MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN - MINCIENCIAS –

CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE PROYECTOS EN EJECUCIÓN DE CTeI EN CIENCIAS DE LA SALUD CON TALENTO JOVEN E IMPACTO REGIONAL

ANEXO 4

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS - ECONOMÍA NARANJA

Así como la investigación, los procesos de creación artística también pueden generar nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación transferible al sector social, cultural y productivo (especialmente al de las industrias creativas y culturales). Sin embargo, durante muchos años la creación no fue reconocida dentro del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación - SNCTI debido a que su forma de formular un proyecto y desarrollar sus obras/productos no correspondían al imaginario tradicional de la ciencia (Estévez et al., 2018).

Los procesos de creación artística, al igual que la investigación, manejan estructuras disciplinadas y planificadas en donde la experimentación constante juega un rol importante en la consecución del producto final, el cual se caracteriza por manejar un lenguaje plástico (como la música, la escultura, la danza, el audiovisual, entre otros) que en innumerables casos, además de ser original e inédito (es decir de nuevo conocimiento), ha movido las fronteras del conocimiento de estas disciplinas como en el caso de la obra de Coco Chanel, Pablo Picasso, Antoni Gaudí, Le Corbusier, Isadora Duncan, George Lucas, Stanley Kubrick, Queen, Jorge Velosa, entre otros creadores, y ha establecido una plataforma de innovación y de relacionamiento con diferentes áreas del conocimiento (Delgado et al., 2015).

Cuando estos procesos de creación convergen con diferentes metodologías de investigación es posible darles una trazabilidad, que permite evidenciar su aporte al estado del arte (Scrivener, 2002). De esta manera se construye el concepto de Investigación + Creación, el cual resalta las posibilidades de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación que pueden surgir a partir de la diversidad de áreas de conocimiento existentes.

Un caso significativo es el de la industria cinematográfica en donde a partir de mundos imaginados se ha promovido desarrollo tecnológico e innovación (Delgado, 2016), como ocurre con las diferentes producciones de Pixar y Lucasfilm; o el caso de Bogotá como ciudad de la música de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO, que promueve formas democráticas de acceso a diferentes géneros musicales (desde lo clásico a lo popular) además de establecer formas innovadoras de marketing musical. Estos casos evidencian el rol de las Industrias Culturales y Creativas - ICC en el sistema de innovación tecnológico y social (UNCTAD, 2013).

Este marco teórico permitió que en el 2017 MinCiencias (a través de la convocatoria 781) reconociera a la Investigación + Creación como tipología de investigación (capaz de generar de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación) y una nueva actividad de Ciencia, Tecnología e Innovación propia de las áreas artísticas (Colciencias, 2017).

Con la Investigación + Creación se abren nuevas posibilidades de articulación entre los diferentes actores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación - SNCTI y las Industrias Culturales y Creativas, focalizadas al desarrollo de contenidos con proyección de transferencia a múltiples sectores por medio de bienes y servicios competitivos. Los cuales constituyen la evidencia de un saber hacer, pero también tienen valor como forma de expresión y objeto material - o inmaterial - de experiencia que se inserta en la sociedad y, por lo tanto, tiene una naturaleza de comunicabilidad y aplicabilidad que permite que el conocimiento se haga discutible, transferible y acumulable desde su expresión plástica, pues permite un intercambio de opiniones, una aplicación práctica por parte de otros, y construye un reservorio de conocimiento que se constituye como punto de partida para seguir produciendo nuevo conocimiento (Ballesteros y Beltrán, 2018, pp. 22-23).

Es importante resaltar que, al entrelazar la producción creativa y cultural de las universidades con circuitos de circulación y difusión, no solo se puede activar un potencial económico sino también se generan beneficios culturales y sociales que se dan a través de la circulación de estos productos, como la promoción y proyección de la identidad y diversidad cultural, el fortalecimiento del tejido social y la inclusión social, entre otros (UNESCO, 2002).

Por otro lado, es importante evidenciar que, a través de estos proyectos de Investigación + Creación también, es posible promover la creación de emprendimientos innovadores transferibles al sector de la Economía Naranja, y que al ser gestados en las Instituciones de Educación Superior deben ser entendidos como Spin off. Empresas que están respaldadas por la Ley 1838 de 2017, en donde la Investigación + Creación, como proceso, es capaz de promover Spin-off asociadas directamente a las Industrias Culturales y Creativas.

En el marco de la Política Integral de la "Economía Creativa – Política Naranja" (2019) las ICC se categorizan así:

1. Artes y Patrimonio
    a. Artes Visuales
        i. Pintura
        ii. Escultura
        iii. Fotografía
        iv. Instalación
        v. Nuevos medios (Ej.: Videoarte, arte digital, net art, entre otros)
        vi. Arte en movimiento (performance art)
        vii. Servicios asociados (Ej.: Curaduría)
    b. Artes Escénicas y Espectáculos
        i. Teatro, Danza y Marionetas
        ii. Orquestas, Ópera y Zarzuela
        iii. Conciertos
        iv. Circo
        v. Improvisaciones organizadas (happenings)
    c. Turismo y Patrimonio Cultural Material e Inmaterial
        i. Artesanías, antigüedades, lutería y productos típicos.
        ii. Gastronomía.

iii. Museos, galerías, archivos y bibliotecas.
iv. Restauración arquitectónica.
v. Parques naturales y ecoturismo.
vi. Monumentos, sitios arqueológicos, centros históricos.
vii. Conocimientos tradicionales, festivales, carnavales.

d. Educación en Artes, Cultura y Economía Creativa
   i. Educación básica formal y no formal.
   ii. Educación terciaria.
   iii. Educación para el trabajo, no formal para adultos: cursos y talleres.

2. Industrias Culturales
   a. Editorial
      i. Literatura
      ii. Edición: libros, periódicos y revistas.
      iii. Librerías
   b. Fonográfica
      i. Música grabada
   c. Audiovisual
      i. Cine
      ii. Televisión
      iii. Video
      iv. Radio

3. Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software de Contenidos
   a. Medios digitales y Software de contenidos
      i. Videojuegos.
      ii. Contenidos interactivos audiovisuales.
      iii. Plataformas digitales.
      iv. Creación de software.
      v. Creación de apps.
      vi. Animación.
      vii. Agencias de noticias y otros servicios de información
   b. Diseño
      i. Interiores.
      ii. Artes gráficas e ilustración.
      iii. Comunicación.
      iv. Servicios.
      v. Industrial (productos por categorías como joyería, iluminación, mobiliario, juguetería, entre otros).
      vi. Arquitectura.
      vii. Moda.
   c. Publicidad
      i. Copy publicitario.
      ii. Dirección de arte.

Producción resultado de procesos de Investigación + Creación

Dentro de este marco, el modelo de medición de MinCiencias reconoce a la producción resultado de la Investigación + Creación (espectáculos escénicos, objetos plástico-visuales, piezas sonoras, entre otros) como **obras de nuevo conocimiento**, dando a los artefactos artísticos una condición de objetos cognitivos (Castillo, 2013) equivalente a la de un artículo o un libro resultado de investigación. La valoración de la calidad de esta producción de nuevo conocimiento es respalda por escenarios como bienales, museos, salones, exposiciones y concursos, entre otros, en donde expertos valoran el nivel de innovación de las obras, su impacto artístico y disciplinar, a través de diferentes reconocimientos (premios, menciones, muestras públicas, entre otros).

Así, se establece que los productos de nuevo conocimiento no solo se materializan a través de artículos en journals prestigiosos, sino también por medio de obras de nuevo conocimiento resultado de procesos Investigación + Creación reconocidas por escenarios de valoración artística, que tradicionalmente han determinado la calidad e impacto de la producción de estas disciplinas.

En la siguiente tabla se pueden observar las categorías de productos de nuevo conocimiento, resultado de la Investigación + Creación:

Categoría	Requerimientos de calidad
A1	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito internacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años.
A	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito nacional, con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años. o La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito internacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años.
B	La obra o producto ha obtenido premio o distinción en eventos o espacios del ámbito local con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años. o La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación en espacios o eventos del ámbito nacional con mecanismo visible de selección o curaduría y trayectoria superior a 10 años.
C	La obra o producto ha sido seleccionada para su presentación pública en eventos o espacios con mecanismo visible de selección o curaduría, con impacto local.

Definiciones tomadas del Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018.

Adicionalmente, también se incorporaron productos resultado de actividades de desarrollo tecnológico e innovación que evidencian en el rol de la Investigación + Creación en esta esfera de la CTeI.

Producto	Descripción
Empresas creativas y culturales.	La cultura como un motor de desarrollo, capaz de liderar el crecimiento de la economía creativa y en particular el de las industrias culturales y creativas; este modelo económico es reconocido no solo por su valor económico, sino también por su rol en la producción de nuevas ideas y tecnologías, y por sus beneficios sociales no necesariamente monetarios (UNCTAD, 2008).
Acuerdos de licencia para la explotación de obras protegidas por derecho de autor.	Producto proveniente de actividad registrada de creación o de Investigación + Creación avalado por un grupo de investigación con número de registro ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor, susceptible de ser replicado, comercializado o industrializado. Deberá contar con un contrato que defina los términos de explotación y la participación de terceros.

Definiciones tomadas del Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018.

Finalmente, se incluyeron productos resultados de actividades de apropiación social del conocimiento.

Producto	Descripción
Talleres de creación	Son laboratorios especializados en desarrollo de iniciativas creativas que potencian las aptitudes del creador y le permite encontrar diversos caminos experimentales. Pueden ser: i. Talleres de Creación (workshop, simposio o laboratorio). Son prácticas de enseñanza y aprendizaje experiencial compartido realizado entre varios artistas. Son eventos prácticos especializados (escultura, danza, dramáticas, escritura, etc.) donde se comparte el proceso de creación. ii. Talleres de Creación (individuales o grupales). Contribuyen al desarrollo de iniciativas creativas que potencian las aptitudes de los creadores y les permiten encontrar diversos caminos experimentales.
Eventos artísticos, de arquitectura o de diseño con componentes de apropiación	Son actividades que se organizan para establecer vínculos de comunicación con comunidades de diverso origen con el propósito desarrollar procesos de apropiación de las obras o productos de la creación o la investigación creación, en las que se pretende que la ciudadanía o los asistentes asuman una posición crítica sobre los alcances e impactos de las obras o productos. Los eventos en AAD por lo general son concurridos no solo por expertos sino por público diverso sin que con ello se disminuya el rigor académico y creativo proporcionando la información en lenguajes accesibles y de fácil interpretación. Por su propia naturaleza, la producción creativa debe ser confrontada por y validada con público.
Consultorías en arte, arquitectura y diseño.	Los contratos de consultoría en arte, arquitectura y diseño son obligaciones que se contraen por miembros de las comunidades académicas de AAD con Instituciones de Educación Superior para: (i) ejecución de proyectos de inversión o para el diseño de planes y políticas culturales; (ii) estudios de diagnóstico, de prefactibilidad, factibilidad; (iii) programas o proyectos creativos y de desarrollo cultural y urbanístico; (iv) evaluación de proyectos culturales, artísticos y urbanísticos; (v) diseño de sistemas de información para el sector cultural y la asesoría técnica; (vi) coordinación de proyectos y programas de recuperación y preservación del patrimonio cultural y arquitectónico. También constituyen consultorías la realización de obras o productos de creación por encargo de terceros.

Definiciones tomadas del Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018.

Referencias

- Ballesteros, M. y Beltrán, E. M. (2018). ¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Bogotá D.C.: Universidad El Bosque.
- Castillo, G. (2013). Pertinencia de los procesos de creación artística y cultural en los lineamientos de evaluación de la calidad de la educación superior. La experiencia del Caesa. En: M. V. Casas (Ed.), *Valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de acreditación de programas* (p. 56). Bogotá: Ministerio de Educación, Consejo Nacional de Acreditación y Convenio Andrés Bello.
- Colciencias (Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación). (2018). Modelo *de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018.* Bogotá: Colciencias.
- Delgado, T. (2016). La creatividad y sus posibilidades. En: XXII Congreso Institucional de Investigaciones. Memorias pp. 10-12. Universidad El Bosque.
- Delgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., & Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, *11*(17), 10-28.
- Estévez, H. A. B., Cabanzo, F., Delgado, T. C., Salgar, Ó. H., Soto, A. S. N., & Salamanca, J. (2018). Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, *13*(1), 281-294.
- Scrivener, S. (2002). The art object does not embody a form of knowledge. Working papers in Art and Design, 2. Londres. Recuperado de: http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html
- UNCTAD. (2008). Creative Economy: Report 2008. Recuperado de: http://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer_en.pdf
- UNCTAD. (2013). Creative Economy: Report 2013. Recuperado de: http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf
- UNESCO. (2002). Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural – Identidad, Diversidad y Pluralismo.