

Año LXXIX. urtea

270 - 2018

Enero-Abril

Urtarrila-Apirila



Príncipe de Viana

SEPARATA

Las industrias culturales y creativas en el siglo XXI: un marco conceptual

M.^a Camino BARCENILLA TIRAPU

Sumario / Aurkibidea

Príncipe de Viana

Año LXXIX · n.º 270 · enero-abril de 2018

LXXIX. urtea · 270. zk. · 2018ko urtarrila-apirila

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN NAVARRA / KULTUR ETA SORMEN INDUSTRIAK NAFARROAN

M.^a Camino Barcenilla Tirapu (coord./koord.)

Presentación / Aurkezpena

Ana Herrera Isasi 11

Las industrias culturales y creativas en el siglo XXI: un marco conceptual

M.^a Camino Barcenilla Tirapu 19

LAS DESGRAVACIONES FISCALES EN NAVARRA EN EL MARCO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES / ZERGA-ARINTZEAK NAFARROAN, KULTURA INDUSTRIEN ESPARRUAN

Industrias culturales y mecenazgo: su regulación en la Comunidad Foral de Navarra

Juan Carlos Orenes Ruiz 39

La producción audiovisual y su modelo de incentivación indirecta en Navarra

Javier Lacunza 73

LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS: UN SECTOR ESTRATÉGICO / SORMEN ETA KULTURA INDUSTRIAK: SEKTORE ESTRATEGIKOA

El sector creativo y digital, un ámbito estratégico para el emprendimiento

Pilar Irigoien 83

El modelo clúster como estrategia para el desarrollo de los sectores.

El caso del sector audiovisual

Marga Gutiérrez 97

Hacia dónde dirigir las industrias culturales y creativas.

Breve reflexión situada

Oskia Ugarte, Elisa Arteta, Nerea de Diego, Betisa San Millán 119

Sumario / Aurkibidea

LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN NAVARRA:
UN CAMINO EMPRENDIDO (VISIONES SECTORIALES) /
SORMEN ETA KULTURA INDUSTRIAK NAFARROAN:
HASITAKO BIDEA (IKUSPEGI SEKTORIALAK)

Patrimonio y presente de la arquitectura en Navarra José Manuel Pozo Municio, Efrén Munárriz Clemos	137
El sector musical en el contexto de las industrias culturales y creativas. Algunos datos sobre el sector musical de Navarra Marcos Andrés Vierge, Igor Saenz Abarzuza	173
La vida escénica en Pamplona, 2016 Gustavo I. Charles	191
Desarrollo, innovación y valor en torno al patrimonio cultural de Navarra Carlos J. Martínez Álava	231
La industria gráfica, factor clave de las industrias culturales y creativas de Navarra AEGRA (Asociación de Empresarios de Artes Gráficas de Navarra)	251
LOS TRABAJOS Y LOS DÍAS DEL AÑO 2017 / 2017ko LANAK ETA EGUNAK	
Tesis doctorales sobre temática navarra de ciencias humanas, sociales y jurídicas, leídas en 2017	267
Actividad investigadora de los historiadores e historiadoras de la Universidad Pública de Navarra. Crónica de 2017 Zuriñe Sainz Pascual	279
Investigación y difusión del patrimonio cultural de Navarra Yolanda Cagigas Ocejó	287
Autores y autoras navarras en castellano, año 2017 Mikel Zuza Viniegra	293
Euskarazko nafar literatura 2017an Ángel Erro Jiménez	297
2017. ¿El momento ha llegado? Celia Martín Larumbe	301
948 Merkatua. Hacia un cambio de modelo en el sector profesional de la música Igor Saenz Abarzuza	315

Sumario / Aurkibidea

El nuevo Hollywood Marta Artica Zurano	325
Turismo y actividades culturales en Navarra. 2017 Ainhoa Aguirre Lasa	341
José Lainez y Concha Martínez, Premio Príncipe de Viana de la Cultura 2017 Alicia Ezker Calvo	351
Discurso Premio Príncipe de Viana 2017 Bertha Bermúdez	361
Currículums	365
Analytic Summary	373
Normas para la presentación de originales / Idazlanak aurkezteko arauak / Rules for the submission of originals	377

Las industrias culturales y creativas en el siglo XXI: un marco conceptual

Kultur eta sormen industriak XXI. mendean: esparru kontzeptual bat

The cultural and creative industries in the 21st century: a conceptual framework

M.^a Camino BARCENILLA TIRAPU
Jefa de la Sección de Recursos y Desarrollo Estratégico
Dirección General de Cultura – Institución Príncipe de Viana
Departamento de Cultura, Deporte y Juventud
mc.barcenilla.tirapu@navarra.es

Recepción del original: 06/05/2018. Aceptación provisional: 18/05/2018. Aceptación definitiva: 28/05/2018.

RESUMEN

En los últimos años, las industrias culturales y creativas han alcanzado una gran relevancia en el marco de las Estrategias de Especialización Inteligente de los territorios. La Unión Europea, en la Estrategia 2020, reconoce el papel central que estas desempeñan para el crecimiento, la innovación, la competitividad y el futuro de la Europa comunitaria y de su ciudadanía, y recomienda incrementar su refuerzo y carácter innovador como marco del futuro desarrollo de Europa. Sin embargo, el concepto de industria cultural ha evolucionado notablemente desde su definición incluida el siglo pasado en *La dialéctica de la Ilustración*.

Palabras clave: políticas culturales; declaraciones internacionales; industrias culturales y creativas (ICC); estrategias de especialización inteligente.

LABURPENA

Azken urteotan, kultur eta sormen industriek garrantzi handia hartu dute lurraldeetako espezializazio adimentsuaren estrategien esparruan. Europar Batasunak, 2020 Estrategian, aitortzen du kultur eta sormen industriek funtsezko zeregina betetzen dutela Europar Batasunaren eta bertako herritarren hazkunde, berrikuntza, lehiakortasun eta etorkizunerako, eta gomendatzen du haiek indartzea eta beren izaera sortzailea handitzea, Europaren etorkizuneko garapenaren esparru gisa. Alabaina, industria horiek joan den mendean *Ilustrazioaren dialektika* liburuan definitu zirenetik, ez dute beti izan egungo ikuspegia.

Gako hitzak: kultur politikak; nazioarteko adierazpenak; kultur eta sormen industriak (KSI); sormen ekonomia; espezializazio adimentsuaren estrategiak.

ABSTRACT

In recent years, the cultural and creative industries have reached a great importance in the frame of the regional Smart Specialization Strategies. The European Union, in the 2020 Strategy, recognizes the central role that these industries play in the growth, innovation, competitiveness and future of the European Community and its citizens, and recommends increasing the promotion and innovation of cultural and creative industries as a framework for the future development of Europe. However, the concept has evolved considerably from its definition included in *The Dialectic of the Enlightenment* in the past century.

Keywords: Cultural policies; international declarations; cultural and creative industries (CCI); smart specialization strategies.

1. INTRODUCCIÓN: CULTURA E INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS. 2. INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS: UN CONCEPTO EN EVOLUCIÓN. 2.1. Las políticas culturales y las industrias culturales (y creativas). 2.2. Marco conceptual de las industrias culturales (y creativas). 3. A MODO DE CONCLUSIÓN. 4. LISTA DE REFERENCIAS.

I. INTRODUCCIÓN: CULTURA E INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS

La cultura es un fenómeno complejo –siempre abierto a múltiples interpretaciones– que ha evolucionado en su concepción a lo largo de la historia, desde su origen en la raíz latina *colere*, y que se revela efímero en muchas de sus manifestaciones. Los diferentes estudios que abordan el concepto coinciden en su capacidad para llegar a la ciudadanía (a las personas que se convierten en públicos, audiencias o espectadores) desde diferentes formas y concepciones.

Disciplinas como la sociología del arte, la estética de la recepción o la semiología conciben al público receptor de la obra como elemento integrante y configurador de la misma; es decir, marcan una relación de reciprocidad entre la cultura –y sus manifestaciones artísticas– y la sociedad sobre la que se proyecta, siendo ambas realidades dinámicas y heterogéneas.

La sociología del arte destaca la importancia del público artístico en la configuración de la obra, ya que esta se concibe con alguna finalidad que no puede desligarse de la persona: «La obra producida siempre es diferente de la obra recibida» (Furió, 2000, p. 311).

Por su parte, la estética de la recepción afirma que «la obra adquiere sentido en el momento en que la persona lectora se lo otorga, ya que es la verdadera productora de significados» (Hartman, 1992, p. 52).

La semiología, como ciencia de los signos, plantea que «la persona puede definirse como un animal semiótico, porque confiere sentido a todo lo que con ella se relaciona»

(Bobes, 1993, p. 27). En este sentido, el signo artístico es instrumento para un lenguaje especialmente connotativo, en el que intervienen de manera fundamental las apreciaciones subjetivas del interpretante.

Este binomio cultura-sociedad, de naturaleza tan simbiótica como dinámica, plantea dificultades cuando se asocia a las políticas públicas y a sus organizaciones, encargadas de su desarrollo para el conjunto de la ciudadanía.

Por ello, en la evolución de las obligaciones públicas resulta fundamental la capacidad creadora y de innovación que ofrece la cultura en cuanto a productora de significados y, por ende, productora de contenidos, bienes y servicios dispuestos a ser consumidos en forma de hábito y práctica cultural (y creativa). De aquí surgen los diferentes sectores, subsectores o disciplinas culturales a los que las administraciones dedicarán sus labores a través de diferentes programas y ayudas, infraestructuras y organizaciones, planes y proyectos, etc. Bajo esta transformación subyace la idea de que se trata de bienes comunes que permiten –a aquellas personas interesadas– acercarse a un mundo o mundos cuyo significado está abierto a las aportaciones del bagaje individual.

En todo este recorrido, resulta incuestionable la importancia creciente que han adquirido las industrias culturales y creativas en la definición de las políticas culturales públicas, que reconocen su potencialidad como creadoras de contenidos y significados a la par que generadoras de economía. Si la preocupación de las administraciones en el siglo pasado fue la de dotar de acceso a la cultura al conjunto de la ciudadanía y fomentar su participación, con el discurrir de los primeros años del XXI el enfoque público se ha orientado a generar proyectos que aporten valor añadido y producto interior bruto a los territorios, así como a favorecer el aprendizaje de experiencias de éxito –a través del conocimiento de buenas prácticas– en aquellos países y territorios que van avanzados en su implementación. En este contexto, las estrategias de especialización inteligente ponen el foco en las industrias culturales y creativas para el desarrollo de sus territorios a largo plazo, la Unión Europea modifica su sistema de ayudas y se centra en una Europa creativa favoreciendo el crédito a las pymes de estos sectores; asimismo, se generan programas europeos destinados al conocimiento de las buenas prácticas en este campo y se posibilita la implementación de estas industrias a través de diferentes modalidades.

Las políticas públicas culturales generan diferentes enfoques, que se materializan a través de múltiples iniciativas: el acceso y la participación de la ciudadanía en los diferentes sectores culturales (y creativos), la creación de marcos normativos que atraigan riqueza a los territorios –a través de las desgravaciones fiscales del cine, por ejemplo– o el impulso de las buenas prácticas y de la corresponsabilidad de la sociedad civil en los proyectos a través del mecenazgo cultural. Esta visión estratégica también engloba la creación de prototipos, la incubación de ecosistemas culturales que fomenten la hibridación entre la ciencia y las humanidades, y la inclusión de la cultura en las políticas territoriales, implementando territorios creativos con el fin de favorecer la regeneración urbana y de poner en valor el mundo rural. En todo ello están presentes, con una definición u otra, las industrias culturales y creativas.

2. INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS: UN CONCEPTO EN EVOLUCIÓN

2.1. Las políticas culturales y las industrias culturales (y creativas)

La política cultural puede ser definida como el conjunto de acciones que promueven las instituciones (poderes públicos) en cualquiera de sus niveles y sectores. Dichas acciones no se orientan únicamente a responder a las necesidades aisladas de las instituciones en el ámbito de la cultura; su campo de actuación engloba tanto la planificación, elaboración y asignación de recursos presupuestarios como el desarrollo de una gestión (marcada por unos objetivos fijados previamente) que afecta a los sectores culturales –y posteriormente creativos–, a la visión del imaginario colectivo y a la vida cultural de la ciudadanía en su conjunto.

Por ello, las políticas culturales deben discurrir entre la teoría cultural, el conocimiento del contexto en el que se desarrollan en un marco local y global, y la praxis; es decir, la definición de los sectores culturales y disciplinas que atienden y todas aquellas acciones que se generan –bien desde un punto de vista directo o indirecto– para fomentarlas. De hecho, para hablar de industrias culturales (y creativas) es necesario mantener un discurso y desarrollo de política cultural así como una definición de los sectores que forman parte.

En el desarrollo conceptual de las políticas culturales resulta esencial destacar las conferencias mundiales o intergubernamentales que, desde los años sesenta del siglo pasado, la UNESCO fue celebrando en diferentes países del mundo. Esto permitió fijar unos textos que hablaran de cultura, de desarrollo y de acceso y participación, tanto de la ciudadanía como de las administraciones públicas encargadas de velar por su cumplimiento.

En la Conferencia Mundial de la UNESCO de 1966, que aprueba la Declaración sobre los Principios de la Cooperación Cultural Internacional, se reivindica la idea de que toda cultura posee una dignidad y un valor que deben ser respetados. Estas declaraciones no poseían un carácter vinculante –los Estados manifestaban su acuerdo y su compromiso a la hora de llevarlos a la práctica–, pero constituyen un avance significativo: se hacía público el valor de la cultura como elemento de cohesión y desarrollo y, por ello, debía estar protegida por los poderes públicos.

La UNESCO, además de impulsar conferencias sobre las políticas culturales, también contempla velar por el patrimonio cultural y por la propiedad intelectual (aplicada con posterioridad a las industrias creativas). La Conferencia de Venecia de 1970 (Conferencia Intergubernamental sobre los Aspectos Institucionales, Administrativos y Financieros de las Políticas Culturales) se convierte en la primera reunión de políticas culturales en la que se resalta el derecho de todos los hombres a participar en el patrimonio y en la actividad cultural de la comunidad, y el papel del Estado frente a los derechos culturales.

A partir de ese momento, la UNESCO fue organizando, con una mayor presencia, una serie de conferencias intergubernamentales sobre políticas culturales. Dicha serie se inició en la citada Conferencia de Venecia de 1970, y continuó en 1982 con la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales (MONDIACULT) de México, a la que siguieron otras muchas citas internacionales que han ido fijando algunos principios rectores de las mismas.

En esta conferencia se reivindicaba la responsabilidad que los poderes públicos debían tener con respecto a la cultura, tanto en lo referente a su preservación y fomento como a la importancia de su desarrollo sociopolítico. En este sentido, la cultura pasaba a ser concebida como factor de desarrollo y cohesión social e importante motor económico, y se resaltaba la importancia de que las administraciones la integrasen en el marco de su plan político.

México –además de apreciar «con satisfacción los resultados obtenidos en las políticas (...) culturales de los Estados»¹– añadirá la administración de las actividades culturales², con lo que se conforma una tríada que bien pudiera ser una definición de lo que es política cultural. En cualquier caso, es evidente que estas actividades no deben quedar en manos de la improvisación o de la libre iniciativa³; tampoco en su financiación, pues el Estado debe «garantizar la asignación de recursos financieros para la ejecución corriente de las actividades culturales»⁴.

Las conferencias mundiales de los años setenta marcaron la necesidad de destinar fondos desde las administraciones públicas a la cultura y a sus sectores. Además de plasmar la importancia de la cultura para el desarrollo de las sociedades, había que establecer una serie de objetivos que permitieran su cumplimiento. De ahí se fue avanzando hacia una democratización y democracia cultural en las que la accesibilidad y la participación fueron claves en las políticas culturales. Sin embargo, la generalización de la sociedad del consumo y la llegada de la distribución favoreció la consolidación de las industrias culturales, que han derivado en un consumo cada vez más masivo y homogéneo de productos y servicios de tipo cultural.

La aparición de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) propició una mayor difusión cultural, así como la interconexión a través de la red entre los diferentes

1 UNESCO, 1982, p. 79 –Recomendación n.º 27–.

2 México reclama que se «debe realizar un esfuerzo importante dirigido a planificar, administrar y financiar las actividades culturales», aunque es menos claro en atribuir un sujeto a este esfuerzo, pues indica que es «la sociedad» quien debe hacerlo (UNESCO, 1982, p. 46 –Declaración–).

3 En México se recomienda a los Estados que todavía no lo hubieran hecho «la creación, jerarquización y adecuada estructuración de los órganos encargados de los asuntos culturales» (UNESCO, 1982, p. 137 –Recomendación n.º 119). Especialmente a los países en desarrollo se les sugiere «la creación (...) de instituciones especializadas, de alto nivel jerárquico, que se dediquen a la promoción y administración de las actividades culturales» (UNESCO, 1982, p. 140 –Recomendación n.º 124).

4 UNESCO, 1982, p. 140 –Recomendación n.º 124–. Insiste en que se tome en cuenta «el papel del Estado en el financiamiento de las actividades culturales». En otro lugar se recuerda que «el financiamiento del desarrollo cultural constituye un aspecto fundamental a tener en cuenta en el diseño y aplicación de las políticas culturales» (UNESCO, 1982, p. 141 –Recomendación n.º 126).

individuos, servicios y proyectos en un marco global. Es en ese momento cuando va aumentando el interés por estos sectores desde las administraciones públicas; en primer lugar, porque permite hablar de economía de la cultura y no sólo de la «viabilidad» cultural y social; y, en segundo lugar, porque la progresiva modificación del consumo por parte de la ciudadanía demanda una revisión del papel de lo público en el cumplimiento del derecho de acceso a la cultura, y su actualización en los diferentes ordenamientos jurídicos, como en el caso de la Constitución Española.

La Carta Magna de 1978 reguló el marco en el que se desarrollan los ámbitos fundamentales de la vida social. Entre ellos se encontraba la cultura, que queda reconocida como un derecho de los ciudadanos. Así, en el título I de la Constitución, que aborda «los derechos y deberes fundamentales», se incluye el artículo 44.1, el cual establece que «los poderes públicos promoverán y tutelarán el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho».

A partir de la consideración de la cultura como un derecho de los ciudadanos, la Constitución establece que las Administraciones deben velar para garantizar este derecho. También en otros apartados de la Constitución se insiste en la responsabilidad que los poderes públicos tienen con la cultura. Esta tarea va a ser encomendada a todos los niveles de la Administración (estatal, autonómico y local). Estas Administraciones se corresponden con los niveles territoriales que componen el Estado, organizado en comunidades autónomas, provincias y municipios, con autonomía para gestionar sus intereses (artículo 137).

Cabe señalar que la normativa no suele citar en sentido general a las industrias culturales y creativas, y que las competencias que adquieren las administraciones –que deben ser accesibles a la ciudadanía– aparecen divididas por sectores, subsectores o disciplinas. Volviendo al caso de la Constitución Española, se alude de manera directa tanto a la cultura como a sus diferentes sectores en los artículos 3.3, 9.2, 20.1, 25.2, 44, 46, 48, 50, 143.1, 148.1.15 al 17, 149.1.28 y 149.2, y se la incluye entre las cuatro facetas fundamentales de la vida humana⁵.

Si recurrimos a textos supraestatales para buscar información sobre las industrias culturales y creativas, es en 1992 –con el Tratado de la Unión Europea (más conocido como Tratado de Maastricht)– cuando la Unión Europea adquiere por primera vez competencias formales en el ámbito cultural. Aunque ya existían anteriores referencias a los términos «cultura» o «cultura europea» en documentos de la Comisión de finales de los años ochenta –e, incluso se trabajaba en materia cultural– fue la firma de este Tratado la que estableció una base jurídica clara para una acción cultural coordinada.

Con el artículo 128 (el 151, tras la nueva numeración introducida por el Tratado de Ámsterdam), se atribuye, pues, a la Comunidad Europea una cierta –aunque no muy

5 El artículo 9.2 destaca la faceta política, económica, cultural y social. Además, en el Preámbulo, se parte de una consideración muy significativa: hay que «promover el progreso de la cultura y de la economía para asegurar a todos una digna calidad de vida».

amplia– competencia en temas culturales y, con ello, la posibilidad de desarrollar acciones en el ámbito de la cultura. En este nuevo artículo del Tratado de Maastricht se indicaba que las instituciones comunitarias debían fomentar las culturas de los Estados miembros, teniendo en cuenta la diversidad nacional y regional, y también poner de relieve el patrimonio cultural común, con lo que se daba carta de naturaleza a dos realidades culturales: un denominador común y toda la diversidad presente en los Estados miembros⁶.

El Tratado de Maastricht creó una base para una acción más coordinada en materia cultural. Concretamente, tras el Tratado surgen tres programas, en los que se reúne la mayor parte de las acciones de la Comisión en materia cultural: el Programa Kaleidoscopio, destinado a promover actividades de creación y cooperación artística y cultural de dimensión europea⁷; el Programa Ariane, centrado en el campo del libro, la lectura y la traducción⁸ y el Programa Raphaël, destinado a completar las políticas de los Estados miembros en el campo del patrimonio cultural de importancia europea⁹. Estos programas se centraban fundamentalmente en el patrimonio cultural, las actividades creativas (un precedente en la terminología de las industrias creativas) y el libro y la lectura.

Posteriormente apareció el programa Cultura 2000¹⁰ como un programa comunitario, establecido inicialmente para un periodo de cinco años (2000-2004) y proyectado sobre un presupuesto global de 167 millones de euros. Este programa marco, que fue renovándose hasta el año 2013, unificaba las anteriores acciones en un programa común, al cual se aplicaba la mayor parte del presupuesto comunitario para cultura. Este instrumento financiero permitía conceder ayudas a proyectos de cooperación cultural en todos los ámbitos artísticos y culturales (artes escénicas, artes plásticas y visuales, literatura, patrimonio, historia, etc.). Sus objetivos fueron:

Fomentar el diálogo cultural y el conocimiento mutuo de la cultura y la historia de los pueblos de Europa, fomentar la creatividad, la difusión transnacional de la cultura y la movilidad de artistas, creadores y otros operadores y profesionales de la cultura, así

6 Además, se añade: «La acción de la Comunidad favorecerá la cooperación entre Estados miembros y si fuere necesario, apoyará y completará la acción de éstos en los siguientes ámbitos: la mejora del conocimiento y la difusión de la cultura y la historia de los pueblos europeos; la conservación y protección del patrimonio cultural de importancia europea; los intercambios culturales no comerciales; la creación artística y literaria, incluida el sector audiovisual» (apartado 2). En el apartado 3 se recoge que «la Comunidad y los Estados miembros fomentarán la cooperación con los terceros países y con las organizaciones internacionales competentes en el ámbito de la cultura, especialmente en el Consejo de Europa». El apartado 4 dice que «la Comunidad tendrá en cuenta los aspectos culturales en su actuación en virtud de otras disposiciones del presente Tratado, en particular a fin de respetar y fomentar la diversidad de sus culturas». Y el apartado 5 señala que «para contribuir a la consecución de los objetivos del presente artículo, el Consejo adoptará: por unanimidad, con arreglo al procedimiento previsto en el artículo 251 y previa consulta al Comité de las Regiones, medidas de fomento, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros. El Consejo se pronuncia por unanimidad durante todo el procedimiento previsto en el artículo 251; por unanimidad, a propuesta de la Comisión, recomendaciones» (Mangás Martín, 1998, pp. 183-184).

7 Decisión n.º 719/96/CE.

8 Decisión n.º 2085/97/CE, p. 26.

9 Decisión n.º 2228/97/CE, pp. 31-41.

10 Decisión 508/2000/CE, p. 1-9.

como de sus obras, haciendo hincapié en los jóvenes, los grupos socialmente desfavorecidos y la diversidad cultural, compartir y destacar, a escala europea, el patrimonio cultural común de relevancia europea; divulgar los conocimientos especializados y fomentar la utilización de prácticas correctas de conservación y protección de dicho patrimonio, tener en cuenta la contribución de la cultura al desarrollo socioeconómico, promover el diálogo intercultural y el intercambio mutuo entre las culturas europeas y no europeas, reconocer explícitamente que la cultura constituye un factor económico y un factor de integración social y de ciudadanía, mejorar el acceso a la cultura y la participación en ella del mayor número posible de ciudadanos de la Unión Europea¹¹.

Se citaba por primera vez, entre los objetivos, la capacidad económica de la cultura, aunque se mantuviera una visión patrimonialista en el enfoque del programa. Es de interés destacar también que el programa Cultura 2000 favoreció la aproximación y el trabajo en común mediante los apoyos a las redes culturales; algo fundamental para el conocimiento de otras experiencias y buenas prácticas de los sectores culturales y creativos.

El paso de esta visión –con una alta implicación de los sectores tradicionales– a la cultura generadora de producto interior bruto y de empleo supuso un avance fundamental para las industrias culturales –y, posteriormente, creativas–. Para que la disciplina económica integrara la cultura como objeto de estudio hubo que esperar a que, en 1994, la American Economic Association reconociera la cultura en el marco de la clasificación de la disciplina económica (Colombo, 2006). Que la Unión Europea lo citara en su programa cultural desde una visión economicista fue abriendo la puerta a que las industrias culturales y creativas se situaran en el punto de mira de las administraciones públicas y políticas culturales, fundamentalmente en el campo de las estrategias de especialización inteligente de los territorios europeos.

En este contexto quedaba claro que 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» (Alonso, Gallego & Ríos, 2010).

Esta visión motivó que, en el 2013, la Unión Europea decidiera finalizar el programa Cultura 2000 e iniciar el programa Europa Creativa (2014-2020), síntoma de un cambio de concepción. Europa Creativa es el Programa de la UE para el período 2014-2020 destinado a impulsar los sectores culturales y creativos (cine, televisión, artes escénicas y visuales, diseño y artes aplicadas, música, literatura, patrimonio cultural material e inmaterial y otros ámbitos afines).

Este nuevo programa, que abarcaba los anteriores programas Media y Cultura 2007-2013, incorporó como novedad un capítulo intersectorial que incluía un fondo

11 DOCE n.º L 063, p. 2.

de garantía y otras iniciativas tales como las Capitales Europeas de la Cultura, el Sello de Patrimonio Europeo y los premios europeos de la literatura, la arquitectura, la protección del patrimonio, el cine y la música rock y pop. El Reglamento del Programa fue aprobado el 20 de diciembre de 2013 (Reglamento [UE] n.º 1295/2013) y entró en vigor en enero de 2014; por primera, vez la Unión Europea desarrollaba en materia de cultura una definición para las industrias culturales y creativas en el artículo 2.

A efectos del presente Reglamento, se entenderá por:

- 1) «sectores cultural y creativo»: todos los sectores cuyas actividades se basan en valores culturales o expresiones artísticas y otras expresiones creativas, independientemente de que dichas actividades estén orientadas al mercado o no y del tipo de estructura que las lleve a cabo y sin tener en cuenta el modo de financiación de dicha estructura. Entre estas actividades se cuentan el desarrollo, la creación, la producción, la difusión y la conservación de los bienes y servicios que encarnan expresiones culturales, artísticas u otras expresiones creativas, así como otras tareas afines, como la educación o la gestión; los sectores cultural y creativo incluyen, entre otros: la arquitectura, los archivos, las bibliotecas y los museos, la artesanía artística, los audiovisuales (incluyendo el cine, la televisión, los videojuegos y los multimedia), el patrimonio cultural material e inmaterial, el diseño, los festivales, la música, la literatura, las artes escénicas, la edición, la radio y las artes visuales;
- 2) «PYME»: microempresas, pequeñas y medianas empresas según la definición que recoge la Recomendación 2003/361/CE de la Comisión.

Se producía, por lo tanto, un cambio en los objetivos específicos establecidos, primando el apoyo a los sectores cultural y creativo para operar de manera transnacional, el refuerzo a la capacidad financiera de las pymes y de las organizaciones pequeñas y medianas de estos sectores de forma equilibrada, y el fomento de la elaboración de políticas de la innovación y de la creatividad así como el desarrollo nuevos modelos de negocio (artículo 4 del Reglamento). Además, se añadía un Instrumento de Garantía de los Sectores Cultural y Creativo como instrumento autónomo para facilitar el acceso a la financiación de las pyme (artículo 14).

Asimismo, en el artículo 24 se fijan las disposiciones financieras sobre las que se desarrollará el Programa Europa Creativa:

1. La dotación financiera para la ejecución del Programa durante el período comprendido entre el 1 de enero de 2014 y el 31 de diciembre de 2020 queda fijada en 1.462.724.000 euros en precios corrientes.
2. El Parlamento Europeo y el Consejo autorizarán los créditos anuales dentro de los límites del marco financiero plurianual y se distribuirá de la forma siguiente:
 - a) un mínimo del 56 % para el subprograma MEDIA;
 - b) un mínimo del 31 % para el subprograma Cultura;
 - c) un máximo del 13 % para el capítulo intersectorial, asignándose un mínimo del 4 % a las medidas de cooperación transnacional que figuran en el artículo 15 del Reglamento y a las oficinas Europa Creativa (artículo 24).

Todos estos cambios se han ido reflejando en las políticas culturales, que han evolucionado conceptualmente con respecto a las primeras declaraciones intergubernamentales o mundiales, que abordaban la cultura desde la planificación y señalaban la importancia de asignar recursos económicos para su desarrollo –en el respeto a la diversidad cultural– y favorecían el acceso de la ciudadanía a la cultura, tal y como marcaban las diferentes normativas. En la evolución del constitucionalismo europeo, la cultura se había ido haciendo su lugar, a pesar de la complejidad en su definición (la palabra «cultura» aparece en los diccionarios del siglo XVIII, concretamente en 1713), pasando a ser asunto constitucional y materia de los derechos fundamentales.

A nivel mundial, la primera Constitución que incluyó el término «cultura» fue la de México (1917), seguida de la de Perú (1918) y Alemania (1919). En el caso de España, fue la Constitución de la República española de 1931 la que, en su artículo 48 –que cita el desarrollo entre cultura y educación– señaló que «el servicio de la cultura es atribución esencial del Estado». La cultura quedaba incluida así en el ámbito de los derechos fundamentales (familia, economía y cultura) y en el marco de una garantía superior, formando parte de un nuevo *quadrivium* temático: económico, político, social y cultural.

Más de una década después, Italia (1947) y Francia (1946) pasaron a incluir el término en sus propias cartas magnas. A partir de 1975 se acrecienta la expansión de las Constituciones; es el caso de Grecia (1975), Portugal (1976) o España (1978). En el derecho comunitario, son los tratados los textos encargados de fijar las reglas básicas en relación a cultura y sus derechos, junto con los reglamentos, las directivas, decisiones, recomendaciones y dictámenes. Y serán los diferentes programas que se fomenten (Ariane, Kaleidoscopio, Raphael, Cultura 2000 y Europa Creativa) los encargados de poner en práctica la «filosofía» de los textos.

En la actualidad, la proliferación de una política cultural indirecta intensa está favoreciendo la creación de marcos normativos con una doble visión: por un lado, la que pone el foco en la ciudadanía y, por otro lado, la que se centra en el apoyo a los sectores culturales y creativos. En el primer caso, la redacción de normas sobre derechos culturales pretende equiparar la cultura a los derechos fundamentales y dar cumplimiento al acceso, a la participación y disfrute en el hábito y práctica cultural. Ya no existe un consumo cultural; existen diversidad de consumos culturales, y el complejo concepto de cultura –siempre vivo– se adapta desde las políticas públicas a las nuevas tecnologías y al mundo globalizado en algunos de sus fenómenos culturales, a la par que sigue existiendo un mundo cultural rural y popular; la que mantiene la riqueza en la diversidad cultural.

En el segundo caso, el apoyo normativo a los sectores culturales y creativos se demuestra a través de una legislación que impulsa los incentivos fiscales en el sector audiovisual y en el área del turismo cultural a través de la atracción de rodajes; también en las leyes de mecenazgo cultural, englobadas dentro del conjunto de acciones en el Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas del año 2017 del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

2.2. Marco conceptual de las industrias culturales (y creativas)

El origen del concepto «industria cultural» se remonta a la Escuela de Frankfurt y, en concreto, a tres de sus miembros más representativos: Benjamin, Adorno y Horkheimer. Los cambios que se producen en la primera mitad del siglo XX en el ámbito cultural, tanto en la forma de producción como en el lugar social que ocupaba la obra de arte, bien o servicio cultural, les llevó a los tres pensadores a acuñar este término.

En los años treinta, Benjamin trata el término de forma tangencial en dos sus obras *Pequeña historia de la fotografía* (1932) y *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* (1936). Benjamin consideraba que la reproducción mecánica estaba sustituyendo la función ritual de las obras de arte por una función expositiva que les hacía perder su autenticidad. Adorno y Horkheimer son quienes, ya en *La dialéctica de la Ilustración*, de 1947, advierten un cambio tanto de la forma de producción como del lugar social de la cultura, subrayando las grandes amenazas de la aplicación de técnicas de reproducción industrial para la creación y el valor de las obras culturales:

La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos [...]. Los interesados en la industria cultural gustan explicarla en términos tecnológicos. La participación en ella de millones de personas impondría el uso de técnicas de reproducción que, a su vez, harían inevitable que, en innumerables lugares, las mismas necesidades sean satisfechas con bienes estándares (1988, p. 1).

Estos teóricos de la Escuela de Frankfurt concebían el consumo como resultado de una industria cultural que «transfiere el motivo del lucro desnudo a las formas culturales». Los productos de la industria de la cultura «ya no eran productos básicos» dirigidos y planeados para las elites, sino que tenían múltiples estratos y estaban más ligados a una actividad económica sujeta a las reglas del mercado (Krier & Swart, 2015; Sánchez, Rodríguez & Casani, 2012).

No hay que olvidar que, en 1982, la UNESCO las definía como aquellas industrias «cuyos bienes y servicios culturales son producidos, reproducidos, conservados y difundidos según criterios industriales y comerciales, es decir, en serie y aplicando estrategias de carácter económico en lugar de perseguir una finalidad de desarrollo cultural».

Cuatro años antes, la organización había puesto en marcha un programa de investigaciones comparadas sobre estas industrias. La ejecución de este programa se encomendó a la División de Desarrollo Cultural, que organizó, en colaboración con la Comisión Nacional Canadiense de cooperación con la UNESCO, una reunión de expertos sobre «el lugar y el papel de las industrias culturales en el desarrollo cultural de las sociedades», que tuvo lugar en Montreal del 9 al 13 de junio de 1980. Especialistas de diferentes disciplinas de las ciencias sociales y de la cultura, originarios de distintas regiones geográficas y áreas culturales, tuvieron ocasión de contribuir a elucidar la problemática de las industrias culturales (VV. AA., 1982, p. 7).

De todas formas, no hay que olvidar que esta concepción de la UNESCO en 1982 surgía a la vez que la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales (MONDIACULT) de México del mismo año, donde se abogaba por considerar la cultura como factor de desarrollo y cohesión social. Años más tarde, veremos que la crítica se va diluyendo, y el concepto de industria cultural viró primero hacia el de industrias culturales y en los últimos años, hacia el de industrias creativas, ambos con una visión instrumental de la articulación entre cultura y economía.

Así, los estudios de industrias culturales pasaron a organizarse bajo una visión más empírica, reconociendo el carácter industrial y mercantil de la cultura como cuestión a tener en cuenta, aunque de manera cada vez menos crítica sobre sus derivaciones negativas (Bustamante, 2009). Por ejemplo, Berrio definía en 1991 las industrias de la cultura como unas grandes organizaciones técnicas, financieras e industriales dedicadas a la elaboración, distribución y comercialización, promoción publicitaria, financiación y otras actividades parecidas a las de cualquier ramo de la actividad productiva. Y para Cebrián, años más tarde, el concepto de industrias culturales hacía referencia «a los procesos de la producción, distribución-difusión, intercambio, acceso al consumo de productos creados mediante representaciones simbólicas registradas en soportes unitarios o programados en continuidad u ofrecidos en internet» (2011).

En la delimitación del ámbito de las actividades culturales, el término «industria de la cultura» ha sido objeto en las últimas décadas de análisis, ataques, defensas, definiciones y redefiniciones. Está claro que, desde finales del siglo XX, las industrias culturales, como unidad conceptual, epistemológica y empírica, han sido influenciadas por tendencias que afectan tanto a su naturaleza industrial como cultural (Shuguang & Yunpeng, 2011).

La idea de que una cultura relacionada con las elites –concebida de forma diferenciada e incluso artesanal y desarrollada a pequeña escala– derivase hacia una cultura de masas susceptible de ser homogeneizada podía generar una crítica al consumo masificado y a las propias industrias culturales. Existía el riesgo de que estas adquiriesen una connotación peyorativa si se perdía la esencia de la cultura irreproducible, de carácter efímero e interpretativo, sin contemplar unos códigos adquiridos para su interpretación y que poseía un indudable carácter hermenéutico. Sin embargo, en el binomio «industrias culturales» se establece una vinculación ambigua. «La industria tiene un campo amplio referido a los procesos de tecnificación y de transformación productiva. La dimensión cultural lo restringe a un sector determinado plasmado en unos productos de representación simbólica. Industria y cultura son dos términos plurisemánticos» (Cebrián, 2011).

En todo este marco conceptual, «el rol de las políticas culturales pasaría a ser fundamental en los países, bajo una concepción de desarrollo cultural, articulado con las distintas ramas de las industrias de cultura, concebidas de manera diferenciada, segmentada, sin desdeñar su carácter económico, junto a una potencialidad educativa, social y cultural» (Carrasco & Saperas, 2011). En la dicotomía y ambigüedad entre industria y cultura, se produce un acercamiento en sus postulados con el paso del tiempo.

Según señalan en su investigación los autores Herazo, Valencia y Benjumea (2018), en los últimos años los cambios que se han venido desarrollando en las sociedades llevan a reconfigurar los patrones iniciales que adquirieron las ICC (industrias culturales y creativas), y que han propiciado una revolución e impacto social, económico y político en las comunidades. Es decir, las industrias culturales y creativas se convierten en un fenómeno que afecta a diversas capas de las sociedades.

De este modo, en la medida en que el término de industria cultural empieza a causar cambios sociales, culturales y económicos en grandes países europeos (Churski, Motek & Strykiewicz, 2015), la UNESCO y diferentes gobiernos como el de Reino Unido (inicialmente), empezaron a resaltar con más ahínco la idea de que la creatividad era la base de esta nueva industria y a relacionarla con medios de producción, que debían innovar desde que el producto o servicio es pensado hasta que llega al consumidor final (Conefrey, 2014).

Tanto es así que la Unión Europea provocó un cambio en la denominación al referirse a estas industrias como creativas en los inicios del siglo XX. El cambio pretendía ampliar el concepto a otros aspectos no incluidos en la concepción tradicional de las industrias culturales, resaltando el valor de la creatividad en relación con el concepto de innovación. La UNESCO señalaba en Bangkok en el 2007 que las industrias culturales estaban 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)».

Esta evolución del término supuso el reconocimiento de la creatividad como terreno común sobre el que se conciben y se desarrollan las industrias culturales: todas usan su capacidad para la creación y la innovación, sustentada sobre su conocimiento del entorno cultural y artístico –garantizando en todo momento la protección de la propiedad intelectual– para producir productos y servicios con valor social y cultural.

Por lo tanto, las industrias culturales, que en la actualidad se conocen también como industrias creativas, producen en masa bienes y servicios con un contenido artístico y culturalmente significativo. Algunos hablan de industrias creativas y otros de industrias del *copyright*. 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 (Alonso, Gallego y Ríos, 2010).

Países como Gran Bretaña, Austria y Nueva Zelanda amplían el concepto de industrias creativas, que se ha expandido posteriormente hacia el resto del mundo. De esta manera, estas han adquirido un potencial e interés crecientes a través de la generación de los derechos de autor y han pasado a englobar una multiplicidad de productos tangibles y de servicios artísticos de contenido creativo –que se mueven entre los bienes más

tradicionales y artesanales hasta lo más innovadores en I+D+I-, convirtiéndose así en un sector dinámico en el comercio mundial. Las industrias creativas, según los países, hacen referencia a un amplio abanico de áreas y disciplinas relacionados con la cultura: publicidad, arquitectura, mercados del arte y de las antigüedades, artesanía, diseño y moda, cine y audiovisual, videojuegos, música, artes performativas, editorial, servicios de software y televisión y radio, entre otros.

La llegada de internet y de las nuevas tecnologías provocó un cambio en el desarrollo de las industrias culturales y creativas e, incluso, una transformación en el hábito y práctica cultural, en el conocimiento de otras realidades simbólicas culturales y en el campo de los derechos de autor. Este desarrollo ha derivado en la creación de nuevas formas de mercado, de consumo y de mediación cultural. Las formas de difusión y de distribución tradicionales conviven hoy con nuevas modalidades tales como la recepción en directo a través de sistemas de reproducción en tiempo real (*streaming*) o la comercialización de productos en nuevos soportes o modalidades de pago.

3. A MODO DE CONCLUSIÓN

En la literatura existe una diversidad de enfoques respecto a la definición de las industrias culturales y creativas; diferencias que, en muchos casos, tienen que ver con las actividades que están englobadas dentro del sector. «El carácter pluridimensional de la cultura y de la creatividad dificulta la definición, y de ahí la diversidad de enfoques para su análisis: en un extremo están quienes circunscriben la creatividad al único ámbito de las actividades culturales; y en el extremo opuesto están quienes consideran que todas las industrias son creativas por su propia naturaleza» (Maroto & Cabrerizo, 2013).

El concepto de industrias culturales y creativas ha ido evolucionando desde el siglo pasado, partiendo de una visión negativa o peyorativa, en la que se opinaba que la industria frenaba el desarrollo cultural al convertir lo artesanal en globalizado (perdiendo así su esencia la diversidad), hasta llegar a ser consideradas como fuente esencial económica y de innovación, asociada a los derechos de autor. Poco a poco, la promulgación de políticas vinculadas a las industrias culturales por parte de los organismos internacionales y de los países fue armonizando progresivamente lo económico y lo cultural.

Este cambio se pudo observar en los programas europeos y en las definiciones de la UNESCO y de otras organizaciones internacionales. El *Libro verde* de la Comisión Europea, bajo un título tan sugerente como *Liberar el potencial de la industrias culturales y creativas*, ponía de manifiesto la creciente velocidad con la que se estaba transformando el entorno global.

Para Europa y otras partes del mundo, la rápida implantación de las nuevas tecnologías y la creciente globalización han provocado una radical reorientación desde la industria manufacturera tradicional hacia los servicios y la innovación. Las fábricas se están sustituyendo progresivamente por comunidades creativas cuya materia prima es su capacidad para imaginar, crear e innovar. En esta nueva economía digital, el

valor inmaterial determina cada vez más el valor material, ya que los consumidores desean obtener «experiencias» nuevas y enriquecedoras. En la actualidad, la capacidad para crear experiencias sociales y redes es un factor de competitividad (2010, p. 2).

Si Europa quería seguir siendo competitiva en este entorno global en transformación, debía establecer las condiciones adecuadas para que las industrias culturales pudiesen constituirse como respuesta eficaz ante estos cambios, potenciando su capacidad para generar creatividad e innovación y dotándolas de un marco más amplio y diverso de actuación. En este contexto, resultaba necesario abordar una nueva dimensión empresarial en la industria cultural y creativa, por lo que se fija este cambio en la Estrategia Europea 2020. Con este objetivo, las regiones iniciaban en sus políticas culturales la creación de administraciones que fomentaran estas industrias a través de direcciones generales especializadas en industrias culturales y creativas, y se encargaban documentos sobre los retos a conseguir (libros blancos sobre la materia), o convocatorias cuyo objeto era fomentar el desarrollo de estos sectores.

Pero, además, se iniciaba la creación de las denominadas «cuenta satélite de la cultura»: operaciones estadísticas de periodicidad anual cuyo objetivo se orientaba a proporcionar un sistema de información económica, relacionado con la cultura, que permitiera estimar su impacto sobre el conjunto de la economía. Estas operaciones se propagaron por varios países del mundo, así como los mapeos de los ecosistemas culturales y creativos, entre los que se encontraban las industrias culturales y creativas. La geolocalización de la creatividad proporcionaba visibilidad a la cultura y ponía el foco en su relación con el territorio, la regeneración urbana, la arquitectura o el diseño.

Las industrias culturales o creativas se convertían en elemento esencial de diversas ciudades del mundo mediante el desarrollo de barrios creativos y de su «lectura» a través de los mapas culturales. Paralelamente, se demostraba su potencial capacidad para responder a grandes desafíos tales como la lucha contra el calentamiento global y la transición a una economía «verde» y a un nuevo modelo sostenible de desarrollo. La Unión Europea ponía en relación los derechos medioambientales con los derechos culturales, considerando que el arte y la cultura poseían una capacidad única para la creación de empleo, la sensibilización y la promoción hacia cambios comportamentales en nuestras sociedades, como en el caso de nuestra actitud general ante el entorno natural. Para ello, las administraciones debían diseñar los entornos adecuados para desarrollar estrategias de creatividad.

Las regiones europeas han creado diferentes estrategias de especialización inteligente, poniendo el foco en estas industrias como nichos de oportunidad y de negocio para los territorios. Cada una de las estrategias se ha centrado en una definición sobre las industrias culturales y creativas para su región, fomentando lo que ya se daba de forma compartimentada convertido ahora en una visión transversal, de sectores tractores o motores a sectores que necesitan de un mayor desarrollo e implementación. Pero, además de las estrategias a nivel regional, la Unión Europea ha desarrollado un sistema de ayudas y de financiación en el marco sus programas Interreg o Cosme, con una doble finalidad: cono-

cer las buenas prácticas que ya se están generando en los diferentes países y territorios, y crear redes o proyectos de innovación y desarrollo. Este tipo de proyectos favorecen un soporte interregional a través de instrumentos de apoyo, sistemas de seguimiento y evaluación, identificación de necesidades y planificación en la implementación.

En definitiva, queda clara la evolución en el concepto de las industrias culturales y creativas a nivel global, ocupando en la actualidad un lugar central en las políticas culturales y en las agendas de las administraciones públicas, que han adoptado una mirada transversal a través de la convergencia entre el ámbito cultural, social y económico.

4. LISTA DE REFERENCIAS

- Alonso Cifuentes, J. C., Gallego, A. I. & Ríos, A. M. (2010). *Definición del concepto industrias culturales*. Colombia: Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas.
- Berrio, J. (1991). Diseño e industria cultural. *Temas de Disseny*, 5, 119-126.
- Bobes Naves, M. C. (1989). *La semiología*. Madrid: Síntesis.
- Bobes Naves, M. C. (1993). *Teoría de la literatura: investigaciones actuales*. Valladolid: Universidad.
- Bustamente, E. (coord.). (2002). *Comunicación y cultura en la era digital*. Barcelona: Gedisa.
- Cebrián, M. (2011). Industrias culturales nórdicas en Internet. En *Industrias culturales, el modelo nórdico como referencia para España* (pp. 15-38). Zamora: Comunicación Social.
- Colombo, A. (2006). Economía de la cultura. L'impacte econòmic del sector cultural des d'una òptica europea. *Digitum: A relational perspective on culture and society*, 8, 3-9.
- Comisión Europea. (2010). *Libro verde: liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*. Bruselas: COM(2010)183 final.
- Conefrey, C. (2014). *Creative rural places: A study of cultural industries in Stroud, UK*. [PhD]. University of the West of England. Recuperado de <http://www.uws.ac.uk/research/researchinstitutes/creative-and-cultural-industries>.
- Churski, P., Motek, P. & Stryjakiewicz, T. (2015). Cultural Industries in the Development Policies of Cities and Regions: A New Area of Education in Spatial Management. *Quaestiones Geographicae*, 34(2), 87-97.
- Decisión n.º 719/96/CE de 29 de marzo de 1996.
- Decisión n.º 2085/97/CE de 6 de octubre de 1997, DOCE n.º L 291 de 24 de octubre de 1997, p. 26, por la que se establece un programa de apoyo, que incluye la traducción, en el ámbito del libro y de la lectura.
- Decisión n.º 2228/97/CE de 13 de octubre de 1997. DOCE n.º L 305 de 08 de noviembre de 1997, p. 31-41.
- Decisión n.º 508/2000/ CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de febrero de 2000, por la que se establece el Programa «Cultura 2000». DOCE n.º L 063 de 10 de marzo de 2000, p. 1-9.
- DOCE n.º L 063 de 10 de marzo de 2000, p. 2.

- Reglamento (UE) n.º 1295/2013 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de diciembre de 2013, por el que se establece el Programa Europa Creativa (2014 a 2020) y se derogan las Decisiones n.º 1718/2006/CE, n.º 1855/2006/CE y n.º 1041/2009/CE.
- Fernández Prado, E. (1991). *La política cultural, qué es y para qué sirve*. Madrid: Trea.
- Furió, V. (2000). *Sociología del arte*. Madrid: Cátedra.
- Hartman, G. H. (1992). *Lectura y creación*. Madrid: Tecnos.
- Herazo, C., Valencia, A. & Benjumea, M. (2018). Perspectivas investigativas en el estudio de las industrias culturales y creativas. *Revista Kepes*, 15(17), 27-67.
- Horkheimer, M. & Adorno, T. (1988). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Krier, D. & Swart, W. (2015). How Legends Become Brands: The Culture Industry in the Second Enclosure Movement. En *Globalization, Critique and Social Theory: Diagnoses and Challenges*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Mangas Martín, A. (1998). *Tratado de la Unión Europea, Tratado constitutivos de las Comunidades Europeas y otros actos básicos de Derecho Comunitario*. Madrid: Tecnos.
- Maroto, R. & Cabrerizo, R. (2013). *La geografía de las industrias culturales y creativas en Europa*. Madrid: Fundación Ideas.
- UNESCO-México. (1982). *Conferencia mundial sobre políticas culturales. Informe final*. México D. F. (México).
- UNESCO. (2007). *Creative Industries and Micro & Small Scale Enterprise Development: A Contribution to Poverty Alleviation*. Viena: ONUDI.
- Sánchez, F., Rodríguez, J. & Casani, F. (2012). Los nuevos modelos de negocio en la economía creativa: emociones y redes sociales. *Universia Business Review*, 33, 48-69.
- Szpilbarg, D. & Saferstein, E. (2016). De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos / From Culture Industry to Creative Industries: an Analysis of the Mutation of the Concept and its Contemporary Uses. *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas*, 16(2), 99-112.
- VV. AA. (1982). *Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego*. México/París: Fondo de Cultura Económica/UNESCO.