
Definición del concepto industrias culturales

En la última década la atención sobre las industrias culturales, creativas y aquellas protegidas por el derecho de autor ha venido en aumento por su creciente importancia en la generación de valor agregado y empleo. De hecho la economía de la cultura se ha convertido en una rama de la economía que viene ganando fuerza. En este contexto, medir el tamaño del sector cultural (como porcentaje del PIB) se constituye en una tarea importante para monitorear su comportamiento. Pero las diferentes prioridades y necesidades de los países han llevado a que cada uno escoja hacer seguimiento al sector creativo, cultural, o al protegido por los derechos de autor (de estas definiciones se hablará posteriormente). En muchos casos, estas mediciones se realizan sin apearse a ningún estándar internacional sino creando metodologías propias, o incluso sin hacer claros los límites del sector medido. Vale la pena resaltar que la medición de estos sectores implica un reto metodológico, dado que las nomenclaturas de actividades y productos usualmente utilizadas no son suficientemente específicas como para permitir una diferenciación precisa de las actividades y productos culturales (creativos o protegidos por el derecho de autor), y siendo así, al usarlas se debe ser cauto para minimizar el riesgo de sobreestimar el peso del sector.

Las mediciones del peso de las industrias culturales en la economía, así como de todos los otros sectores, son una herramienta de toma de decisiones para los hacedores de política, pues permiten identificar cuáles son aquellos en los que se crea la mayor parte del valor agregado, y cuáles los de mayor o menor crecimiento (si se hace una medición constante), pudiendo así impulsar estrategias de dinamización de la

economía en uno u otro de los sectores.

Por otro lado, en la ciudad de Cali, el término “industrias culturales” ha venido tomando fuerza tanto en la administración local, como en los mismos gestores culturales. Dada la tradición de cine, salsa y danza de la ciudad, este término es empleado cotidiana e intuitivamente para referirse a un sector que, existe la percepción, tiene un peso importante en el nivel de actividad económica. En ese orden, el objetivo final de este documento es proporcionar una idea del impacto del sector cultural en la economía de Santiago de Cali, de tal manera que se pueda cuantificar su importancia y monitorear su evolución en el tiempo.

Con este objetivo en mente, se hace importante adoptar una definición (y consecuentemente, una metodología de medición) que permita hacer distinciones claras entre lo que hace parte del dominio de investigación y lo que no. En algunos campos de estudio, como la economía laboral, existen tanto una gran masa crítica de investigaciones como una amplia discusión de los temas, por lo que se ha llegado a definiciones comúnmente aceptadas. Sin embargo, en tópicos relativamente más nuevos o interdisciplinarios, como las industrias culturales, todavía no se ha llegado a un consenso que elimine la necesidad de discutir el significado del término. Prueba de esto es que el concepto industrias culturales, en muchas ocasiones es utilizado para referirse a las industrias creativas o a las industrias protegidas por el derecho de autor (y viceversa), pese a los esfuerzos que varios autores han realizado por clarificar los límites entre una y otra de estas industrias (UNESCO, 2007; Heng *et al.*, 2003).

Este capítulo tiene como primer objetivo delimitar las diferencias entre los conceptos de industrias culturales, creativas y protegidas por el derecho de autor, y adoptar una definición de industrias culturales para los estudios a realizarse en el marco del proyecto “Industrias culturales como motor del desarrollo de la ciudad de Santiago de Cali”. Como segundo objetivo está esbozar la metodología que se asumirá para la medición del sector en la ciudad, acorde con la definición adoptada.

Para cumplir los objetivos de este capítulo es importante tener en cuenta los esfuerzos realizados tanto en el país como fuera de él. El ejercicio de revisar las definiciones y metodologías utilizadas en Colombia es interesante, no sólo porque da claridad sobre la forma como se podría lograr comparabilidad entre las cifras locales y nacionales, sino también porque a nivel nacional se han realizado dos estudios de cuantificación del impacto económico relacionados con las industrias a analizar en este capítulo, uno desde la perspectiva de las industrias culturales (DANE, 2007), y otro desde la perspectiva de las industrias protegidas por el derecho de autor (DNDA, 2008).

Por su parte, la revisión de definiciones¹ y metodologías que han sido empleadas

¹Las definiciones que se abordarán en el capítulo son: industrias culturales, industrias creativas, e industrias protegidas por el derecho de autor

fuera de Colombia,² enriquece el análisis y fortalece la capacidad de comparación con cifras internacionales; por esta razón se abordarán también algunos trabajos realizados en el Reino Unido, y en organizaciones multilaterales.

Este capítulo presenta la siguiente organización: inicialmente se discutirán las definiciones asociadas a los conceptos de industrias culturales, creativas y protegidas por el derecho de autor y se definirán los límites de cada una de éstas; posteriormente, se realizará una breve introducción a la forma como se ha cuantificado el peso del sector cultural en la economía en diferentes países; acto seguido se discutirán las diferentes metodologías existentes para medir industrias culturales, creativas, o del derecho de autor; por último se compararán las metodologías para adoptar una de ellas.

1.1. Definiciones de industrias culturales, industrias creativas e industrias protegidas por el derecho de autor.

Los términos **Industrias Culturales**, **Industrias Creativas** e **Industrias protegidas por el derecho de autor** hacen referencia a actividades productivas que agregan valor y están relacionadas con la provisión de bienes y servicios que incluyen algún tipo de manifestación artística o de la creatividad de los individuos o un grupo de ellos. No obstante, estos tres términos engloban diferentes conceptos y abarcan un universo diferente de actividades. En esta sección se definirá cada uno de estos tres conceptos y se presentarán los puntos de convergencia y divergencia entre ellos.

Antes de iniciar la discusión, es importante mencionar que el centro de los debates de estos tópicos está alrededor de organizaciones multilaterales que auspician de alguna manera a cada una de estas industrias. Entre estas organizaciones se pueden resaltar la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés), el Departamento de cultura, medios y deportes (DCMS) del Reino Unido, el Banco Interamericano para el Desarrollo (BID), la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y el Convenio Andrés Bello (CAB). En los recuadros a continuación se presentan las definiciones adoptadas por estas instituciones.

²Se compararán las metodologías de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el Convenio Andrés Bello (CAB) y el Departamento de cultura, medios y deportes del Reino Unido, y se hará una mención a la forma como se ha realizado la medición de la cuenta satélite de cultura del DANE para el caso colombiano.

Definición de industrias culturales de la UNESCO, Bangkok (2007)

Las industrias culturales están definidas como aquellas que producen productos creativos y artísticos tangibles o intangibles, y que tienen el potencial para crear riqueza y generar ingreso a través de la explotación de los activos culturales y de la producción de bienes y servicios basados en el conocimiento (tanto tradicional como contemporáneo). Lo que las industrias culturales tienen en común, es que todas usan su creatividad, conocimiento cultural, y propiedad intelectual, para producir productos y servicios con valor social y cultural. (Traducción propia)

Definición de industrias creativas del DCMS (2001)

Las industrias creativas son aquellas que están basadas en la creatividad, talento y habilidades individuales. Tienen el potencial para la creación de riqueza y empleo a través del desarrollo de la propiedad intelectual.

Definición de industrias culturales adoptada en estudio del BID para América Latina y el Caribe (Quartesan et al., 2007)

Las industrias culturales pueden ser identificadas como un grupo de sectores que ofrecen: i) servicios en los campos de entretenimiento, educación e información (p.ej. películas, música grabada, medios impresos o museos) y ii) productos manufacturados a través de los cuales los consumidores elaboran formas distintivas de individualidad, autoafirmación y manifestación social (p.ej. ropa de moda o joyería) (Traducción de Scott, 2004).

Definición de industrias protegidas por el derecho de autor de la OMPI (2003)

Las industrias que dependen principalmente del derecho de autor son aquellas que se dedican íntegramente a la creación, producción y fabricación, interpretación o ejecución, radiodifusión, comunicación y exhibición, o distribución y venta de obras y otro material protegido. Las industrias interdependientes del derecho de autor son aquellas que se dedican a la producción y venta de equipos y cuya función consiste, total o principalmente, en facilitar la creación, la producción o la utilización de obras y otro material protegido. Las industrias que dependen parcialmente del derecho de autor son aquellas en las cuales una parte de las actividades está relacionada con las obras y otro material protegido y puede consistir en la creación, producción y fabricación, la interpretación o ejecución, la radiodifusión, la comunicación y la exhibición o la distribución y venta. Las industrias de apoyo son aquellas en las cuales una parte de las actividades consiste en facilitar la radiodifusión, la comunicación, la distribución o la venta de obras y otro material protegido, y cuyas actividades no han sido incluidas en las industrias que dependen principalmente del derecho de autor.

Definición de campo cultural de Andrés Bello CAB (2009)

El campo cultural se define como un conjunto de actividades humanas y productos cuya razón de ser consiste en crear, expresar, interpretar, conservar y transmitir contenidos simbólicos.

De acuerdo con las definiciones anteriores, el elemento en común de los tres términos es la cultura y creatividad y su aprovechamiento en actividades económicas (ya sean lucrativas o no). Así, como punto de partida podemos tomar la definición de cultura de la UNESCO (2001).

Definición de Cultura de la UNESCO

La cultura debe ser considerada como el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, la manera de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

Aceptando esta noción del concepto de cultura,³ retomemos la definición de la UNESCO de las industrias culturales:

“Aquellas que generan productos creativos y artísticos, tangibles o intangibles, y que tienen el potencial para crear riqueza y generar ingreso a través de la explotación de los activos culturales y de la producción de bienes y servicios basados en el conocimiento (tanto tradicional como contemporáneo). Lo que las industrias culturales tienen en común, es que todas usan su creatividad, conocimiento cultural, y propiedad intelectual para producir bienes y servicios con valor social y cultural”. (Traducción propia del original. UNESCO Bangkok, 2007)

Las industrias culturales engloban actividades que pertenecen al sector cultural pero no a todas las actividades del sector cultural. Por ejemplo, el patrimonio material e inmaterial corresponde al sector cultural, pero no a las industrias culturales.

Al respecto, en un documento producido por el Convenio Andrés Bello y el Ministerio de Cultura de Colombia (CAB, 2003), el sector cultural es entendido como un conjunto de actividades cuyo valor simbólico supera su valor de uso y cambio.

Por otro lado, el Departamento de Cultura y Deportes del Reino Unido define las industrias creativas como:

Aquellas que están basadas en la creatividad, talento y habilidades individuales. Tienen el potencial para la creación de riqueza y empleo a

³El Ministerio de Cultura de Colombia, mediante la Ley general de Cultura (ley 397 de 1997), define cultura como “el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende, más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias”. Esta definición no se aleja de la adoptada por la UNESCO.

través del desarrollo de la propiedad intelectual. (Traducción propia de DCMS)

Si bien los términos Industrias Culturales e Industrias Creativas en algunos casos parecen ser casi intercambiables, la diferencia entre los dos tipos de industrias radica en **lo que genera el valor** del bien o servicio producido. Por ejemplo, los bienes y servicios producidos por las industrias culturales son fruto de la herencia, el conocimiento tradicional y los elementos artísticos de la creatividad. Por otro lado, las industrias creativas derivan su producción de la creatividad individual, la innovación, las habilidades y el talento en la explotación de la propiedad intelectual.

En general, tanto las industrias culturales como las creativas están relacionadas con el aprovechamiento de la noción de propiedad intelectual, pero éstas no son las únicas que generan valor a partir de los derechos de autor. Precisamente, la OMPI divide las industrias protegidas por derechos de autor en cuatro grupos: i) industrias que dependen principalmente del derecho de autor, ii) industrias interdependientes del derecho de autor, iii) industrias que dependen parcialmente del derecho de autor e iv) industrias de apoyo.

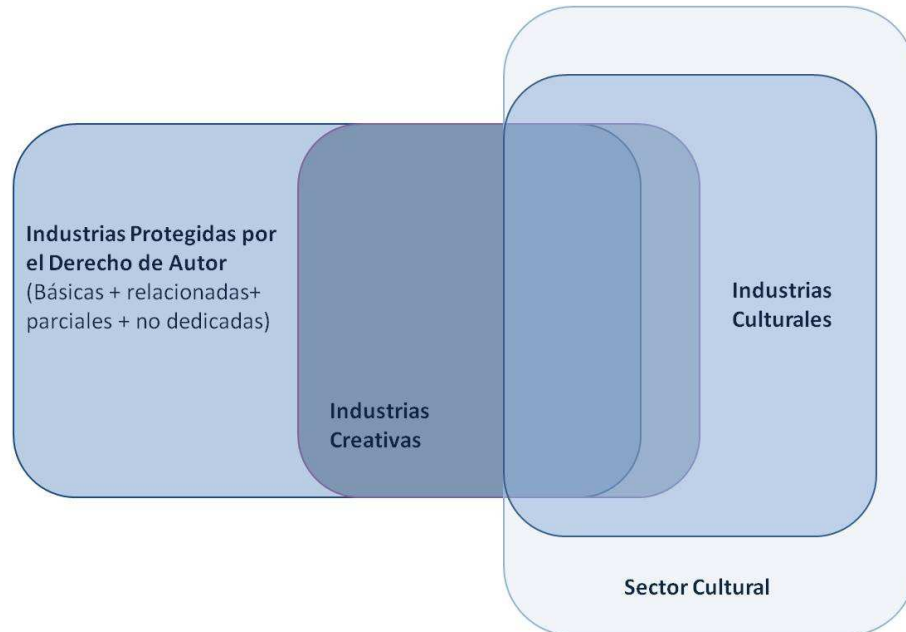
Según la OMPI (2003), las *industrias que dependen principalmente del derecho de autor* son aquellas que se dedican a la creación, producción y fabricación, interpretación o ejecución, radiodifusión, comunicación y exhibición, o distribución y venta de obras y otro material protegido por el derecho de autor. *Las industrias interdependientes del derecho de autor* se dedican a la producción y venta de equipos cuya función consiste, total o principalmente, en facilitar la creación, la producción o la utilización de obras y otro material protegido. *Las industrias que dependen parcialmente del derecho de autor* son aquellas para las cuales parte de sus actividades está relacionada con las obras y otro material protegido y puede consistir en la creación, producción y fabricación, la interpretación o ejecución, la radiodifusión, la comunicación y la exhibición, o la distribución y venta. Finalmente, las *industrias de apoyo* generan productos y servicios para facilitar la radiodifusión, la comunicación, la distribución o la venta de obras y otro material protegido, pero se dedican a otro tipo de actividades no protegidas por el derecho de autor (transporte, telefonía, etc.).

De acuerdo con estas definiciones, las industrias culturales incluyen actividades como: artes escénicas, producción audiovisual (sin incluir videojuegos), artes visuales,⁴ editorial, música y artesanías. Las industrias creativas incluyen, además de las anteriores actividades, otras como: videojuegos y diseño industrial. Finalmente, las industrias protegidas por el derecho de autor incluyen en las industrias básicas, además de varios de los anteriores, sectores como bases de datos de software y sociedades de gestión colectiva de derechos de autor; así mismo, las industrias interdependientes incluyen equipos necesarios para la producción de los bienes y servicios

⁴Como por ejemplo: pintura, escultura, fotografía y artes gráficas

protegidos; las industrias parciales incluyen vestidos y textiles, joyería y muebles; y las industrias de apoyo incluyen ventas y transporte. La Figura 1.1 presenta de manera esquemática la relación entre los tres conceptos.

Figura 1.1. Sector cultural, industrias protegidas por el derecho de autor, industrias culturales e industrias creativas.



Así, las industrias culturales y creativas comparten algunas de sus industrias, lo que implica que hay algunas industrias creativas que no son industrias culturales y algunas culturales que no son creativas. Es aquí donde radica la importancia de la diferenciación de las industrias culturales con las creativas para efectos del cálculo de la Cuenta Satélite de Cultura (CSC). Si se decide utilizar indistintamente los conceptos industrias culturales e industrias creativas, la medición de la CSC involucraría también algunas actividades creativas que no son culturales, sobredimensionando así el impacto de la cultura en la economía.

Adicionalmente, las industrias culturales son un subconjunto del sector cultura, de tal manera que existen actividades del sector cultura que no podrían ser consideradas como industrias culturales. Por lo tanto, no debería esperarse que una medición de industrias culturales cuantifique el peso que en la economía tiene todo el sector cultural; por ejemplo, la CSC no cuantifica el valor del patrimonio material e inmaterial, aunque sí la actividad de las empresas cuya base son estos patrimonios, como podría ser, una empresa que explota la historia de una hacienda colonial declarada

patrimonio nacional.

Por otro lado, las industrias creativas, las industrias culturales y las industrias básicas protegidas por el derecho de autor comparten algunas actividades, lo cual plantea el mismo problema para la CSC mencionado anteriormente; si los tres conceptos son tratados indistintamente se correría el riesgo de contabilizar en el valor agregado de la cultura,⁵ industrias tanto creativas-no culturales como de derecho de autor-no creativas-no culturales.

Una vez clarificados los límites entre las industrias culturales, creativas y protegidas por el derecho de autor, y retomando las definiciones presentadas anteriormente, se concluye que para efectos del estudio aquí mostrado se entenderán como diferentes los tres conceptos. Ahora bien, en la siguiente sección se verá en qué países se han realizado mediciones de estas tres industrias.

1.2. Medición de la contribución de las industrias culturales, creativas y de derechos de autor alrededor del mundo.

Desde el año 2000, se hacen visibles los estudios sobre la contribución de las industrias culturales, creativas y de derechos de autor, al PIB. Diferentes países han utilizado la metodología más acorde con las capacidades e intereses de medición que tienen, e incluso han seleccionado partes de metodología a aplicar por la viabilidad de la medición. Estas metodologías se discutirán en la próxima sección, por ahora describiremos las diferentes experiencias.

El estudio pionero de la contribución de las industrias de derechos de autor al PIB, fue realizado en Estados Unidos por Economists Incorporated y la Alianza Internacional para la Propiedad Internacional (IIPA por sus siglas en inglés) en 1990; se trata de un reporte anual sobre las industrias del derecho de autor de ese país que se sigue publicando actualmente (Siwek, 2009). Así mismo, en el 2004 fueron los primeros en adoptar los lineamientos de la Guía de la OMPI, que había sido basada en gran parte de la metodología que IIPA venía trabajando antes.

De la misma forma, la Unión Europea (UE-15) publicó, en el 2003, un estudio de las industrias protegidas por el derecho de autor con base en datos del año 2000. En dicho estudio se realiza una medición de las industrias básicas, dependientes y relacionadas del derecho de autor. Si bien no fueron hechas con base en la Guía de la OMPI, inexistente en ese momento, los métodos y categorías utilizados en el

⁵Por valor agregado de la cultura se hace referencia al valor agregado que se genera en la actividad de **producción** de bienes y servicios culturales para la venta

estudio son, en general, consistentes con las categorías sugeridas en esa guía. Vale la pena resaltar que los resultados de la medición revelan cifras solamente para las industrias básicas y dependientes, mas no para las relacionadas.

El Reino Unido presenta un gran avance en la medición de las industrias creativas, para las cuales hay documentos de mapeo,⁶ siendo el primero publicado en 1998 y el segundo en 2001. Sin embargo, también tienen mediciones para industria de derechos de autor, para las cuales hacen medición en tres niveles: i) Literatura; música; filme, video, tv, radio, discos; teatro. ii) Actividades de menor vinculación como publicidad y arquitectura y iii) Actividades articuladas al producto generado (Price, 1993).

En el caso canadiense, aunque se han realizado mediciones de las industrias protegidas por el derecho de autor (Wall communications Inc., 2004), también se ha avanzado hacia la estandarización de presentación de resultados de cuentas culturales (industrias culturales). Ellos hacen una medición del sector cultural y lo dividen en industrias básicas y no-básicas (Singh, 2004); incluyen medios de comunicación escritos, filme y video, radiodifusión, grabación de sonido y edición musical, artes escénicas, artes visuales, arquitectura, fotografía, diseño, publicidad, patrimonio material, festivales, archivos y bibliotecas; así mismo en el marco para las estadísticas de cultura incluyen también artesanía, educación para la cultura, el apoyo del gobierno a la cultura y las actividades de asociaciones relacionadas con la cultura (Culture Statistics Program, 2004 y 2007).

La medición del peso del sector cultural en el valor agregado más reciente en España, propone una metodología para medir tanto industrias protegidas por el derecho de autor, como las industrias culturales. Las industrias culturales consideradas son archivos y bibliotecas, libros y prensa, artes plásticas y escénicas, cine y video, televisión y radio, y música grabada; y en el caso de la actividades vinculadas a la propiedad intelectual, se incluyen además, informática y publicidad (Ministerio de Cultura de España, 2007)

En Australia, The Allen Consulting Group, hace la medición de industrias esenciales, parcialmente protegidas por los derechos de autor y las industrias destinadas a la distribución de productos protegidos por los derechos de autor (Allen Consulting Group, 2001).

En Hong Kong se hizo un estudio de industrias creativas, en el cual se incluyó publicidad, arquitectura, artes, antigüedades y artesanías, diseño, entretenimiento digital, cine y video, música, artes escénicas, publicidad y edición, software y computadores, y televisión y radio (Centre for Cultural Policy Research-University of Hong Kong, 2003).

⁶El mapeo del sector cultural es un estudio con el objetivo de hacer un diagnóstico de una situación, teniendo en cuenta la dinámica de los elementos que la constituyen. Una definición más amplia puede encontrarse en el estudio realizado por el CRECE en 2007.

En Mercosur y Brasil, la OMPI efectuó una adaptación de la metodología estadounidense antes de presentar la guía del 2003, por lo cual puede haber resultados coincidentes (OMPI y Universidade Estadual de Campinas, 2001). Por último, el Convenio Andrés Bello (CAB) realizó estudios sobre el valor agregado de las industrias culturales en Colombia (CAB, 2009), Venezuela (Guzmán et al., 2004) , Perú (CAB, 2003) y Chile (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile *et al.*,2003); sin embargo sus metodologías son diferentes. En Perú, dada la escasez de datos para una medición directa, lo que se hizo fue una sumatoria de las demandas finales del consumo cultural, más las inversiones hechas en el sector, sumándole a ello las exportaciones. Las industrias que se miden son: edición y el libro, artes escénicas, radio, fonografía, cinematografía, publicaciones periódicas, televisión, artesanía, museos y museografía, y publicidad. En Venezuela se realiza la medición de las actividades económicas características de la cultura, servicios de enseñanza, y actividades económicas relacionadas con la cultura.

Finalmente es importante mencionar el caso colombiano, en donde entidades como el British Council, el Ministerio de Cultura, el CAB y el Centro de Estudios Regionales Cafeteros y Empresariales (CRECE), han adelantado estudios sobre industrias culturales y creativas. Particularmente en el caso de las industrias culturales, la medición realizada por el Convenio Andrés Bello en el 2003, ha sido continuada por la Cuenta Satélite de Cultura publicada por el DANE, que en el 2009 presentó la serie 2000-2007. Los sectores incluidos en la medición, son los que más adelante se presentan en este capítulo al hacer referencia a la metodología DANE.

Cuadro 1.1. Estudios previos sobre industrias culturales

País	Año de medición	Participación % en el PIB
Canadá	2001	3.77
España	2005	2.80
Perú	2001	1.03
Venezuela	2002	Entre 1.7 y 8.8
Chile	2000	1.80
Colombia	2007	1.78

Fuente: CAB y Universidad San Martín de Porres (2005), Cárdenas et. al.(2005), Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile et al.(2003), DANE (2007), Singh(2004), Ministerio de Cultura de España (2007).

1.3. Metodologías para el cálculo de la cuenta satélite de cultura.

En la sección anterior se describieron las diferentes aproximaciones que se han llevado a cabo alrededor del mundo para medir el peso de las industrias culturales, creativas y las protegidas por el derecho de autor. En esta sección se discutirán los diferentes tipos de metodologías empleadas para dichos cálculos, que como en el caso de las definiciones, pueden ser sintetizadas en las sugeridas por la OMPI, el Convenio Andrés Bello y el Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido, donde cada una de ellas responde a una definición diferente (industrias protegidas por el derecho de autor, industrias culturales e industrias creativas, respectivamente).

Es importante discutir las tres metodologías y sus diferencias, para aclarar la razón por la cual sólo los resultados de una de ellas deben ser asimilados a resultados de medición de las Industrias Culturales; dado que cada una responde a una definición diferente, sea de industria cultural, creativa o del derecho de autor, industrias que, como fue presentado en la primera sección del capítulo, son similares, pero distintas.

Al mirar las metodologías en detalle, se harán más explícitas las diferencias entre los conceptos de industrias culturales, creativas y del derecho de autor, permitiendo así vislumbrar los alcances de la medición de cada una de ellas.

Concepto de Cuenta Satélite

Las cuentas satélites son ejercicios de contabilidad nacional que están articulados al Sistema de Cuentas Nacionales (SCN93) que permiten estudiar el comportamiento de un sector en mayor detalle. Así, las cuentas satélites proveen un marco ligado a las cuentas centrales y permiten, en el contexto de las cuentas nacionales, centrar la atención en determinado campo o aspecto de la vida económica y social (United Nations Statistics Division, 2003). En el caso colombiano, el DANE calcula cuentas satélites para los siguientes sectores: Cultura, Medio Ambiente, Turismo y Salud y Seguridad Social. (Ver el capítulo 2 para una discusión más amplia del sistema de cuentas económicas).

1.3.1. Metodología sugerida por la OMPI

La OMPI, en el año 2003, sugirió una metodología de medición que responde a su definición de Industrias del Derecho de Autor. Éstas están divididas en cuatro, de acuerdo con su contribución al copyright:

- **Industrias Básicas:** aquellas que dependen principalmente del derecho de autor.
- **Industrias Interdependientes:** aquellas que contribuyen a la producción, fabricación y venta.
- **Industrias que dependen parcialmente del derecho de autor:** aquellas que presentan algunas actividades que se relacionan o vinculan con material protegido por derecho de autor.
- **Industrias de apoyo:** aquellas que si bien no se dedican a producir bienes o servicios protegidos por el derecho de autor, sí se basan de manera indirecta y marginal en el material protegido por el derecho de autor.

Esta definición implica la medición de los sectores que se presentan en el Cuadro 1.2. Para el caso colombiano, hay un total de 98 industrias del derecho de autor clasificadas por CIIU⁷ a 4 dígitos. Existen 25 básicas, 13 relacionadas, 25 parciales y 35 no dedicadas.

La información sobre el valor agregado se obtiene de la Encuesta Anual Manufacturera (EAM) y, para el sector servicios, de la Superintendencia de Sociedades. En el caso de la EAM el valor agregado es reportado directamente, mientras que la información de la Superintendencia debe transformarse por medio de los coeficientes técnicos del DANE, para convertir la información de ingresos operacionales en valor agregado.

En el caso de las actividades de transporte y comercio, debido a las dificultades en la desagregación estadística, se emplean los factores copyright que asignan una ponderación a la contribución de cada una de las industrias a los derechos de autor. En el estudio de la OMPI para Colombia, en el caso de las industrias parcialmente relacionadas, se utilizaron factores copyright obtenidos de un estudio para Hungría de Penygey y Munckácsi (Penygey y Mukácsi, 2005); en el caso de las industrias de apoyo se obtuvieron coeficientes de las matrices de insumo producto.

⁷CIIU corresponde a la abreviatura de Clasificación Industrial Internacional Uniforme. Actualmente se emplea la clasificación CIIU Revisión 3 adaptada para Colombia.

Cuadro 1.2. Sectores industrias del derecho de autor

Básicas	Interdependientes
<ul style="list-style-type: none"> ● Prensa y literatura. ● Música, producciones de teatro y ópera. ● Películas y videos. ● Radio y televisión. ● Fotografía. ● Bases de datos de software. ● Artes visuales y gráficas. ● Publicidad. ● Sociedades de gestión colectiva de derechos de autor. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipos de televisión, radios, videograbadoras, reproductores de CD, DVD y casete, equipo para juegos electrónicos y equipo similar. ● Computadoras y equipos. ● Instrumentos musicales. ● Equipo de fotografía y películas. ● Material de grabación. ● Papel.
Parciales	De apoyo
<ul style="list-style-type: none"> ● Vestido, textiles y calzado. ● Joyería y monedas. ● Otras artes y manualidades. ● Muebles. ● Bienes para el hogar, porcelana y vidrio. ● Tapicería y alfombras. ● Juguetes y juegos. ● Arquitectura, ingeniería y topografía. ● Diseño interior. Museos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ventas generales al mayoreo y menudeo. ● Transporte general. ● Telefonía e internet.

Fuente: DNDA y OMPI (2008)

1.3.2. Metodología sugerida por el Convenio Andrés Bello

El convenio Andrés Bello propone una metodología de medición de la CSC que incluya, no solamente las actividades culturales que han sido incluidas en la definición de industria cultural de la UNESCO (exceptuando deporte); sino también campos relacionados con la protección y conservación del patrimonio material e inmaterial, y la educación cultural. La definición asumida es compatible también con la definición del BID en su estudio sobre América Latina y el Caribe.

Las sugerencias metodológicas resaltan que en los sectores en los cuales la división no sea suficientemente clara y pueda incluir otros productos que no transmitan

contenidos simbólicos, debe buscar hacerse esa diferenciación para excluir la parte no cultural del valor agregado de dicho sector, por ejemplo en el caso del sector diseño.

El convenio sugiere realizar la diferencia entre los productos característicos y los productos conexos. Y los define como se cita a continuación:

- **Productos característicos:** aquellos cuya razón de ser consiste en crear, expresar, interpretar, conservar y transmitir contenidos simbólicos.
- **Productos conexos propiamente dichos:** aquellos típicos del campo pero cuyo proceso de producción no se considera como característico por pertenecer a una categoría más amplia.
- **Productos auxiliares:** requeridos para el ejercicio de una práctica cultural.
- **Productos interdependientes:** insumos usados casi exclusivamente por las actividades características de producción cultural.

La adopción de esta metodología en el caso de Cali, implicaría obtener datos, para la ciudad, de los CIU que se ajusten a los sectores descritos en el Cuadro 1.3. De la misma forma, implicaría hacer una diferenciación por CIU de los subsectores culturales y no culturales.

Cuadro 1.3. Sectores incluidos en la sugerencia de medición del CAB*

Sectores que conforman el campo cultural

- Creación literaria, musical, teatral, etc.
 - Artes escénicas y espectáculos artísticos
 - Artes plásticas y visuales
 - Libros y publicaciones
 - Audiovisual
 - Música
 - Diseño
 - Juegos y juguetería
 - Patrimonio material
 - Patrimonio natural
 - Patrimonio inmaterial
 - Formación cultural
-

* Incluye actividades y productos característicos y conexos

Fuente: CAB (2009).

El DANE calculó una CSC para los años 2000 a 2007 que estaba apoyada en investigaciones realizadas por el CAB previas a la publicación del manual metodológico para la implementación de la cuenta satélite de cultura en Latinoamérica en 2009. Durante los años 2009 y 2010, el DANE ha venido trabajando en la actualización de la CSC de acuerdo con la metodología propuesta en el manual del CAB. Sin embargo, la medición realizada para los años 2000-2007 tiene varios componentes importantes de analizar; en la construcción de la CSC, el DANE empleó cuatro metodologías de cálculo diferentes, formando así cuatro grupos (DANE, 2007):

- **Actividades culturales de mercado, excepto formación artística, museos y servicios del Gobierno:** se deducen de las cuentas nacionales. Se utiliza el CIU a ocho dígitos para determinar la participación cultural por producto.
- **Servicios del Gobierno y las instituciones sin fines de lucro financiadas por el Gobierno y por los hogares:** se deducen de la información proporcionada por la Contaduría General de la Nación. Se crea una cuenta para cada entidad.
- **Actividad de los museos:** se deduce de una encuesta de museos realizada en esa ocasión.
- **Educación artística formal superior:** en las universidades privadas se deduce de información sobre el valor de la matrícula de los programas. En las universidades públicas se utiliza el costo promedio por estudiante.

Es importante anotar que existen sectores sugeridos por el Convenio Andrés Bello (incluso antes de la publicación del manual) que no fueron incluidos en la medición del DANE, debido a la ausencia de información sobre el sector o subsector. Esto implica que la comparación con otros países que implementen la metodología del Convenio, debe hacerse teniendo en cuenta no el peso total de la cultura en la economía de los países comparados, sino el peso de los sectores comunes calculados.

1.3.3. Metodología sugerida por el Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido (DCMS)

El DCMS del Reino Unido, hace una medición de las industrias creativas en la economía de ese país acorde con su definición de industrias creativas. Tal vez los estudios más destacados realizados por este departamento son los documentos de mapeo de industrias creativas, publicados en 1998 y 2001, y que han dado pie a

una medición del sector tanto a nivel nacional como regional. Cada uno de los sectores incluidos en esas mediciones tiene una descripción de las actividades básicas, actividades relacionadas e industrias relacionadas, aunque las mediciones giran principalmente alrededor de las industrias básicas.

La medición desarrollada en los documentos de mapeo no está concentrada en el peso del sector creativo en el PIB del país, sino en otro tipo de variables como el empleo, las exportaciones, las ganancias, el tamaño del mercado, etc. En consecuencia, si bien hay una relativa homogeneidad en el tipo de información presentada, los contenidos de cada capítulo difieren por los requerimientos de información estadística relevante en cada sector.

Sin embargo, se considera importante discutir los sectores incluidos en la medición del DCMS, debido a que éstos han sido tomados como base en varios estudios subsecuentes. Vale la pena resaltar que dichos estudios han adicionado o eliminado sectores dependiendo de la disponibilidad de información, los intereses y las características del país; de hecho se puede ver cómo algunos de ellos han incorporado mediciones del patrimonio cultural, involucrando elementos culturales a una medición de industrias creativas, y por ende, sobredimensionando el peso del sector creativo en el PIB.

Cuadro 1.4. Sectores creativos en la medición del Reino Unido

Sectores DCMS	Sectores relacionados
●Publicidad	●Artes visuales
●Arquitectura	●Fotografía
●Mercados de arte y antigüedades	●Museos y galerías
●Juegos de video y computador	●Turismo cultural
●Artesanías	●Patrimonio cultural
●Diseño	●Deportes
●Diseño de modas	
●Cine y video	
●Música	
●Artes escénicas	
●Edición y publicación	
●Software	
●Televisión y radio	

Fuente: DCMS (2001)

1.4. Adopción de una metodología para el cálculo de la cuenta satélite de cultura para Cali

Esta sección está dividida en tres subsecciones, en la primera se hará una comparación entre los subsectores incluidos en las metodologías estudiadas en este capítulo; en la segunda sección, se realizará una comparación basada en las características deseables de la medición; y en la última, se adoptará una metodología de medición para la CSC.

1.4.1. Comparación de los subsectores incluidos en las metodologías estudiadas

Como se observa en el Cuadro 1.5, la OMPI no incluye dentro de las industrias básicas las actividades de museos y preservación de lugares y edificios históricos; las actividades de jardines botánicos y zoológicos y de parques nacionales; la formación artística; y los servicios de transmisión por radio y televisión. La mayoría de éstas son actividades percibidas como claramente culturales.

Así mismo, las industrias básicas de la OMPI (ver Cuadro 1.6): fotomecánica y análogos; acabado o recubrimiento; otros servicios conexos; otras ventas al por menor en almacenes especializados; consultoría en sistemas e informática; desarrollo de programas de informática; y procesamiento de datos son consideradas no culturales en la CSC de Colombia.

Cuadro 1.5. Clasificación de las industrias incluidas en la CSC y las incluidas en el estudio de industrias del derecho de autor. Caso colombiano.

CIIU	Cuenta satélite (DANE)	Derecho de autor (OMPI)				
		B	R	P	ND	No
2211	Edición de libros, folletos, partituras y otras publicaciones	x				
2212	Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas	x				
2213	Edición de materiales grabados	x				
2219	Otros trabajos de edición	x				
2220	Actividades de impresión	x				
2240	Reproducción de materiales grabados	x				
6423	Servicios de transmisión de programas de radio y televisión				x	
6424	Servicios de transmisión por cable				x	
732001	Investigación y desarrollo experimental en el campo cultural					x
742101	Actividades de Arquitectura			x		
7430	Publicidad	x				
7494	Actividades de fotografía	x				
7499	Otras actividades empresariales			x		
751301	Regulación de las actividades de los organismos que prestan servicios culturales					x
803001	Formación artística					x
9112	Actividades de organizaciones profesionales	x				
9211	Producción y distribución de filmes y videocintas	x				
9212	Exhibición de filmes y videocintas	x				
9213	Actividades de radio y televisión	x				
9214	Actividades teatrales y musicales y otras actividades artísticas	x				
9219	Otras actividades de entretenimiento ncp	x				
9220	Actividades de agencias de noticias	x				
9231	Actividades de bibliotecas y archivos	x				
9232	Actividades de museos y preservación de lugares y edificios históricos			x		
9233	Actividades de jardines botánicos y zoológicos y de parques nacionales					x
9249	Otras actividades de esparcimiento	x				

Fuente: Construido a partir de DNDA y OMPI (2008) y DANE (2007).

Nota: B=Industrias básicas, P=Industrias parcialmente relacionadas, R=Industrias relacionadas, ND=Industrias no dedicadas.

Cuadro 1.6. Clasificación de las industrias básicas del derecho de autor, que son consideradas no culturales en las CSC de Colombia.

CIIU	Básica OMPI	Cuentas satélite DANE	
		Cultural	No cultural
2211	Edición de libros, folletos, partituras y otras publicaciones	x	
2212	Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas	x	
2213	Edición de materiales grabados	x	
2219	Otros trabajos de edición	x	
2220	Actividades de impresión	x	
2231	Arte, diseño y composición		x
2232	Fotomecánica y análogos		x
2233	Encuadernación		x
2234	Acabado o recubrimiento		x
2239	Otros servicios conexos ncp		x
5239	Comercio al por menor de productos diversos NCP, en establecimientos especializados		x
7210	Consultores en equipo de informática		x
7220	Consultores en programas de informática y suministro de programas de informática++		x
7230	Procesamiento de datos		x
7430	Publicidad	x	
7494	Actividades de fotografía	x	
9112	Actividades de organizaciones profesionales (recaudadoras)	x	
9211	Producción y distribución de filmes y videocintas	x	
9212	Exhibición de filmes y videocintas	x	
9213	Actividades de radio y televisión	x	
9214	Actividades teatrales y musicales y otras actividades artísticas	x	
9219	Otras actividades de entretenimiento ncp	x	
9220	Actividades de agencias de noticias	x	
9231	Actividades de bibliotecas y archivos	x	
9249	Otras actividades de esparcimiento	x	

++ Desarrollo de programas de informática

Fuente: Construido a partir de DNDA y OMPI (2008) y DANE (2007).

El Convenio Andrés Bello sugiere incluir una medición del componente cultural de algunas actividades que el DCMS caracteriza como creativas (ver Cuadro 1.7): multimedia, diseño, juegos y juguetería, y del componente cultural de actividades relacionadas con el patrimonio y la educación (patrimonio material, patrimonio inmaterial y formación artística). Por lo tanto, se podría decir que los sectores sugeridos por el CAB incluyen a los del DCMS, aunque con una lógica diferente de medición, que corresponde a cuantificación del aporte cultural vs. cuantificación del aporte creativo. Respecto a esto, vale la pena resaltar que el proceso de decisión sobre los sectores a considerar del DANE y de la OMPI, es diferente. En primer lugar, el DANE está basado en investigaciones del CAB y se encargó de seleccionar las industrias de las cuales existiera información nacional disponible, por ende, la ausencia del sector en la metodología DANE indica que no había la información necesaria para su cálculo. Por su parte, la OMPI no está basada en el CAB, y su criterio de inclusión o exclusión de una industria en la medición, es su aporte a los derechos de autor.

Cuadro 1.7. Subsectores sugeridos por el CAB incluidos en las metodologías OMPI y DANE. (1 de 2)

Sector	Subsector	DANE	OMPI
Creación literaria, musical, teatral, etc.	Creación literaria	x	x
	Creación musical	x	x
	Creación teatral	x	x
	Creación audiovisual	x	x
Artes escénicas y espectáculos artísticos	Teatro	x	x
	Danza	x	x
	Presentaciones que articulen danza, teatro y música.	x	x
	Otras formas de artes escénicas*	x	x
	Presentaciones musicales en vivo.	x	x
Artes plásticas y visuales	Fotografía	x	x
	Pintura	x	x
	Escultura	x	x
	Arte industrial	x	x
	Grabado, Artes Gráficas, Ilustración	x	x
Libros y publicaciones	Libros	x	x
	Publicaciones periódicas	x	x
	Otros productos editoriales	x	x
Música	Edición de música	x	x
	Producción fonográfica	x	x
Juegos y juguetería	Juegos y juguetería		

Cuadro 1.7. Subsectores sugeridos por el CAB incluidos en las metodologías OMPI y DANE (2 de 2)

Sector	Subsector	DANE	OMPI
Audiovisual	Cine y video	x	x
	Radio	x	x
	Televisión	x	x
	Multimedia		x
	Videojuegos		x
Diseño	Arquitectónico	x	
	Gráfico		
	Textil		
	Moda		
	Industrial+		
	Interactivo		
	Joyas		
Patrimonio material	Inmueble (centros históricos, patrimonio arqueológico)		
	Mueble (antigüedades, etc)		
	Bibliotecas	x	x
	Museos y objetos de colección pública o privada	x	
	Archivos (filmicos, documentales y otros repositorios)	x	x
Patrimonio natural	Reservas naturales	x	
	Jardines botánicos y zoológicos	x	
	Colecciones de zoología, mineralogía y anatomía	x	
Patrimonio Inmaterial	Fiestas tradicionales y patrias		
	Gastronomía y tradiciones culinarias		
	Tradiciones vernáculas		
	Artesanía indígena, tradicional y contemporánea		
	Otras tradiciones y expresiones orales		
	Lenguas y dialectos		
Formación cultural	Formación artística dentro del programa de educación general	x	
	Formación artística especializada	x	
	Formación en mantenimiento del patrimonio, museología, etc.		

+No incluye diseño de maquinarias. *Circo, pantomima, narración, etc.

Fuente: Construido a partir de DNDA (2008), DANE (2007) y CAB (2009).

1.4.2. Comparación de las metodologías estudiadas según características deseables

La adopción de una definición es necesaria para delimitar los alcances de las investigaciones, pero también implica una decisión sobre el fin de tener dichos datos. A este respecto, es importante tener en cuenta ciertas características deseables de la medición: i) ajuste al proyecto de Industrias Culturales, ii) comparabilidad, iii) comunicación del mensaje y iv) viabilidad de la medición.

Como hemos presentado anteriormente, hay tres métodos de medición que recogen las definiciones presentadas por la UNESCO, el BID, el DCMS y la OMPI. Particularmente, la definición adoptada por el Convenio Andrés Bello, que es la de la UNESCO, es compatible con la definición del BID, mientras que la OMPI y el DCMS hacen uso de sus definiciones.

Se ha llegado a que la metodología del Convenio Andrés Bello responde a una definición de industrias culturales, la metodología OMPI a una definición de industrias protegidas por derechos de autor, y la del DCMS a una definición de industrias creativas. Claramente se observa que algunos sectores son entendidos de la misma manera en todas las definiciones; otros están presentes en todas las definiciones, pero la aproximación a ellos se hace desde diferentes puntos de vista (como es el caso del diseño); y otros sólo están presentes en una o dos de las definiciones.

En esta subsección se compararán, desde los cuatro criterios descritos, las definiciones y metodologías de medición de las industrias del derecho de autor, creativas y culturales. A partir de esto se definirá cuál de los tres conceptos es el que mejor se adecúa a los objetivos de medición del proyecto de Industrias Culturales como motor de desarrollo de la ciudad. Para ello se tendrá en cuenta la comparación de sectores de la subsección anterior.

Ajuste al proyecto de Industrias Culturales

La metodología de la OMPI utiliza la definición de industrias del derecho de autor. Por ello incluye dentro de sus industrias básicas, industrias como bases de datos de software y sociedades generadoras de derechos de autor, dos actividades consideradas claramente no culturales. Una asimilación de la definición de industrias culturales a industrias protegidas por el derecho de autor, haría que se incluyan este tipo de industrias y se sobredimensione el peso del PIB cultural en el PIB de la ciudad.

La metodología del Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido, trabaja con la definición de industrias creativas, incluyendo industrias como software, publicidad, juegos de video, diseño etc. En este caso, estos sectores son medidos completamente porque son intensivos en creatividad, no se excluye de ellos el com-

ponente de valor que no transmite significados simbólicos. De la misma forma que en el caso anterior, una estimación con base en estos sectores, sin hacer diferenciación de lo que lleva consigo significados culturales, desembocará en una sobreestimación de la importancia de la industria cultural.

La metodología del Convenio Andrés Bello trabaja con una definición de industrias culturales dada por la UNESCO, pero le agrega ciertos sectores como Patrimonio y Educación cultural, dentro de lo que la UNESCO considera cultural. Diseño, juegos y juguetería son sectores que a simple vista podrían ser considerados no-culturales, sino creativos, pero el CAB los incluye dentro de su sectorización, por los contenidos simbólicos que transmiten. Esta diferenciación implicaría que para implementar la metodología CAB habría que hacer la diferencia entre la parte de esos sectores que puede ser atribuible a la transmisión de significados simbólicos, y la que es atribuible a una creatividad que no deriva del conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo.

Comparabilidad

Los resultados obtenidos con la metodología OMPI serían comparables con aquellos realizados para Industrias de derechos de autor en el mundo y en Colombia (para hacer comparación año a año en el país, se debería esperar una nueva medición de la OMPI), aunque estas cifras no son oficiales.

Los resultados con la metodología del DCMS no serían comparables con ningún estudio realizado hasta el momento en Suramérica, como sí ha sucedido en el caso de la OMPI y el CAB. Es importante resaltar que las mediciones de contribución del PIB creativo al PIB nacional no son tan usuales, como las mediciones de estadística básica de industrias creativas, por lo que la comparabilidad de los resultados de la Cuenta Satélite de Cultura sería limitada.

La CSC, medida con la metodología del Convenio Andrés Bello, sería comparable con los resultados de las estadísticas oficiales en Colombia.⁸ Para el caso de Cali, se podría comparar con la medición del DANE (para hacer comparación año a año, se debería esperar una nueva medición de dicha entidad) y con aquellos países y ciudades de Latinoamérica que adopten la metodología del CAB. Vale la pena resaltar que debido tanto a la disponibilidad de información a nivel municipal, como al mayor número de sectores propuestos por el CAB en el manual para implementación de la CSC, la medición de Cali puede diferir ligeramente de la medición nacional, sin embargo, será comparable con la actualización de las cuentas que el DANE está próximo a entregar.

⁸El DANE está actualizando la cuenta satélite con la metodología del Manual para la implementación de la CSC publicado por el CAB.

Comunicación del mensaje

Para asegurar el buen entendimiento del mensaje que se quiere transmitir con la cuenta satélite, se requiere que, en el caso de las industrias protegidas por el derecho de autor, se diferencie el alcance de estos resultados con respecto a la cifra oficial del DANE. Para ello sería necesario aclarar que no todas las industrias cobijadas por el derecho de autor pueden ser consideradas culturales y consecuentemente, clarificar la diferencia entre el concepto de industrias culturales utilizado por el proyecto y el concepto de industrias protegidas por derecho de autor empleado para la medición.

Del mismo modo, en el caso de una medición de industrias creativas, se debe comunicar la diferencia entre el alcance de estos resultados y el alcance de los resultados oficiales del DANE. Para ello, debe hacerse claro que no todas las industrias creativas pueden ser consideradas culturales y consecuentemente, clarificar la diferencia entre el concepto de industrias culturales utilizado por el proyecto y el de industrias creativas empleado para realizar la medición.

Si se realiza una medición de industrias culturales se debe socializar la definición empleada en la medición, que debería ser la misma empleada por el proyecto de industrias culturales.

Viabilidad de la medición

La medición de las industrias protegidas por el derecho de autor, con las consideraciones de la OMPI, no es viable del todo. Gran parte de las industrias básicas podrían ser medidas; pero la cuantificación del aporte de las actividades de transporte y comercio sería imprecisa dado que se requiere el cálculo de factores copyright para los cuales no hay información estadística disponible en la ciudad o el país (en el caso colombiano se utilizó un estudio Húngaro (Penygey y Mukácsi, 2005).)

La medición de las industrias creativas por medio de la creación de una estrategia de medición del PIB es viable y podría hacerse para la mayoría de los sectores. Sin embargo, no todas las industrias creativas están representadas en CIU independientes, por lo cual deberían ser excluidas por completo para no generar doble contabilidad del valor agregado. Por otro lado, en aquellos sectores en los que predomine la informalidad (como en las artesanías) podría ser aproximado sólo mediante iniciativa propia de los informales de proporcionar sus datos al proyecto.

La medición de industrias culturales con la aproximación del CAB es viable y podría hacerse para la mayoría de los sectores. Sin embargo, no todas las industrias culturales están representadas en CIU independientes, por lo cual deberían ser excluidas antes de generar doble contabilidad del valor agregado. Por otro lado, en aquellos sectores en los que predomine la informalidad (como en las artesanías) podría ser

aproximado sólo mediante iniciativa propia de los informales de proporcionar datos al proyecto. La ventaja que tiene ésta en comparación con la medición de industrias creativas, es que limita más el sector software y juegos de video, que no tiene suficiente regulación en Colombia, ni CIU suficientemente específicos.

1.4.3. Adopción de la metodología

En coherencia con los argumentos presentados en las dos sub-secciones anteriores, se adopta la metodología de medición de la cuenta satélite de cultura propuesta por el Convenio Andrés Bello, que responde a una definición de Industrias Culturales de la UNESCO y el BID. Esta metodología presenta mayores ventajas en términos de la viabilidad de medición, comparabilidad, claridad en la comunicación del mensaje y ajuste a los objetivos del proyecto Industrias Culturales como motor del desarrollo socioeconómico de Santiago de Cali, que las metodologías propuestas por la OMPI y el DCMS.

Más adelante se discute cómo se adapta la metodología del CAB de acuerdo con la disponibilidad de información de la ciudad de Cali. Por ahora es importante terminar nuestra discusión mostrando de manera explícita los subsectores que incluye la metodología del Convenio Andrés Bello (Ver Cuadro 1.8).

Cuadro 1.8. Subsectores sugeridos por el CAB y adaptación (1 de 2)

Sector	Subsector
Creación literaria, musical, teatral, etc.	Creación literaria Creación musical Creación teatral Creación audiovisual
Artes escénicas y espectáculos artísticos	Danza Presentaciones articulando danza, teatro y música Otras formas de artes escénicas* Presentaciones musicales en vivo. Presentaciones musicales en vivo.
Artes plásticas y visuales	Fotografía Pintura Escultura Arte industrial Grabado, Artes Gráficas, Ilustración
Juegos y juguetería	Juegos y juguetería

Cuadro 1.8. Subsectores sugeridos por el CAB y adaptación (2 de 2)

Sector	Subsector
Libros y publicaciones	Libros Publicaciones periódicas Otros productos editoriales
Música	Edición de música Producción fonográfica
Audiovisual	Cine y video Radio Televisión Multimedia Videojuegos
Diseño	Arquitectónico Gráfico Textil Moda Industrial Interactivo Joyas
Patrimonio natural	Reservas naturales Jardines botánicos y zoológicos Colecciones de zoología, mineralogía y anatomía
Patrimonio material	Inmueble (centros históricos, patrimonio arqueológico) Mueble (antigüedades, etc) Bibliotecas Museos y objetos de colección pública o privada Archivos (fílmicos, documentales y otros repositorios)
Patrimonio Inmaterial	Fiestas tradicionales y patrias Gastronomía y tradiciones culinarias locales Tradiciones vernáculas Artesanía indígena, tradicional y contemporánea Otras tradiciones y expresiones orales Lenguas y dialectos
Formación cultural**	Formación artística dentro del programa general Formación artística especializada Formación en mantenimiento del patrimonio, museología.

*Circo, pantomima, narración, declamación, etc. **Incluido en el cálculo del DANE.

Fuente: Construido a partir de DANE (2007) y CAB (2009).