

## La organización documental en las industrias creativas

CATALINA NAUMIS PEÑA

*Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información*  
UNAM

La diversificación de los soportes de información, una característica presente desde el siglo xx, se manifiesta entre otros aspectos en las industrias creativas debido al valor económico que han ido adquiriendo y a las nuevas tecnologías que hacen posible crear sistemas de visibilidad. Como consecuencia, surge la necesidad de conocerlas, analizarlas y organizarlas para plasmar sus contenidos en los sistemas de información con la finalidad de recuperarlos para los usuarios finales.

La primera ocasión en que se discutió acerca de la economía basada en la creatividad fue en 1998 en un reporte oficial del Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido. En éste, se especificaba que las industrias creativas son “aquellas que tienen su origen en la creatividad, habilidades y talento individual y cuyo potencial se extiende a través de la generación y exportación de la propiedad intelectual” (Higgs *et al.*, 2008: 22, *apud* Sava, 2016: 403).

Esta definición no ha estado exenta de críticas por diversas razones, como lo explica Diana Sava, investigadora de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Oradea, Rumania. El señalamiento implica, por ejemplo, que la definición del término tal como se presentó en 1998 abarcaría industrias como la farmacéutica o la ingeniería de negocios (Newbigín, 2010: 23, *apud* Sava, 2016: 403).

Con el ánimo de clarificar, el propio Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido identificó trece sectores económico-culturales con actividades que podrían estar comprendidas bajo este campo (Newbigín, 2010: 23). A saber, incluyó:

- Arquitectura.
- Artes representacionales.
- Artesanía.
- Cine.
- Creación de *software*.
- Diseño de modas.
- Diseño.
- Edición.
- Mercado de arte y antigüedades.
- Música.
- Publicidad.
- Radio.
- Televisión.
- Videojuegos.

A partir de esta distinción realizada en el Reino Unido, las economías de diferentes países adoptaron el término y su conceptualización. A su vez, realizaron las adaptaciones necesarias para ajustarlo hasta incluir expresiones creativas de diversos sectores industriales que tienen mayor peso y participación en la construcción del Producto Interno Bruto,

entre otras variables. Es decir, el rol de las industrias creativas ha crecido hasta convertirse en una parte importante del sistema económico.

Sava asegura que, desde una perspectiva semántica, la *economía creativa* está conectada con otros términos como *economía del conocimiento*, *economía de la información*, *industrias creativas* e *industrias culturales*. En este sentido, emerge un espacio donde estos y otros conceptos se vinculan con el campo de la investigación bibliotecológica.

Como ha sido profusamente documentado, es reconocido el paradigma de las industrias culturales, particularmente desde la investigación social, tal como ocurre en los estudios antropológicos, sociológicos y de la comunicación, por ejemplo. Esto sucede ya desde hace varias décadas. Al respecto, hay que tomar en consideración que para diferentes organismos internacionales relacionados con el patrimonio de la humanidad, las industrias culturales han quedado circunscritas al ámbito de las industrias creativas; por ejemplo, para la Unesco y la Conferencia sobre Comercio y Desarrollo de las Naciones Unidas (UNCTAD por sus siglas en inglés).

En los reportes de la Unesco, las industrias culturales son presentadas como una sección o parte de las industrias creativas, y son reconocidas como formas de producción y consumo cultural, que en esencia tienen componentes simbólicos o elementos expresivos, con independencia del valor económico que puedan aportar (Unesco, 2013: 20). En un esfuerzo por categorizar o clasificar las industrias creativas, las organizaciones relacionadas con ellas han tomado en consideración diferentes criterios:

- El Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido ha tomado en consideración el criterio más amplio tal como ya se comentó al inicio de esta presentación.

- La Comisión Europea ha realizado la clasificación tomando en cuenta si las industrias creativas se dedican esencialmente al arte (como las artes visuales y las artes dramáticas) o si tienen conexión con los medios de comunicación. Adicionalmente, han distinguido industrias y actividades creativas que se emplean en sectores no necesariamente culturales (diseño, arquitectura y publicidad).
- La Unesco clasifica las industrias creativas en dos ramas. La primera considera aquellas que esencialmente están conectadas con alguna expresión cultural (museos, galerías, bibliotecas, festivales, artes visuales, artes dramáticas, televisión y radio, cine y video, edición, fotografía e *interactive media*). La segunda categoría apela a las industrias creativas que van más allá de lo cultural a lo comercial como son la música, publicidad, arquitectura, artes gráficas y desarrollo de *software*).
- La World Intellectual Property Organization toma en cuenta como criterio la relevancia de la gestión de derechos autorales. Las clasifica en:
  - Industrias creativas dependientes del *copyright*: publicidad, música, artes dramáticas, cine, video, edición, *software*, televisión, artes visuales y gráficas.
  - Industrias creativas parcialmente conectadas con el *copyright*: arquitectura, moda, diseño, juguetes.
  - Industrias creativas interdependientes del *copyright*: equipos electrónicos de consumo, instrumentos musicales, equipo fotográfico.

El ámbito de las industrias creativas y culturales está en estudio y nuevas vertientes de investigación surgen a su alrededor. En contraste, la bibliotecología y los estudios de la información se han aproximado desde diferentes visiones que tocan los linderos del patrimonio bibliográfico y documental, lo mismo que la producción de *software* y, como se reflexionará

en esta mesa, las artesanías, piezas museográficas, los fondos documentales cinematográficos y la producción audiovisual de la televisión presente en la web.

Sin duda, el incremento de información en las industrias creativas es un reto para la investigación bibliotecológica, dada la variedad de soportes y expresiones artísticas y tecnológicas que deben ser organizados para asegurar una recuperación del conocimiento y la información que contienen. Y todo ello, como bien destaca el conferencista doctor Trejo, con la “más escrupulosa neutralidad académica”.

## BIBLIOGRAFÍA

- Mietzner, Dana y Martin Kamprath (2013). "A competence Portfolio for Professionals in the Creative Industries". *Creative and Innovation Management*, 22 (3), 280-295.
- Sava, Diana (2016). "Cultural and Creative Industries". *Annals of the University of Oradea, Economic Science Series* 25 (1), 402-409.
- Unesco (2013). *Creative Economy Report*. Special Edition. Disponible el 6 de octubre de 2016 en: [http://academy.ssc.undp.org/GSSDAcademy/Upload/CER13\\_Report\\_web\\_optimized.pdf](http://academy.ssc.undp.org/GSSDAcademy/Upload/CER13_Report_web_optimized.pdf).