

## Primer Reporte de economía naranja

## Sectores que se destacan

La composición del valor agregado según áreas en la economía naranja es: industrias culturales (42,4 %), creaciones funcionales (34,5 %) y artes y patrimonio (23,2 %).

1,9

por ciento es la participación del valor agregado de la economía naranja con respecto al valor agregado nacional para la serie 2014-2018.

## Nuevas oportunidades

Entre los hogares de la economía naranja durante 2018 predominan los que están conformados por tres personas con un 31,7 %, seguidos de los hogares conformados por cuatro y dos personas, con 22,2 y 20,9 %, respectivamente.

32

actividades totalmente creativas y 69 actividades económicas de manera parcial que se acordó incluir en la economía naranja.

## Agregados macroeconómicos

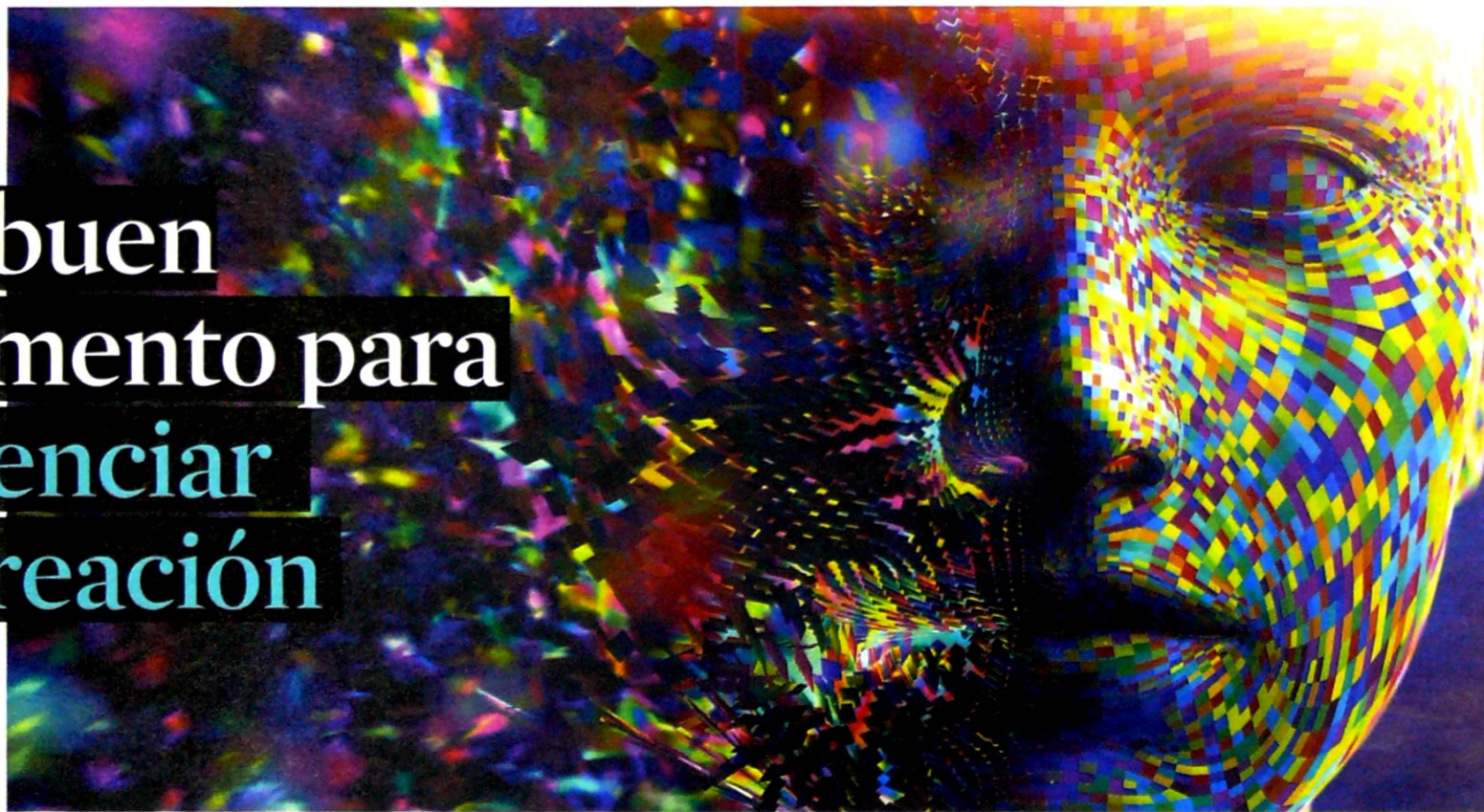
Creación y derechos de autor, artes visuales y artes escénicas.

## Innovación

Contenido desarrollado en alianza con la Universidad El Bosque.

## Industria cultural y creativa

# Un buen momento para potenciar la creación



/ Getty Images

La responsabilidad de mejorar la calidad de vida de las personas y crear ambientes disruptivos y productos que innoven son las oportunidades que se presentan con la economía naranja. Docentes de la Universidad El Bosque hablan de las oportunidades que traen las industrias culturales y creativas.

Puede que estas frases le sean familiares: “Del arte nadie vive” o “Estudie algo serio”. Seguramente son parte del discurso que pronunciaron algunos padres de familia al escuchar a sus hijos mencionar que tenían la intención de estudiar alguna profesión relacionada con el arte, la cultura o alguna carrera creativa.

Lo que no imaginaron esos padres es que del arte y la creación sí se puede vivir. Estas hoy son parte de las nuevas posibilidades para emprender, generar empleo e incluso llegar a otros países con innovaciones que mejoren la calidad de vida e impacten varios sectores de la sociedad.

En los últimos años, con el tema de la globalización, han tomado mucha fuerza palabras como: innovación, disrupción, emprendimiento y la famosa economía naranja. Esta última es esa joya que con el tiempo toma más valor.

Pero, exactamente, ¿qué significa? Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), “son todas aquellas que generen derechos de propiedad intelectual, sin importar si forman parte de las actividades tradicionalmente entendidas como culturales”. Otras entidades, como la Cámara de Comercio de Bogotá, han utilizado un criterio más am-

plio involucrándola en el desarrollo económico de Bogotá Región.

Según el maestro Carlos García, director del pregrado en arte dramático de la Universidad El Bosque, “son aquellas empresas, organizaciones o instituciones que su motor productivo es la creación susceptible de propiedad intelectual, ya sean objetos, productos o servicios en diferentes campos del conocimiento, no solo como se cree en temas de cultura”.

En Colombia esta industria cuenta con 101 actividades reconocidas y su participación del valor agregado de la economía naranja es 1,9% con respecto al valor agregado nacional para la serie 2014-2018, según el reporte que publicó este año el DANE, en el que también se identifica que esta industria tiene un alto potencial para generar desarrollo y bienestar en las sociedades.

Y es que como lo resalta el docente García, “Colombia vive un momento histórico en temas de creación”. Pues desde que se firmaron los Acuerdos de Paz, empresas como Netflix, HBO y productoras cinematográficas ven un atractivo para realizar sus producciones. Así sucede con otros sectores que ven al país con un alto potencial creativo.

Esto muestra las nuevas oportu-

nidades que surgen para las personas que se inclinan por estas áreas, y también plantea el reto para que la academia forme a los profesionales con las competencias que se requieren en estos mercados y así fortalecer las industrias culturales y creativas.

En este contexto, la Universidad El Bosque creó la Facultad de Creación y Comunicación, que es el resultado de la unión de las facultades de Arte y Diseño, Imagen y Comunicación.

Es un trabajo que lideró Juan Pablo Salcedo, decano de la nueva facultad, quien cuenta con experiencia en diseño, comunicación, desarrollo e implementación de proyectos multidisciplinarios y elaboración de productos para diferentes contextos, con una visión del diseño como herramienta de desarrollo social, tanto en ámbitos públicos y comunitarios como empresariales.

El objetivo de la facultad es “llevar a otra escala la industria cultural, artes y diseños, para que impacte la salud, la movilidad, entre otras y transforme las experiencias de las personas”, señala.

El Decano estará junto con Juan Ávila, director del programa de Diseño Industrial y Javier Pérez Sandoval, compositor y guitarrista bogotano, director de

la maestría en Músicas Colombianas, en un Facebook Live en **El Espectador**, el jueves 27 de junio a las 11 a.m.

En él tratarán temas como: la economía naranja vista desde la academia, por qué estudiar estas carreras, alternativas laborales, cómo un papá debe abordar a un hijo que quiere estudiar un programa artístico o de creación, cómo se proyectan estos programas frente a los retos de la innovación que están surgiendo en las empresas de diferentes sectores y de la industrialización a la personalización del arte.

Este último es un frente con el que se busca romper ese imaginario que el arte es tradicional y que no puede innovar. Por ejemplo, en

» La facultad les ayuda a entender a las personas que se acercan a los oficios creativos que no solamente aprenden unos haceres, sino que aprenden dónde circulan esos haceres.

los temas de arte dramático con la llegada de las nuevas tecnologías se puede crear, desde un computador, personajes virtuales, montajes con efectos especiales y sonidos, lo que cambia toda la experiencia artística del público y le exige al creador estar al día en las nuevas tecnologías y que las pueda usar a su favor.

“El semestre pasado fuimos la primera universidad en Colombia que transmitió en directo -vía Instagram- un montaje musical de un proyecto de grado, en el que las nuevas tecnologías son aliadas y pueden impactar en la calidad de vida de las personas”, señala el maestro García.

Uno de los aspectos a resaltar, y que le dio vida a la nueva facultad, fue entender que la creación es parte de un sistema económico. Música, plástica, arquitectura y diseño funcionan para crear obras, que les son propias, y desarrollan productos y servicios de mayor alcance, por ejemplo en el turismo: “Toda la industria turística tiene relación con el ámbito de industrias culturales y creativas. Requieren de obras dramáticas o intervenciones plásticas para mejorar sus servicios. Así sucede con varios sectores de la economía, y el reto es impactar en muchos de ellos”, puntualiza Juan Pablo Salcedo.