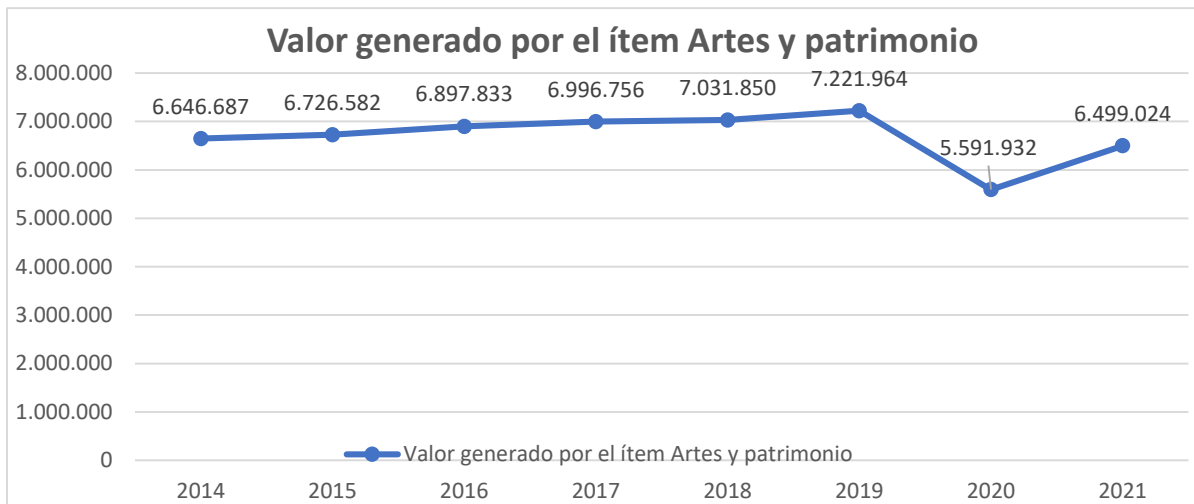
cultura, Por último, se analizará el mismo comportamiento, pero por cada periodo del PND propuesto.

3.1.1 Artes y patrimonio

El primer ítem por evaluar es Artes y patrimonio, este este compuesto por las artes visuales, artes escénicas, patrimonio, actividades manufactureras en la economía naranja, turismo cultural, educación cultural y creativa y actividades asociativas y de regulación.

Figura 9.

Valor generado por el ítem Artes y patrimonio 2014-2021



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la cuenta de artes y patrimonio, es importante resaltar la caída que tuvo en el año 2020, se podría explicar esta caída debido a la crisis sanitaria que se presentó en ese año.

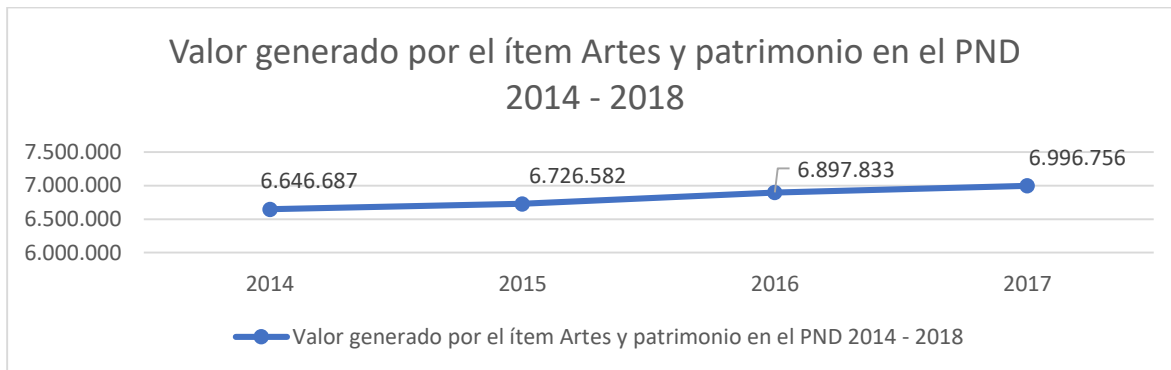
El grafico nos demuestra que existe un aumento continuo en el valor aportado por el ítem Artes y patrimonio hasta el año 2019 donde se evidencia una decaída muy prolongada hasta el año 2020 y retoma una curva de crecimiento en el año 2021.

El cambio de gobierno se mantiene el crecimiento constante, pero tiene una caída abrupta del 2019 al 2020, esto se puede explicar a que el gobierno Juan Manuel Santos inicio el proceso de industrias

culturales por medio de la exportación de artesanías consideradas patrimonio cultural, esto lo realizo por medio de expo artesanías y la formalización de la Plaza de los artesanos (Montenegro, 2013), además, en el PND se plantea crear programas regionales para incrementar la demanda del patrimonio cultural físico (Departamento Nacional de Planeación, 2014, p. 199), en el gobierno Duque desde el PND esta área no está concretamente priorizada, más allá de proponer Áreas de Desarrollo Naranja (ADN) en las cuales interactúen diferentes sectores de las industrias naranjas, entre ellos, el patrimonio cultural (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 753). Cabe resaltar que ambos gobiernos tenían planes sobre el turismo cultural con miras al desarrollo territorial, lo que puede evidenciarse como un punto de unión entre ambos Planes Nacionales de Desarrollo.

Figura 10.

Valor generado por el ítem Artes y patrimonio en el PND 2014 - 2018

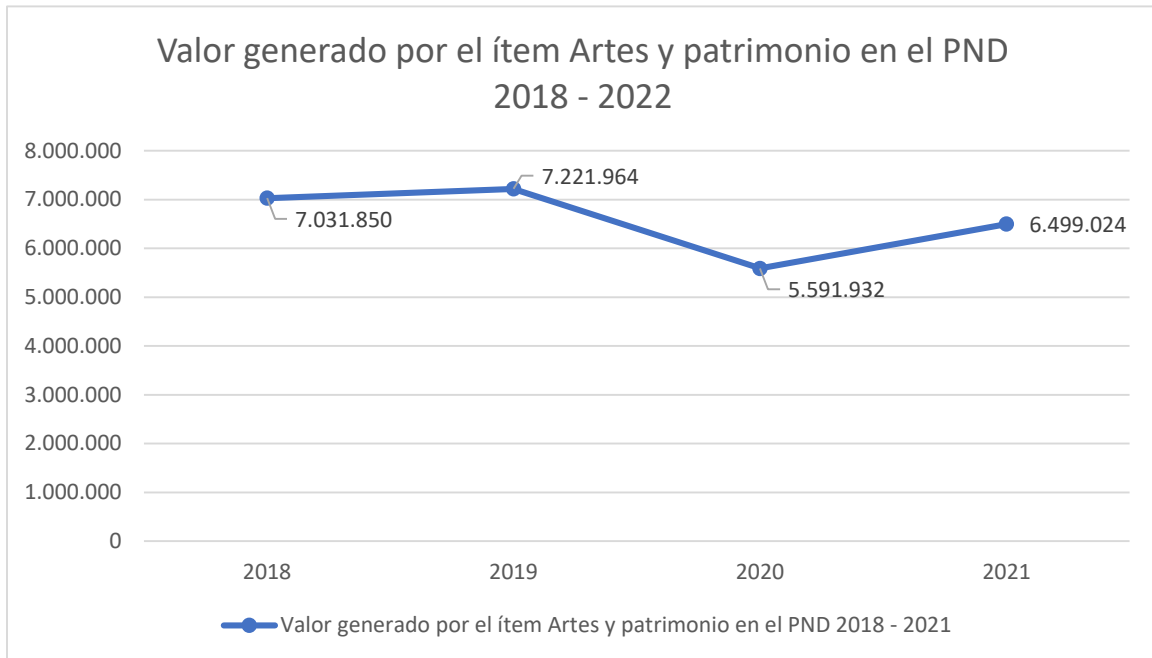


Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico del comportamiento de la cuenta de artes y patrimonio durante el segundo mandato del expresidente Juan Manuel Santos. Se puede evidenciar su crecimiento constante pero no significativo.

Durante el desarrollo del PND de Juan Manuel Santos se vio un crecimiento constante del ítem Artes y patrimonio cultural, como se expresó anteriormente, este gobierno tenía una fuerte apuesta por la exportación de productos culturales y las alianzas público-privadas para fortalecer el sector artesano.

Figura 11.

Valor generado por el ítem Artes y patrimonio en el PND 2018 – 2022.



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico del comportamiento de la cuenta de artes y patrimonio, bajo el mandato del expresidente Iván Duque, vale la pena recalcar la caída en 2020 y su pronta recuperación para el 2021.

En el caso del PND 2018 – 2022 no existe una continuación de crecimiento en relación con el periodo anterior, por el contrario, hubo un decrecimiento del -77.42% en relación con el punto máximo del ítem Artes y Patrimonio, Se resalta que desde el año 2020 inicia nuevamente el crecimiento del valor, pero no llegó al valor inicial evaluado, año 2014. Se finiquita precisando que, a partir de los datos anteriormente mencionados que el PND 2018 – 2022 no tuvo gran efectividad sobre el sector de Artes y patrimonio, a diferencia de la propuesta del gobierno anterior que mantuvo un crecimiento constante.

3.1.2 Industrias culturales

El segundo ítem por evaluar es Industrias culturales, este sector está compuesto por editorial, fonográfica, audiovisual y agencia de noticias y servicios de información.

Figura 12.

Valor generado por el ítem Industrias culturales 2014-2021

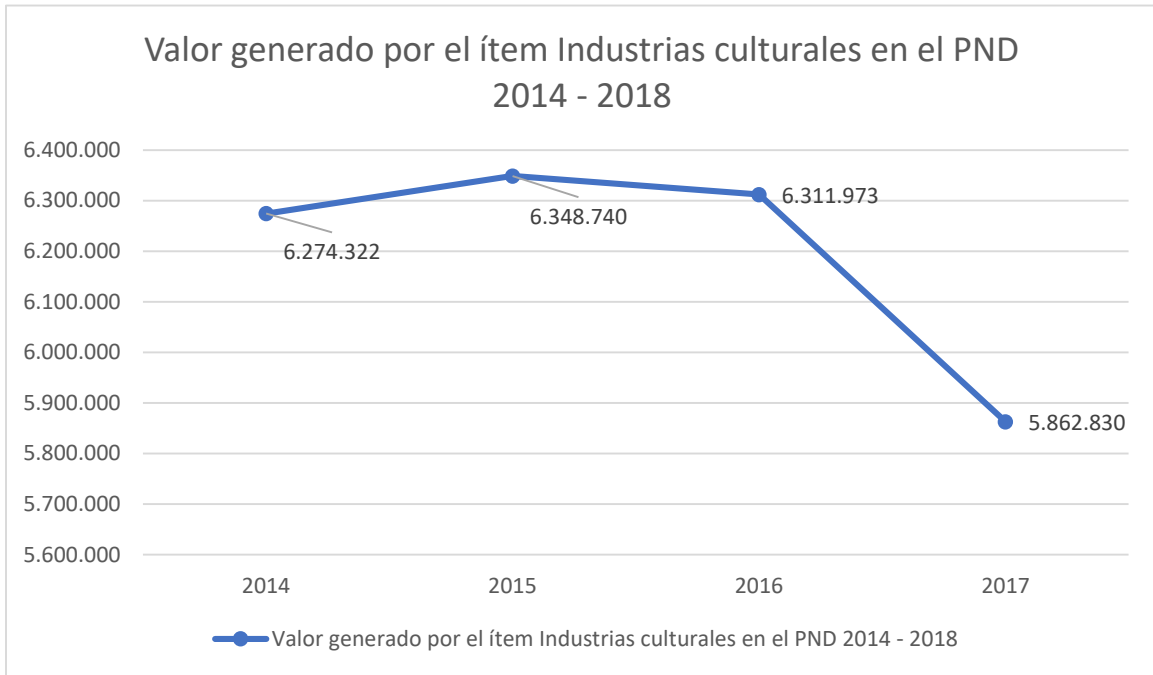


Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta de industrias culturales tomando en cuenta ambos periodos presidenciales.

En este ítem se evidencia que se mantiene en una caída relativamente constante, si bien presentan ciertos puntos de aumento como lo son los años 2015, 2019 y 2021 no son significativos con relación al año inicial de análisis, 2014. El punto descendente más relevante que presenta la gráfica fue en el 2020 donde tiene una diferencia de 1,623,326 millones de pesos colombianos, incluso más que el descenso prologado del año 2015 al año 2018.

Figura 13.

Valor generado por el ítem Industrias culturales en el PND 2014 - 2018

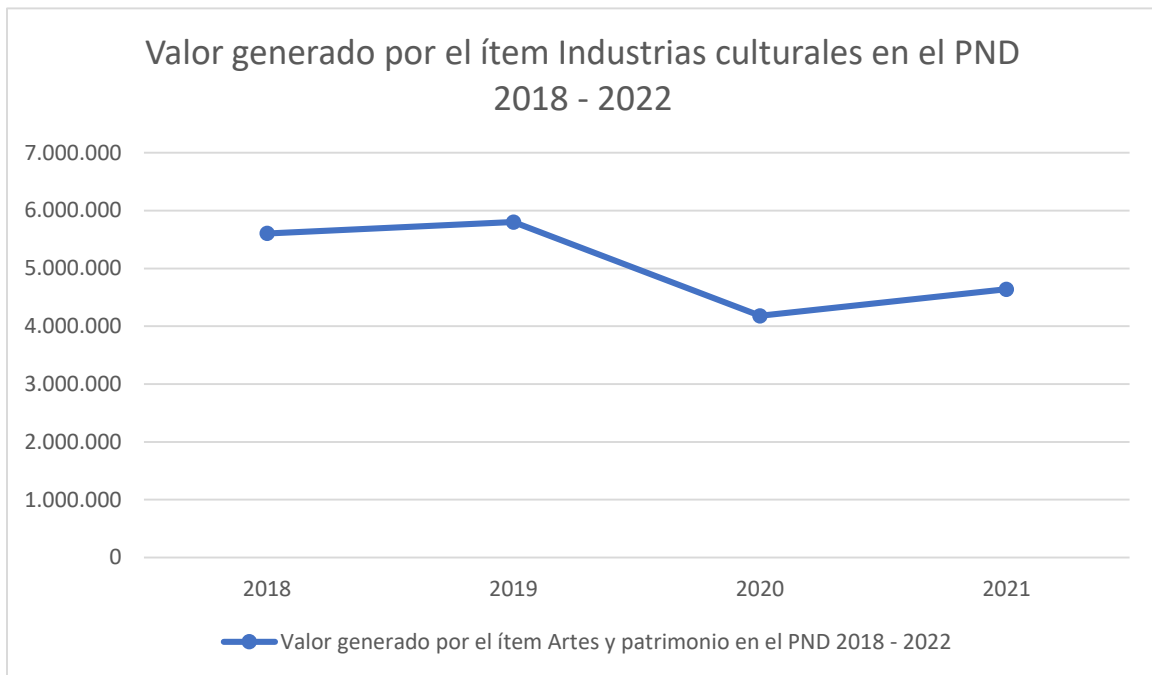


Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta industrias culturales en el periodo presidencial del expresidente de Juan Manuel Santos.

El gráfico demuestra que solo existió un punto de crecimiento (año 2015) y de allí empezó a decrecer el valor que aporta este ítem a la cultura. El PND 2014 – 2018 no habla específicamente sobre políticas públicas que beneficien a este sector o los subsectores anteriormente mencionados, por lo que es consecuente la idea de que la falta de voluntad política puede afectar las industrias culturales.

Figura 14.

Valor generado por el ítem Industrias culturales en el PND 2018 - 2022



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta de industrias culturales en el periodo presidencial de Iván Duque.

En el periodo de tiempo en el cual funciono el PND 2018 – 2022 vemos un comportamiento similar al periodo de gobierno anterior, con la diferencia de que este entra en un proceso de recuperación en el año 2021. Dentro de las políticas públicas propuestas por este gobierno estaba previsto el incentivar la mano de obra del sector creativas por medio becas, pasantías e intercambio de experiencias, esta propuesta pretendía mejorar el capital humano de las industrias culturales, lo que puede explicar la curva exponencial del año 2020 al 2021 (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 732).

Se finaliza este apartado evidenciado que el comportamiento de este ítem en ambos periodos fue similar (decreciente), con la diferencia de que en el periodo del PND 2018 – 2022 tuvo un aumento al final de su periodo, esto puede deberse a la apuesta de capacitación al capital humano creativo propuesto en diferentes políticas públicas del PND propuesto por el gobierno del expresidente Iván Duque.

3.1.3 Creaciones funcionales

El tercer, y ultimo ítem por evaluar, es Creaciones funcionales; está compuesto por el sector de medios digitales y software, diseño y publicidad.

Figura 15.

Valor generado por el ítem Creaciones funcionales.

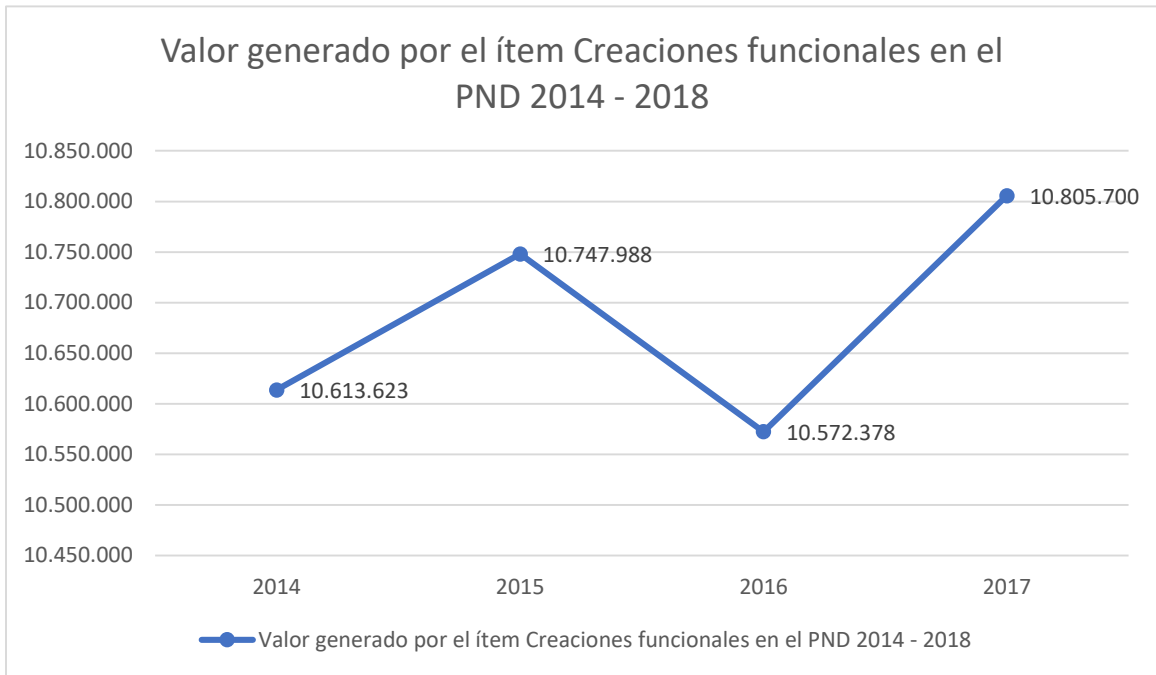


Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta creaciones funcionales 2014-2021, incluye el periodo presidencial del expresidente Juan Manuel Santos y el periodo presidencial del expresidente Iván Duque.

Este ítem es el que más fluctuaciones tiene de los tres mencionados por la CSCEN. En la gráfica se puede evidenciar que tiene dos caídas importantes en los años 2016 y 2020, pero son seguidas por un crecimiento mayor del 100% de su estado inicial de decrecimiento.

Figura 16.

Valor generado por el ítem Creaciones funcionales en el PND 2014 – 2018.

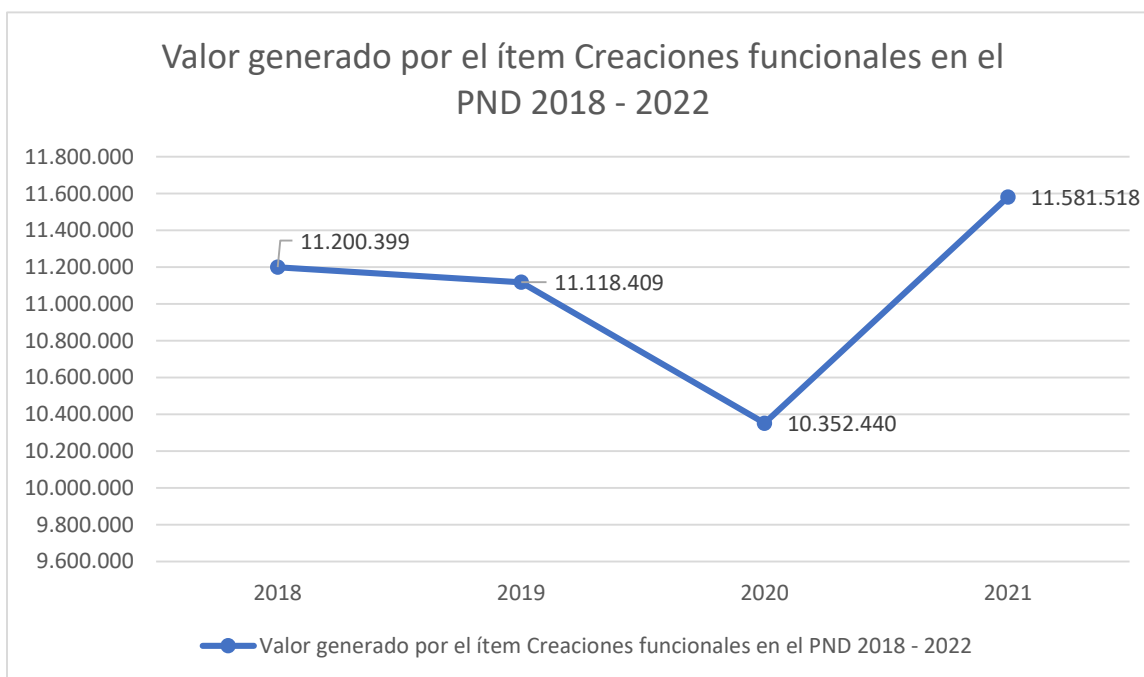


Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta de industrias culturales en el periodo presidencial de Juan Manuel Santos, es notable la inversión para 2017, cabe recalcar que para ese año ya se estaba viviendo una etapa post conflicto en el país.

En el PND 2014 – 2018 no se habla sobre ningún tipo de aporte a las creaciones funcionales o relación directa con los sectores que lo componen, esto puede explicar los cambios tan volátiles que tiene este ítem en el periodo de este gobierno, ya que no se planteó ningún tipo de oriente para este sector su comportamiento puede ser muy variable al momento de analizarlo a la luz de las políticas públicas.

Figura 17.

Valor generado por el ítem Creaciones funcionales en el PND 2018 – 2022.



Nota. Cuenta Satélite de Cultura del DANE. Histórico de la evolución de la cuenta de industrias culturales en el periodo presidencial de Iván Duque. Es importante destacar el valor generado para el 2021 llegando a sobrepasar valores históricos.

El PND 2018 – 2022 planteaba fuertes políticas para el ítem de creaciones funcionales, sobre todo en software e innovación tecnológica. Por un lado, estaba el fortalecimiento de la Dirección Nacional de Derechos de Autor (DNDA) para proteger el material intelectual que propongan los ciudadanos, este tipo de políticas incentivan la innovación segura desde el emprendimiento y startups (Departamento Nacional de Planeación, 2018). Por otro lado, los Ministerios de Comercio, Industria y Turismo, de Cultura y de las TIC, junto con Colciencias se articularan para desarrollar la política relacionada a industrias culturales, esta tendrá en cuenta los temas de “Ciencia, Tecnología e Innovación para la creación, fortalecimiento y uso de centros de desarrollo y transferencia de tecnología e investigación, centros de productividad, centros de excelencia en big data y laboratorios creativos” (Departamento Nacional de Planeación, 2018, p. 751). Adema de motivar la formación de habilidades digitales en los ciudadanos para vincularse productivamente

en los entornos digitales (p. 366). Este conjunto de políticas públicas y trabajo interministerial pudo haber potenciado el sector tecnológico en Colombia.

Como final, se plantea que la disparidad entre ambos periodos puede generarse por la orientación que le dieron dentro de los PND respectivos a cada gobierno, en uno (2014 – 2018) no se incluyó como eje fundamental para el desarrollo de las industrias culturales, mientras que en otro (2018 – 2022) fue relevante este ítem, al punto de realizar acciones públicas interministeriales para potenciarlo.

4. CONCLUSIONES

Dentro de la industria cultural colombiana el PND 2014 – 2018 tiende a considerar la oportunidad de valor a partir del desarrollo de las comunidades y los territorios, mientras que el PND 2018 – 2022 consideraba que el desarrollo de esta industria se iba a generar a partir del mejoramiento del entorno físico y humano estructurando de forma más concreta conceptos como el patrimonio cultural e inmaterial de la humanidad de Colombia recalcando su importancia y su fomento. Adicionalmente, es importante concluir que el gobierno Duque logra una investigación y caracterización mucho más profunda de las industrias culturales, donde no solo encuentra fallos en ellas, sino que también propone posibles soluciones que fue implementando a lo largo de diferentes estrategias que se aplicaron; por otro lado el gobierno Santos proponía unos pilares diferentes, quizás de forma trasversal da reconocimiento a la inversión en cultura, esta no llega a ser importante o no es un factor determinante en su plan de desarrollo como si lo fue en el PND Duque.

Se evidencio que el comportamiento general de las industrias culturales es decreciente desde el año 2014 hasta el año 2020 con diferentes picos de recuperación, en el año 2021 tiene a tener un crecimiento, pero no se tienen los datos suficientes por parte de la CSCEN para comprender si es constante o espontáneo. Relacionado a los 3 ítems principales de las industrias culturales colombianas evidenciamos que Artes y patrimonios e Industrias culturales tiene una caída constante durante ambos periodos y Creaciones funcionales tiende a tener un crecimiento exponencial, además, es la que más aporta valor monetario a esta industria.

Por otro lado, se debe tener en cuenta dentro del análisis el periodo de pandemia COVID – 19 ya que esta pudo afectar los indicadores directamente, y es por lo que posiblemente exista esa elevación de los valores en la industria cultural del año 2020 al 2021, además, se debe recordar que el aislamiento obligo al sector empresarial a innovar y actualizarse en herramientas tecnológicas lo que pudo aumentar el valor del ítem Creaciones funcionales sin necesidad de una gran intervención por medio de políticas públicas.

En el desarrollo de esta tesis se evidencio que ambos Planes Nacionales de Desarrollo tienen un gran interés dentro del turismo cultural, pero el ítem Artes y patrimonio no representa un valor monetario significativo al área de cultura. Por otro lado, las creaciones funcionales es el ítem que mayor potencial demuestra según las estadísticas siendo así gracias los aciertos en las políticas implementadas para su fomento destacando principalmente creaciones de software e innovación tecnológica.

BIBLIOGRAFÍA

Arrebalo Castaño, Y. (2016). Cultura y economía: relación estratégica. *Extoikos*(18), 93 - 102.
Obtenido de <http://www.extoikos.es/n18/pdf/22.pdf>

Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL) Organización de estados Iberoamericanos. . (2021). *La construcción de la cultura al desarrollo económico en Iberoamérica*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

Comisión Económica para América y el Caribe (CEPAL), Organización de Estados Iberoamericanos. (2014). *Cultura y desarrollo económico en iberoamérica*. Madrid, España.

DANE . (2019). *DANE información para todos* . Obtenido de DANE información para todos: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-y-economia-naranja-cscen-2014-2018p#artes-y-patrimonio>

Departamento de Capacidad Institucional y Finanzas del Banco Interamericano de Desarrollo. (2007). *Las Industrias Culturales en América Latina y el Caribe: Desafíos y Oportunidades*. Banco Interamericano de Desarrollo.

Departamento Nacional de Planeación. (2014). *Plan Nacional de Desarrollo 2014 - 2018 (Tomo 1)*. Bogotá: Departamento Nacional de Planeación.

Departamento Nacional de Planeación. (2014). *Plan Nacional de Desarrollo 2014 - 2018 (Tomo 2)*. Bogotá: Departamento Nacional de Planeación.

Departamento Nacional de Planeación. (2014). *Plan Nacional de Desarrollo*. Bogotá: PND.

Departamento Nacional de Planeación. (2018). *Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022*. Bogotá: DNP.

Departamento Nacional de Planeación. (2018). *Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022*. Bogotá: Departamento Nacional de Planeación.

Florida, R. (2009). *Las ciudades creativas*.

Gonzalez Velez, E. (2013). El ecosistema de las industrias culturales en Colombia. *Revista UIS Humanidades*, 41(2), 81 - 103. Obtenido de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistahumanidades/article/view/4932>

Gonzalez Velez, E. (2018). Políticas públicas para el fomento de las industrias culturales. *Observatorio Digital Latinoamericano "Ezequiel Zamora"*, 1(1), 10 - 27. Obtenido de <http://revistas.unellez.edu.ve/index.php/rodlez/article/view/616>

Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Ciudad de Mexico: McGraw-Hill.

L., G. C. (12 de mayo de 2018). LA ECONOMIA CREATIVA Y LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS: ¿UNA ALTERNATIVA POSTCAPITALISTA? Barcelona, España.

Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (27 de 1 de 2023). *MinCiencias*. Obtenido de <http://minciencias.gov.co>: <https://minciencias.gov.co/glosario/industrias-creativas-y-culturales>

- Ministerio de Cultura. (2013). *Implementación programa de emprendimiento e industrias culturales nacional*. Bogotá: MinCultura.
- Montenegro, M. (2013). Articulaciones entre políticas económicas y políticas culturales en Colombia. El patrimonio cultural, el sector ancestral y las nuevas formas del valor y la propiedad. *Boletín de Antropología de la Universidad de Antioquia*, 28, 35-52. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55730873003>
- Ordóñez-Matamoros, G. (2013). *Manual de análisis y diseño de políticas públicas*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Primo Tapia, W. (2017). Ocio productivo, entretenimiento e industria cultural: del ocio tradicional al ocio digital. *Management Review*, 2(2), 101 - 119. doi:<https://doi.org/10.18583/umr.v2i2.65>
- Rico Muñoz, A. (5 de mayo de 2022). *La República*. Obtenido de [larepublica.co: https://www.larepublica.co/economia/industrias-creativas-representan-3-del-pib-que-logran-generar-522-000-empleos-3372319](https://www.larepublica.co/economia/industrias-creativas-representan-3-del-pib-que-logran-generar-522-000-empleos-3372319)
- Sanchez, E. (2018). Globalización y convergencia: retos para las industrias culturales latinoamericanas. *Escribanía*(6), 57 - 71. Obtenido de <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/2954>
- Selva, O.-B., Cristaldo, J. C., Rodríguez, G., Da Silva, M., Acosta, A., & Barrios, O. (2020). Ciudades creativas y su aporte a la creación de un nuevo modelo de desarrollo económico, social y cultural. Una revisión de la literatura. *SciELO*.

ANEXO 1

RECOMENDACIONES

Es fundamental que el análisis internacional y otros estudios realizados por los organismos pertinentes, como el DANE y el Ministerio de Cultura, se incluyan en la Cuenta Satélite de Cultura, ya que es importante determinar si el sector ha sido impactado por las políticas y acuerdos que están en lugar con algunas naciones en el tema cultural y qué impacto tienen las proyecciones al respecto en el escenario mundial.

Como se evidencio en la evaluación de los PND las Creaciones funcionales son el ítem que más aporta a cultura en Colombia y existe una gran desigualdad con los otros dos ítems a nivel monetarios, por tal razón, es posible realizar un proyecto de investigación-acción que estudie las posibilidades de que las otras áreas de la cultura puedan fusionar con las Creaciones funcionales a fin de obtener posibles mejores resultados en las plataformas culturales.

Es importante trabajar con los artistas porque son ellos los que pueden detectar los problemas que surgen en el sector cultural. Hay que seguir apoyando entornos donde colaboremos con todos los agentes que puedan aportar y de esta manera contribuir con las leyes y continuar creciendo con éxito, recordemos que los artistas son la piedra angular de esta cuenta.

Como pudimos ver a lo largo de esta tesis la cultura es un sector con gran potencial e importancia para el país, se debería tener en cuenta propuestas sólidas y contundentes en los planes de gobierno presentados por los candidatos y futuros mandatarios, para darle continuidad al crecimiento que ha venido presentando el sector.