



DOCUMENTO DE CARACTERIZACIÓN PARA EL SUBSECTOR DE LA PRODUCCIÓN PARA LAS ARTES VISUALES

Ministra de Cultura

Angélica Mayolo Obregón

Viceministra de Creatividad y Economía Naranja

Adriana Padilla Leal

Viceministro de Fomento Regional y Patrimonio

José Ignacio Argote López

Secretaria General

Claudia Jineth Álvarez Benítez

Director de Artes

Víctor Manuel Rodríguez Sarmiento

Director Patrimonio y Memoria

Alberto Escovar Wilson-White

Dirección de Artes – Área de Artes Visuales

Andrés Gaitán T. - Coordinador del Área

María del Pilar Rodríguez, Laura Sofía Arbeláez, Jair Torres

Equipo de Fortalecimiento de Capital Humano-FCH

Angie Carolina Pinzón, Quindi Mesías Rojas, Christian Camilo Navarro Vega, Clara Liliana Montero Rodríguez, Karen Lorena García Galindo, Karen Juliana Sarmiento

Consultor que Lideró la Investigación

Diana Cifuentes Gómez

BOGOTÁ D.C

Documento terminado en noviembre 2020 – Actualizado Marzo 2022

TABLA DE CONTENIDO

PRESENTACIÓN.....	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. DEFINICIÓN DEL SECTOR DE LAS ARTES VISUALES	6
3. ESTRUCTURA DEL SECTOR A NIVEL NACIONAL: NÚMERO DE EMPRESAS, TAMAÑO Y MAPEO REGIONAL	9
3.1 Empresas y organizaciones del sector	9
3.2 Producción y empleo	12
4. ECOSISTEMA DEL SECTOR	14
4.1 Identificación de estructuras organizacionales del sector	15
4.2. Identificación de procesos, subprocesos y actividades	19
4.3. Descripción de los productos, tecnologías, equipos e instalaciones	22
4.4. Identificación de áreas de cualificación, actividades económicas y ocupaciones	27
4.4.1 Áreas de cualificación	27
4.4.2 Identificación de actividades económicas	28
4.4.3 Identificación de ocupaciones de la Clasificación Única De Ocupaciones para Colombia (CUOC)	31
4.4.4 Correlación entre Actividades Económicas y Ocupaciones para el subsector de las Artes visuales.....	47
5. TENDENCIAS DEL SECTOR A NIVEL NACIONAL, REGIONAL E INTERNACIONAL	49
5.1 Tendencias tecnológicas.....	49
5.2 Tendencias creativas	51
5.3 Tendencias medioambientales	53
5.4 Tendencias organizacionales	53
6. MARCO REGULATORIO Y NORMATIVO	55
6.1 Marco general	55
6.2 Educación	58
6.3 Marco normativo específico: políticas públicas para el desarrollo de las artes visuales	58
7. PLANES DE DESARROLLO, PROGRAMAS, PROYECTOS Y POLÍTICA PÚBLICA A NIVEL LOCAL, REGIONAL Y NACIONAL	61
7.1 Nivel Nacional.....	61
7.2. Nivel local y regional.....	62
REFERENCIAS.....	65

TABLA DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de empresas comerciales y entidades sin ánimo de lucro del sector de las artes visuales en Colombia (2019).....	10
Tabla 2. Galerías, museos y espacios independientes de circulación para las artes visuales en Colombia (2020).....	11
Tabla 3. Distribución de los tipos de espacio de circulación para las artes visuales en Colombia 2020	12
Tabla 4. Procesos y productos	22
Tabla 5. Correlación entre ocupaciones CUOC y oficios del sector	45
Tabla 6. Actividades Económicas y Ocupaciones.....	47

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Tendencias tecnológicas identificadas por los participantes del grupo focal	51
Ilustración 2. Tendencias creativas identificadas por los participantes del grupo focal	52
Ilustración 3. Tendencias medioambientales identificadas por los participantes del grupo focal.....	53
Ilustración 4. Tendencias organizacionales identificadas por los participantes del grupo focal	54

PRESENTACIÓN

La cultura, el patrimonio y la creatividad son ejes transversales de la construcción social en una sociedad, funcionando como vasos comunicantes entre los ecosistemas sociales, económicos, legales y humanos de la misma. Bajo esta perspectiva el sector cultural cuenta con unas características endógenas de diversidad, complejidad y arraigo que se alimentan por la heterogeneidad de un país o grupo humano, en donde conviven valores sociales, económicos y culturales.

Así pues, este documento nace como una respuesta a la necesidad de entender uno de los múltiples sectores que hacen parte del campo cultural. En este sentido, el documento aquí presentado tiene como finalidad lograr la caracterización de un campo cultural histórico y diverso como lo son las Artes Visuales.

El Ministerio de Cultura viene implementando la Ruta Metodología para la Identificación de Brechas de Capital Humano para el sector cultura, y durante este proceso se evidencio la necesidad de poder entender y analizar las brechas ese capital humano que están presentes en las Artes Visuales; pues se han evidenciado aspectos creativos, históricos, sociales, formativos y de circulación fundamentales en los agentes del sector.

Por tal motivo, el presente documento realizado por el Ministerio de Cultura y en convenio con la fundación Marcato da cuenta de los resultados del proceso de implementación de la etapa A de dicha ruta entregando información fundamental para el diseño de políticas públicas la inserción laboral y la oferta educativa sectorial, con miras a un desarrollo de capacidades adecuadas que permitan la profesionalización de los agentes del sector, fomentando así un desarrollo incluyente y con enfoque de derechos siguiendo la línea de los ODS y el Plan Nacional de Desarrollo del 2010.

Por último, es importante destacar que el trabajo aquí desarrollado sigue los lineamientos de la Política Integral de Economía Naranja, bajo la línea 6 que busca el desarrollo de capacidades como respuesta a la desigualdad, en específico el cierre de brechas de capital humano y el diseño de cualificaron en el sistema cultural y creativo.



1. INTRODUCCIÓN

El presente ejercicio de caracterización del sector de las artes visuales en Colombia se realiza con el propósito de definir el estado del arte del sector tomando como insumo datos e información vigente y verificable obtenida a través de fuentes primarias y secundarias de información. La caracterización fue realizada de acuerdo con los lineamientos establecidos de común acuerdo entre el Área de Artes Visuales y el Programa de Fortalecimiento de Capital Humano del Ministerio de Cultura, con miras a contribuir al proceso de identificación de las necesidades del sector en materia del recurso humano requerido para el fortalecimiento del ecosistema y la detección de brechas de calidad, cantidad y pertinencia tanto en la actualidad como en una prospectiva a 20 años para dar respuesta a las necesidades del mercado laboral y generar insumos para del Marco Nacional de Cualificaciones.

El documento presenta una descripción de la situación actual del sector y su estructura en materia de la cantidad de organizaciones que lo conforman y su ubicación territorial, la identificación del ecosistema de las artes visuales indicando el tipo de agentes y organizaciones que lo conforman y sus interrelaciones, junto con los procesos, productos, tecnologías, equipos e instalaciones propios del campo. Igualmente, se realiza la descripción socioeconómica del sector incluyendo indicadores monetarios, no monetarios y datos de empleo, así como la proyección del sector a nivel internacional. Así mismo, para dar cuenta del estado de la gestión pública en las artes visuales, se hace una revisión del marco regulatorio y normativo vigente y se identifican los planes de desarrollo, programas, proyectos y política pública a nivel local, regional y nacional orientados al fomento del sector.

De manera complementaria y para profundizar en las necesidades futuras de formación en el sector se hace una revisión de las principales tendencias del sector a nivel nacional, regional e internacional, así como una descripción general de la Oferta Educativa de Educación Superior y Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano en la actualidad.

Producto de esta indagación se encontró que el sector de las Artes Visuales, si bien es un sector relativamente pequeño en comparación con otros sectores culturales y creativo, es dinámico y se que se encuentra en pleno crecimiento, con un incremento constante en la cantidad y diversidad de los agentes y con perspectivas de cambios organizacionales que contribuyen a dinamizar la creación y la circulación en las artes desde espacios colaborativos e independientes, así como desde los museos y los espacios de circulación más tradicionales, que están en proceso de fortalecimiento de sus instancias de mediación con los públicos y sus departamentos de educación. También se vislumbra una mayor interlocución entre las instituciones públicas, la academia y los artistas, y una mayor preocupación de los artistas y las instituciones por fortalecer los ecosistemas artísticos en los diferentes territorios del país.



2. DEFINICIÓN DEL SECTOR DE LAS ARTES VISUALES

El concepto de Artes Visuales aparece a fines de la II Guerra Mundial ligado a una producción artística con mayor libertad formal y expresiva propiciada por las vanguardias de fines del siglo XIX, a lo que se sumó posteriormente una apertura de las fronteras artísticas en el siglo XX surgida de movimientos como el dadaísmo, el surrealismo o el constructivismo, que incidieron en la transformación de los códigos artísticos y estéticos. Alrededor de 1980 el término "Artes Visuales" empezó predominar en el vocabulario del campo artístico, por considerarse más adecuado para denominar el arte contemporáneo que la tradicional denominación "Artes Plásticas" o las *Fine Arts* del idioma inglés (Díaz Amunárriz, 2017).

La definición de lo que constituye el sector de las artes visuales resulta bastante imprecisa, en la medida en que se trata de un paraguas amplio que incluye subcategorías en donde confluyen disciplinas que han estado tradicionalmente asociadas a las artes plásticas, aplicadas, sonoras, audiovisuales y las artesanías. Igualmente, suelen asociarse dentro de las artes visuales, artes aplicadas como el diseño gráfico, el diseño de interiores o las artes decorativas. Se tratan pues, de creaciones artísticas transdisciplinarias y transversales de donde surgen múltiples formas de representación artística en donde confluyen diversas técnicas y posturas conceptuales.

La referencia a "lo visual" tiene sus raíces en el discurso moderno de la historia del arte. Sobre este aspecto perceptual, Summers (1982) señala que la idea de que las obras artísticas son modelos de percepción ha sido fundamental en la historia moderna del arte, y constituye una forma de lenguaje fundamental que los historiadores han utilizado para hablar de las obras de arte en sí mismas. De acuerdo con el autor la mención a "lo visual" ha sido una forma sencilla de distinguir la pintura, la escultura y la arquitectura de la música y la danza.

En cuanto a los organismos internacionales de Cultura, el Instituto de Estadísticas de la UNESCO define Artes Visuales en el Marco de Estadísticas Culturales 2009 como las "artes que apelan principalmente al sentido visual; son formas de arte que se centran en la creación de obras, que son principalmente de naturaleza visual, o son objetos multidimensionales". Adicionalmente, de acuerdo con el tesoro de la UNESCO, que corresponde a la lista de términos controlados y estructurados de la organización para el análisis temático y la investigación de documentos y publicaciones en los campos de la educación, la cultura, las ciencias naturales, las ciencias sociales y humanas, la comunicación y la información, las artes visuales se encuentran dentro del supergrupo de cultura bajo el numeral 3.50 y comprende los siguientes conceptos: alfarería, alfombra, arquitectura, arquitectura interior, arquitectura tradicional, artes decorativas, artes gráficas, artes plásticas, artes textiles, artes visuales, artesanía, bellas artes, caligrafía, cerámica, cristalería de arte, dibujo, dibujo técnico, edificio, escultura, fotografía, fotografía aérea, grabado, holografía, ilustración, joyas, miniatura, monumento, monumento histórico, mural, mosaico, mueble, mural, palacio, pintura, pintura rupestre, pinturas, tapicería, trabajo artístico en metal, vidrio de color.



En Colombia no existe una definición oficial de carácter funcional para las artes visuales, que asocie este término directamente con un conjunto de disciplinas artísticas. La Ley General de Cultura (Ley 397 de 1997) no refiere directamente esta expresión, pero sí al campo de las artes plásticas. Tampoco lo hace el Plan Nacional de las Artes 2006-2010. La más reciente política nacional para las artes visuales, que data del año 2009, sí presenta una definición de las artes visuales en la sección correspondiente a los lineamientos conceptuales en los siguientes términos:

“Se asumen las artes visuales como experiencia intensa y mediada por la percepción, emoción, sentimiento, imaginación y razón; como campo de experiencia que abre el ámbito de lo posible, modo de ser del pensamiento y forma específica de conocimiento; como modo de creación de la subjetividad personal y colectiva, y como posibilidad de liberar las fuerzas de la vida construyendo formas alternas de existencia a partir de recursos expresivos y poéticos.” (Ministerio de Cultura, 2010, pág. 97)

Menciona también que “las artes visuales se conciben hoy como una práctica expandida” (pág. 100) y que “las propias artes abren una cultura no disciplinaria en las artes y se presentan como dispositivos heterogéneos en los que teatro, danza, visualidad, cine y literatura se entremezclan”. La política presenta así una postura conceptual que identifica a las artes visuales con un modo de producción simbólica no disciplinar asociada a prácticas artísticas procedentes de diversos grupos sociales.

En tanto el ejercicio que se propone en el presente documento atiende a la necesidad de realizar una caracterización socioeconómica del sector que aporte a la construcción de un Marco Nacional de Cualificaciones para el sector de las artes visuales, para este trabajo se propone complementar la definición propuesta desde la Política del año 2009 con una definición de carácter funcional que permita identificar las disciplinas asociadas al sector de las artes visuales en aras de acotar las que serían objeto de intervención de la política pública desde esta área, estableciendo un campo de acción y diferenciación de otras disciplinas que son competencia de otros sectores del campo cultural en términos de la estructuración de la política cultural colombiana.

Para el presente trabajo se propone definir al segmento de las **artes visuales** como

Un conjunto de disciplinas orientadas a la creación artística que van desde las artes plásticas tradicionales, como la pintura, la escultura y el grabado, hasta especialidades que incorporan el uso de nuevas tecnologías como el arte digital o el arte transmedial.

Aunque tradicionalmente los productos artísticos derivados del ejercicio de estas disciplinas han sido de naturaleza predominantemente visual, también se encuentran hoy dentro de este campo disciplinas que involucran otras formas expresivas y diversos sentidos a la apreciación de la obra, como por ejemplo el videoarte o el arte sonoro experimental, lo que evidencia la naturaleza interdisciplinar y transversal de las artes.

Estas manifestaciones surgen de una actividad en la que el ser humano representa, con una finalidad conceptual y estética, aspectos de la realidad, ideas, sentimientos y emociones en formas bidimensionales y tridimensionales valiéndose de la materia o la imagen, así como en expresiones que utilizan el sonido o una diversidad de medios digitales.



El siguiente gráfico presenta el conjunto de disciplinas creativas que tradicionalmente han estado asociadas a las artes visuales y su relación con otras áreas artísticas.

Diagrama 1. Áreas artísticas y disciplinas creativas asociadas a las artes visuales



Fuente: elaboración propia



3. ESTRUCTURA DEL SECTOR A NIVEL NACIONAL: NÚMERO DE EMPRESAS, TAMAÑO Y MAPEO REGIONAL

Las artes visuales contemporáneas provienen una larga tradición de las artes en el país y cuentan actualmente con una producción diversa en conceptos, estéticas y técnicas. De acuerdo con Pinni (2015), se trata de artistas que se han nutrido del aporte de sus antecesores, formados en las diversas escuelas de arte que surgieron en los últimos años a nivel nacional, y que hoy son acompañados por otra serie de actores que han enriquecido el campo artístico, como los críticos y los espacios dedicados a la investigación, creación y divulgación de obras.

Nos encontramos ante un ecosistema que se ha venido fortaleciendo paulatinamente con el surgimiento de diferentes roles, espacios e instituciones que han dinamizado la escena artística nacional. No obstante, se trata de un sector que aún es relativamente pequeño, tanto en la cantidad de agentes y organizaciones que lo conforman, como en términos de su contribución económica en comparación con otros sectores de las industrias culturales y creativas (ICC). Se trata pues, de uno de los sectores en donde el tejido empresarial está más débilmente desarrollado y en donde se presenta mayor informalidad, con una buena cantidad de artistas que trabajan de manera independiente, carecen de prestaciones sociales y reciben un flujo irregular de ingresos.

En cuanto a la distribución territorial, la escena de las artes visuales está altamente concentrada en unas pocas ciudades del país, tal y como lo evidencia la presencia geográfica de las organizaciones y empresas, la localización de la oferta académica y la ubicación de los artistas que se han registrado en los directorios sectoriales dispuestos por el Ministerio de Cultura o que participan en las diversas convocatorias que realiza la entidad.

3.1 Empresas y organizaciones del sector

Para realizar una estimación del número de empresas y entidades sin ánimo de lucro (ESAL) activas en el sector de las artes visuales en el país se utilizó la información disponible en el Directorio estadístico de Empresas del Dane, el cual contiene datos sobre la identificación y ubicación de todas las empresas y ESAL activas en el territorio nacional. Este directorio constituye la fuente pública de información más completa y vigente posible sobre las empresas y organizaciones que existen en el país, dado que se actualiza continuamente mediante los registros administrativos obtenidos de las entidades tanto públicas como privadas y las investigaciones DANE. Del directorio se tomaron para el análisis las empresas registradas bajo la Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU) en las clases 9005 “Artes plásticas y visuales” y 7420 “Actividades de fotografía”, que son las que el Ministerio de Cultura y el DANE clasifican en la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja como actividades relacionadas con el sector de las artes visuales.

Una vez analizada y depurada la información de las empresas registradas en el directorio, se encontró que en Colombia hay un total de 1198 empresas comerciales y entidades sin ánimo de lucro del sector de las



artes visuales, de las cuales el 69% corresponden a empresas y organizaciones que realizan actividades de fotografía y el 31% a actividades en artes plásticas y visuales¹. Dentro de las que se clasifican en la categoría relacionada con actividades fotográficas se encuentran empresas y organizaciones tales como estudios fotográficos, empresas de imagen digital, laboratorios fotográficos, fotógrafos, empresas de fotografía y video para eventos y empresas de fotografía aérea, mientras que las que se clasifican bajo la actividad de artes plásticas y visuales corresponden a asociaciones de artistas, escuelas de formación en artes plásticas y visuales, galerías de arte, espacios independientes y artistas. Cabe resaltar que en esta segunda categoría se presentan una mayor cantidad de fundaciones, corporaciones y ONG's.

Se encontró que la mayoría de las empresas y organizaciones están ubicadas en las ciudades de Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla y Cartagena. Únicamente Bogotá abarca el 55% del total (659), mientras que las cinco ciudades mencionadas concentran el 78% del tejido organizacional, cifra que da cuenta de la enorme concentración de la actividad del sector en unas pocas ciudades del país y del escaso o nulo desarrollo a nivel organizacional en el resto del territorio nacional. La Tabla 1 muestra la distribución por ciudades de las empresas y organizaciones del sector.

Tabla 1. Distribución de empresas comerciales y entidades sin ánimo de lucro del sector de las artes visuales en Colombia (2019)

MUNICIPIO	CANTIDAD	%
Bogotá	659	55%
Medellín	136	11%
Cali	74	6%
Barranquilla	35	3%
Cartagena de Indias	30	3%
Bucaramanga	20	2%
Envigado	15	1%
Pereira	12	1%
Chía	11	1%
Yopal	9	1%
Villavicencio	8	1%
Soacha	6	1%
Neiva	6	1%
Resto (5 empresas o menos) – 94 municipios	177	15%
TOTAL	1198	100%

Fuente: DANE. Directorio estadístico de empresas (2019)

¹ Para construir el listado definitivo de empresas y organizaciones del sector se identificaron y excluyeron empresas de otros sectores económicos que se registraron erróneamente bajo estas categorías, como, por ejemplo, empresas de Infraestructura y servicios integrales en tecnologías de la información y de las comunicaciones, o empresas de consultoría en finanzas. También se excluyeron empresas que, si bien realizan labores relacionadas fotografía o actividades relacionadas con la valoración y explotación económica de ciertos cánones estéticos corporales, no se consideran como pertenecientes al sector de las artes visuales. Estas empresas son: empresas de topografía que dentro de su portafolio prestan el servicio de fotografía aérea, empresas de publicidad y mercadeo, empresas que venden equipos de seguridad de registro en fotografía o video, empresas de ingeniería que prestan el servicio de toma de fotografía en alturas, empresas de telemetría y automatización, empresas de venta de equipos y suministros para registro radiográfico, concursos de belleza y agencias de modelos. En total se excluyeron un total de 217 empresas que corresponden al 14% del total de empresas identificadas inicialmente.



Una fuente de información complementaria que da cuenta de otras organizaciones presentes en el sector es el Directorio del Ministerio de Cultura de galerías, museos y espacios independientes. El directorio se consolidó a partir de un ejercicio de levantamiento de información gracias al cual se lograron identificar un total de 250 espacios en todo el país orientados a la circulación de las artes visuales. La mayor parte de estos espacios no se encuentran inscritos bajo las categorías CIU antes descritas en la medida en que, o bien corresponden a instituciones museales que se registran bajo la actividad CIU 9102 (actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos), pertenecen a instituciones cuya actividad principal está en otro sector o se encuentran registrados bajo otras categorías. La tabla a continuación muestra la distribución por ciudades de estos espacios.

Tabla 2. Galerías, museos y espacios independientes de circulación para las artes visuales en Colombia (2020)

MUNICIPIO	CANTIDAD	%
Bogotá	125	50%
Medellín	21	8%
Cali	15	6%
Cartagena de Indias	8	3%
Pereira	7	3%
Barranquilla	6	2%
Popayán	6	2%
Manizales	5	2%
Armenia	4	2%
Bucaramanga	4	2%
Cúcuta	4	2%
Ibagué	4	2%
Tunja	3	1%
Villa de Leyva	3	1%
Pamplona	2	1%
Riohacha	2	1%
Rionegro	2	1%
Santa Marta	2	1%
Villavicencio	2	1%
Resto (1 espacio) – Buenaventura, Florencia, Girardot, Honda, Ipiales, Leticia, Montería, Neiva, Pasto, Quibdó, San Andrés, Santa Marta, Sincelejo, Valledupar, Calarcá, Cubarral, Honda, Jericó, Neiva, Ocaña, Pasto, Puerto Colombia, Roldanillo, Tabio, Támesis	25	10%
TOTAL	250	100%

Fuente: Ministerio de Cultura. Directorio de galerías, museos y espacios independientes (2020)



Se encontró que la distribución geográfica de los espacios de circulación orientados a las artes visuales sigue un comportamiento similar al de las empresas comerciales e instituciones sin ánimo de lucro, con Bogotá con el 50% y cinco ciudades –Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena y Pereira- que concentran el 70% del total de establecimientos del país. Tal y como se muestra la Tabla 3, la mayoría de estos espacios son galerías (34%), museos (25% -registrados y no registrados en el Sistema de Información de Museos de Colombia, SIMCO) y espacios independientes (20%). Es de notar la importante labor que en este sentido cumplen los centros culturales del Banco de la República presentes en 29 municipios del país, que en varios casos se constituyen en los únicos espacios disponibles a nivel municipal e incluso regional para la circulación de las artes visuales.

Tabla 3. Distribución de los tipos de espacio de circulación para las artes visuales en Colombia 2020

TIPO DE ESPACIO	CANTIDAD	%
Galerías	86	34%
Espacios independientes	49	20%
Museos registrados SIMCO	44	18%
Museo	18	7%
Centros culturales	29	12%
Otros espacios de exhibición	19	8%
Industria cultural	5	2%
TOTAL	250	100%

Fuente: Ministerio de Cultura. Directorio de galerías, museos y espacios independientes (2020)

3.2 Producción y empleo

De acuerdo con los resultados de la Cuenta Satélite de Cultura, el peso valor agregado artes visuales en el conjunto del sector cultural y creativo fue del 0,2% entre los años 2017 y 2019. Esta medición incluye las clases 9005 “Artes plásticas y visuales” y 7420 “Actividades de fotografía”. La producción, teniendo en cuenta valores constantes del año 2015, presenta un decrecimiento de del 65% entre los años 2014 y 2019. De acuerdo a la información proporcionada por el Ministerio de Cultura, este descenso se debe principalmente a una disminución en las actividades de producción relacionadas con la fotografía.



Cuenta de producción

Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja - CSCEN

Cuenta de producción - Total artes visuales

Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015

Millones de pesos

2014 - 2019^{pr}

Conceptos

1. Cuenta de producción

P.1 Producción

P.2 Consumo intermedio

B.1 Valor agregado bruto

Fuente: DANE, Ministerio de Cultura - Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja

^p provisional^{pr} preliminar

El descenso se explica principalmente por el sector de la fotografía, el sector creación se ha mantenido relativamente constante.

Empleo

Segmento	2018 ^p			2019 ^{pr}		
	Asalariados	Independientes	Total	Asalariados	Independientes	Total
Artes visuales; artes escénicas	11.925	62.177	74.102	11.406	59.990	71.396



Peso valor agregado
artes visuales en el
conjunto del sector
cultural y creativo



Peso empleo en artes
visuales sobre el total
sector cultural y
creativo

Fuente: Ministerio de Cultura, DANE. Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja

En materia de empleo, de acuerdo con los resultados de la Cuenta Satélite de Cultura se contabilizaron un total de 71.396 personas que trabajaron en el sector de las artes visuales y las artes escénicas en el año 2019. Esta cifra corresponde al 5,8% del total del empleo en el sector cultural y creativo, lo cual da cuenta de sectores intensivos en mano de obra, ya que se trata de una cifra considerablemente mayor a la del aporte en producción. De acuerdo con consulta realizada al DANE, se estima que de este total aproximadamente el 48% corresponde a trabajadores de las artes visuales².

Adicionalmente, se estimaron 46.056 trabajos equivalente a tiempo completo agregados para las artes visuales y las artes escénicas, cifra inferior a la de empleos en el sector. Esto quiere decir que, en promedio, los trabajadores de estos sectores presentan una brecha del 36% frente a las horas requeridas para alcanzar el tiempo completo. Esta medida, junto con la estimación de que cerca de 84% de los trabajadores son independientes, dan cuenta de un mayor grado de precariedad laboral frente a otros sectores culturales y creativos, como el editorial o el diseño, que presentan mayor proporción de asalariados, y más horas laboradas mensualmente por trabajador.

² Esta proporción solo puede ser presentada a manera de proxy, en la medida en que, debido al tamaño reducido de estos sectores, la información desagregada presenta coeficientes de variación superiores al 15%



4. ECOSISTEMA DEL SECTOR

El ecosistema de las artes visuales es un ecosistema complejo compuesto por diversos nodos a los cuales están asociados una gran cantidad de ocupaciones en cuyo ejercicio los agentes del sector ejecutan múltiples procesos en diversos tipos de instalaciones a partir de los cuales se obtienen los productos o servicios propios de este campo cultural.

En la definición del ecosistema de las artes visuales se encontraron trece nodos cuyos procesos asociados se describen en detalle en la sección 3.2 del presente documento: (i) creación y producción, (ii) curaduría, (iii) exhibición, (iv) circulación, (v) difusión, (vi) asociación, (vii) colección, (viii) comercialización, (ix) conservación, (x) información, (xi) consumo y participación, (xii) investigación y (xiii) formación. Para complementar el análisis, la sección 3.3 presenta la descripción de los productos, tecnologías, equipos e instalaciones presentes en el ecosistema y la sección 3.4 la identificación de las actividades económicas y las ocupaciones en las artes visuales.

En el país, tradicionalmente ha sido más fuerte el desarrollo de los nodos de creación y producción y formación, con una buena parte de los agentes del sector dedicados a la producción de obra o a la labor docente en escuelas, universidades o espacios de educación informal. La consolidación de otros roles como el de curador, galerista, mediador cultural o gestor de espacios independientes ha sido más reciente y por ende también el surgimiento de establecimientos asociados a estas labores. No obstante, la escena de las artes visuales se viene expandiendo de manera paulatina en las últimas dos décadas, de esto da cuenta, como se verá más adelante, la aparición de nuevos programas de formación y el incremento permanente en la cantidad de graduados, así como el surgimiento de espacios colaborativos autogestionados, exhibiciones, ferias, galerías y otros espacios de circulación y comercialización de obras que han logrado dinamizar el sector.

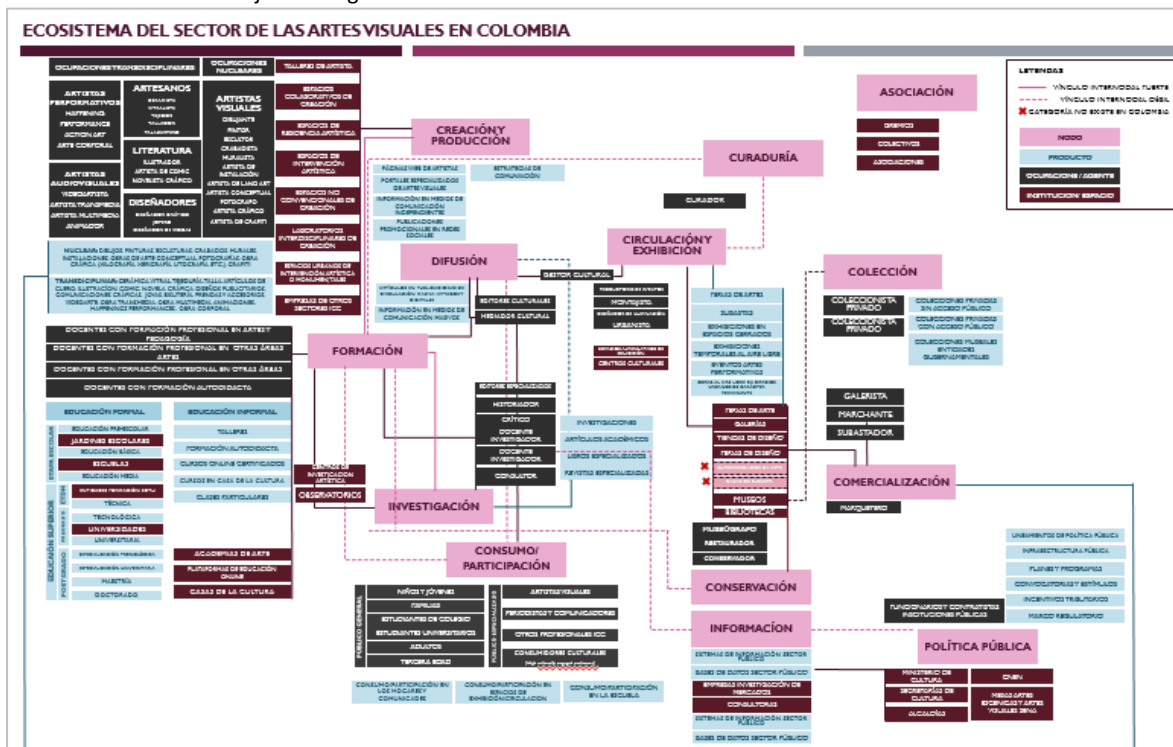
En todo caso, existe un reto grande por fortalecer el acceso, participación y apropiación de las actividades relacionadas con el sector de las artes visuales de la ciudadanía, que es considerablemente más bajo que en otros sectores culturales. De acuerdo a los resultados de la Encuesta de Consumo Cultural, ECC, realizada por el DANE para el año 2017, el porcentaje de colombianos de 12 años y más que asisten a exposiciones, ferias o muestras de fotografía, pintura, grabado, dibujo, escultura o artes gráficas es del 11,6%, y el porcentaje que asiste a museos es del 11,7%, frente al 31,6% de que asiste a conciertos, o el 91,5% que ve televisión. El factor más importante que explica estas cifras es el desinterés de los públicos en la realización de este tipo de actividades. Por ejemplo, el 47% los colombianos que no asisten a museos afirman que no lo hacen por desinterés o falta de gusto, y en mucha menor medida por falta de dinero (12,1%) o ausencia de este tipo de espacios culturales (15,1%). De manera similar, el 55,9% de las personas que no asisten a galerías de arte o salas de exposiciones afirman que no lo hacen por desinterés o falta de gusto. Esto evidencia también que tanto en el ámbito de las políticas públicas como a nivel de iniciativas privadas ha sido escaso el diseño de estrategias orientadas al desarrollo de públicos.

El siguiente diagrama representa los nodos junto con los productos, servicios, ocupaciones e instituciones asociados a cada uno de estos, conectados a través de líneas que se incorporan con el objeto de evidenciar las relaciones que se presentan entre los diversos componentes del ecosistema. Esta representación gráfica permite comprender la pluralidad de vínculos existentes e interacciones que se dan en este sistema complejo en específico, las cuales pueden ser de carácter cooperativo o competitivo y que son responsables de la dinamización del ecosistema. La comprensión de que los miembros del ecosistema



están relacionados permite entender que el buen desempeño de cada organización o agentes depende de la salud general del entorno y de la capacidad de originar relaciones que generen beneficios colectivos e individuales.

*Ver archivo anexo. Se adjunta imagen en miniatura como referencia



Fuente: elaboración propia

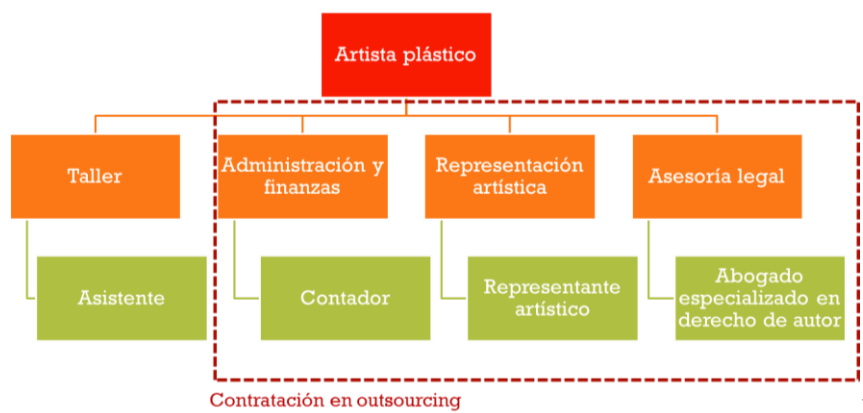
4.1 Identificación de estructuras organizacionales del sector

En Colombia el ecosistema de las Artes Visuales está conformado por organizaciones públicas y privadas con características muy diversas. Las estructuras organizacionales dependen del tamaño, el nodo del ecosistema en que se encuentran y el grado de formalización de la organización. La división y coordinación del trabajo, así como la asignación de funciones y responsabilidades es muy diversa y responde a formas de operación que bien se pueden desarrollar en estructuras organizacionales muy básicas, como por ejemplo la de un artista que cuenta con su taller y ha conformado ante cámara de comercio una empresa unipersonal, por lo cual desempeña múltiples funciones en la creación y gestión de sus obras, o en estructuras complejas de organizaciones en donde trabajan más de 100 personas, en donde existen una multiplicidad de roles que se organizan en responsabilidades específicas por departamentos o por líneas de actividad, como puede ser el caso de una feria de arte de gran tamaño.

A continuación, se referencian las estructuras típicas de organizaciones o espacios de gestión de las artes visuales presentes en diferentes nodos del ecosistema a nivel nacional.



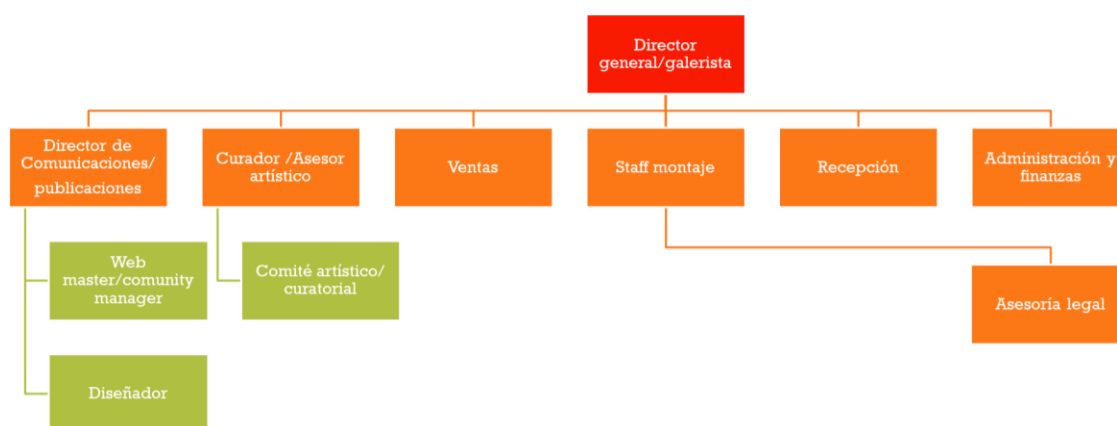
a. Taller del artista



Fuente: elaboración propia

Se trata de una de las estructuras organizacionales más sencillas del sector, en donde el artista cuenta con su taller y una persona que lo asiste para la realización de sus obras. A parte de esto contrata en *outsourcing*, es decir a través de servicios externalizados, un contador para las gestiones administrativas relacionadas con la empresa registrada ante cámara de comercio, la contabilidad y pago de impuestos, y asesoría legal para la gestión de los derechos de autor relacionados con su obra. Cuenta también con representación artística la cual puede ser realizada a través de un individuo o una galería a cambio de un porcentaje de la venta de las obras.

b. Galería de arte



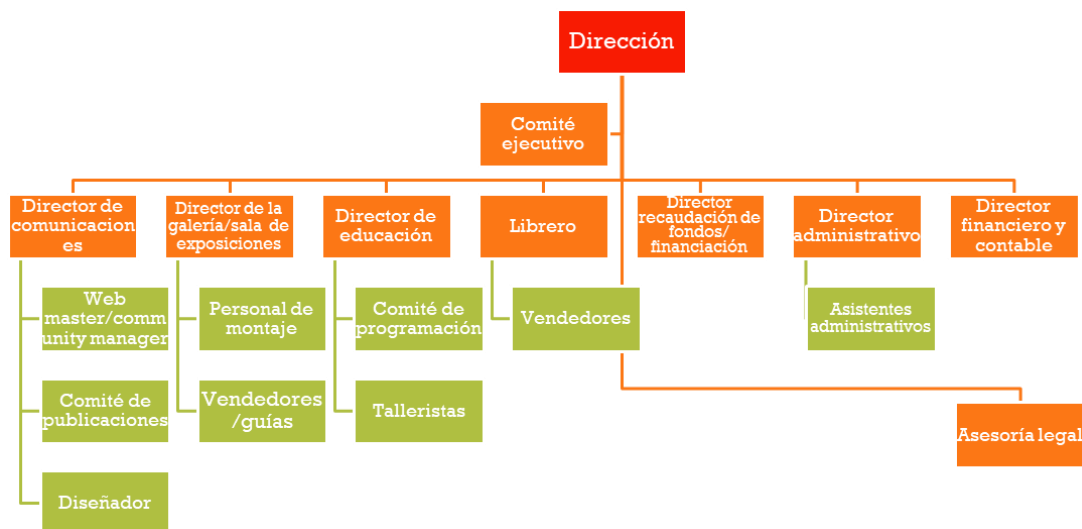
Fuente: elaboración propia

Aunque por lo general, la mayoría de las galerías en el país trabajan con una cantidad de personal reducido que se limita a 1 o 2 personas fijas de planta o por contrato de prestación de servicios adicional al galerista y por lo general los servicios de soporte están externalizados, se señala aquí una estructura más amplia con los cargos mínimos que se contemplan como parte la estructura organizacional de este tipo de



establecimientos en el entendimiento de que son necesarios para su funcionamiento. Incluso si no existen los cargos de manera individual, el personal de la galería debe realizar varias funciones al mismo tiempo y cumplir con los roles señalados.

c. Espacio cultural



Fuente: elaboración propia

Otro tipo de organización en donde circula la producción en artes visuales es en espacios en donde se realizan diversos tipos de actividades culturales y en donde se gestionan simultáneamente varias líneas de negocio como, por ejemplo, una librería, una galería o espacio expositivo y además se realizan talleres de formación en las artes. En estos espacios se presenta una estructura un poco más compleja en donde existe un director general, así como directores y personal especializado para las diferentes líneas de negocio y un mayor soporte administrativo, financiero y legal. Ejemplos de este tipo de espacios pueden ser [Casa Tragaluz](#), en Medellín o [Luvina](#), en Bogotá.

d. Espacio colaborativo



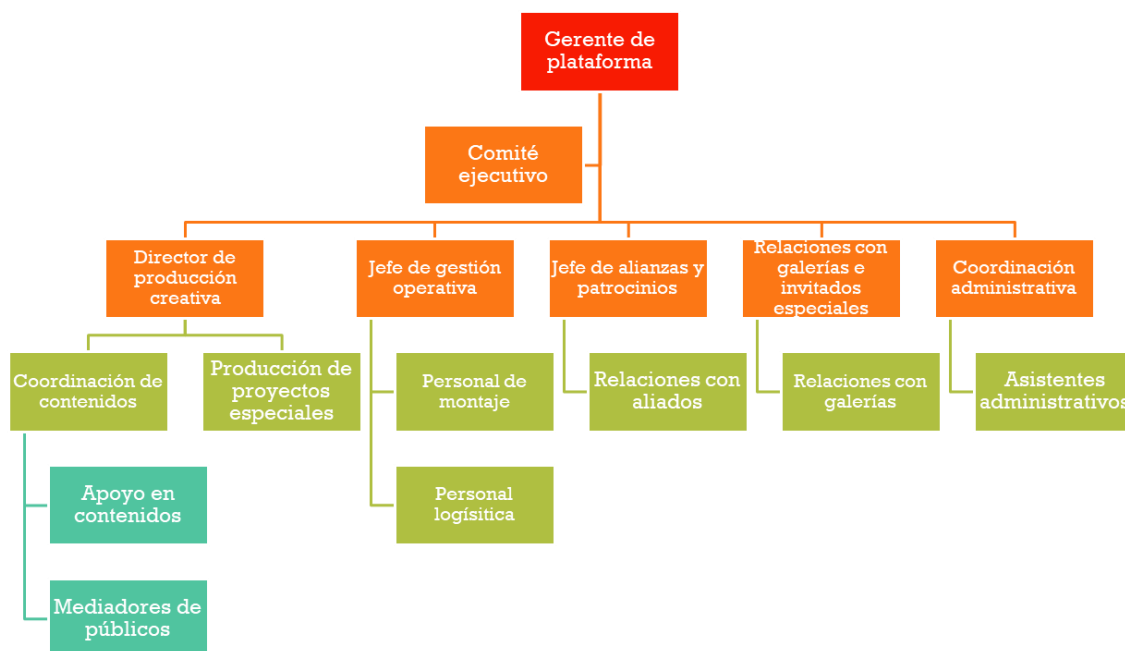
Fuente: elaboración propia



En Colombia ha surgido en los últimos años espacios colaborativos en donde varios artistas se unen para gestionar un espacio orientado a la creación artística, la formación y la realización de otro tipo gestiones culturales. Se trata de estructuras organizacionales horizontales en donde con el mismo nivel jerárquico, un grupo de artistas se distribuye la gestión del espacio y establece alianzas con otros artistas que pueden residir para la realización de algún proyecto, realizar algún acuerdo de colaboración o alquilar espacios para sus talleres, para gestionar proyectos en conjunto.

En el ejemplo presentado tres gestores-artistas gestionan el espacio, uno se encarga de la gestión de la galería y del alquiler de talleres, otro de la gestión de talleres de formación y conferencias, y un tercero de la gestión de una tienda con objetos artísticos y de diseño. La organización cuenta además con personal de soporte para la gestión administrativa y financiera. Ejemplos de estos espacios pueden ser iniciativas como [Casa Tinta](#) o [Laagencia](#)

e. Feria de arte

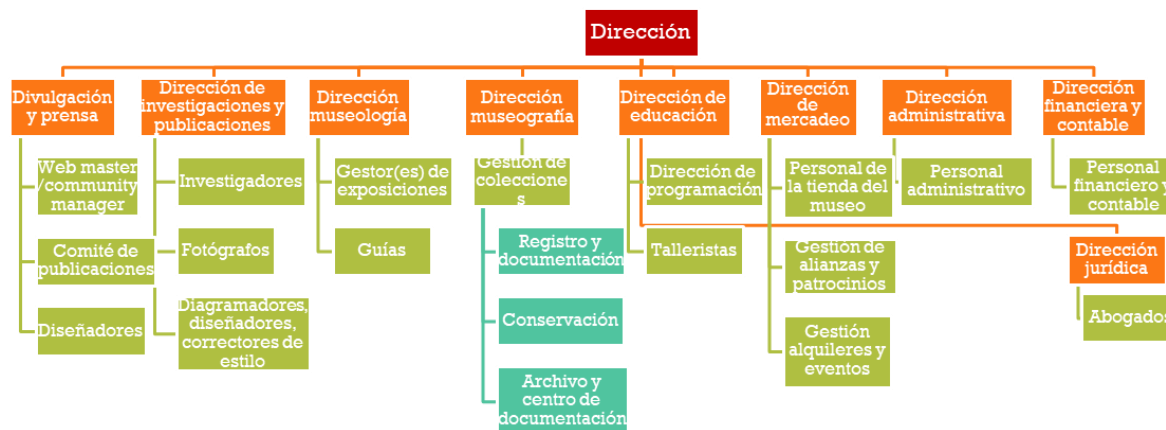


Fuente: elaboración propia con base en el listado del equipo de ARTBO

Las ferias de arte tienen estructuras organizacionales más complejas que requieren de diferentes líneas de gestión orientadas al diseño conceptual de la feria, el relacionamiento con los públicos, los artistas, las galerías e invitados especiales, así como toda la operación y logística del evento. Se debe también realizar una gestión comercial para conseguir alianzas y patrocinios y en algunos casos, estos eventos realizan una gestión formativa o de promoción para lo cual requieren coordinadores de estas áreas y personal especializado para realizar la mediación con los públicos. La estructura referida como ejemplo está construida a partir la información del equipo de trabajo de la Feria Internacional de Arte de Bogotá - [ARTBO](#).



f. Institución museal



Fuente: elaboración propia

Finalmente, los museos son instituciones de gran importancia tanto para la circulación de la producción de las artes visuales y el relacionamiento con las audiencias, como para conservación del patrimonio artístico, la investigación y la realización de procesos de educación. Todas estas gestiones se ven reflejadas en una estructura organizacional más amplia que la de otras instituciones relacionadas con el sector de las artes visuales.

Si bien no todos los museos en Colombia tienen las posibilidades de tener estructuras tan completas, se relaciona aquí un referente de una estructura organizacional que cuenta con múltiples líneas de gestión misional, de gestión de recursos y de soporte administrativo, financiero y jurídico comunes a los museos de mayor tamaño que cuentan con mayor cantidad de recursos financieros para su gestión.

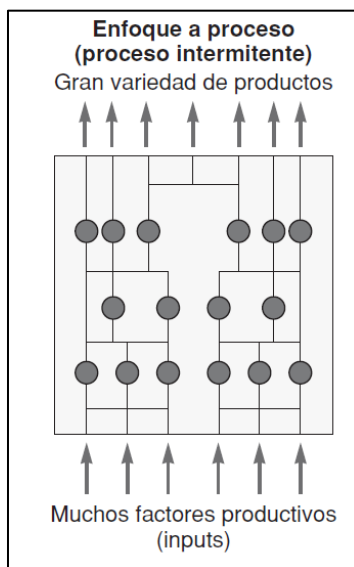
4.2. Identificación de procesos, subprocesos y actividades

El ecosistema de valor del sector de las artes visuales está compuesto por diversos nodos en los que se llevan a cabo un conjunto de procesos y operaciones que permiten generar diferentes productos o prestar servicios relacionados con el campo. Entre las diferentes variantes de estrategia de procesos definidas por Heizer y Render (2007) el sector de las artes visuales se concentra casi en su mayoría en la estrategia que se denomina el “enfoque a proceso”, la cual se relaciona con procesos de producción de alta variedad (una o pocas unidades por de serie de fabricación) y poca cantidad.

Cada proceso se diseña para desarrollar una amplia variedad de actividades y hacer frente a frecuentes cambios. En consecuencia, también se denominan procesos intermitentes, es decir, procesos en donde se requiere de muchos factores productivos y se obtienen gran variedad de productos. Un caso extremo de este proceso podría ser, por ejemplo, el de un artista que trabaja con medios mixtos, en donde el resultado



de cada obra es único y ninguna usa materiales idénticos. El siguiente gráfico ilustra los factores y productos de procesos típicamente intermitentes.



Fuente: Heizer y Render (2007). Dirección de la producción y de operaciones

La estrategia de enfoque de producto se utiliza también en la mayoría de las instituciones de las artes visuales orientadas a la prestación de servicios en la medida en que los servicios que se prestan están altamente diferenciados, por ejemplo, cada exposición requiere de una investigación y un diseño único y su producto se compone de una diversidad de obras de uno o varios artistas.

A continuación, se definen y describen cada uno de los procesos identificados en el ecosistema de las artes³:

- Creación y producción: corresponde al proceso mediante el cual, a partir de una idea, el artista realiza una serie de acciones que pueden implicar o bien la aplicación de una técnica, la elaboración de un concepto, o un proceso de investigación se obtiene una obra de arte.
- Curaduría: proceso de investigación mediante el cual se concibe una exposición o una exhibición de carácter temporal o permanente y se organiza su realización.
- Exhibición: proceso de conceptualización y diseño mediante el cual se definen los principios conceptuales y operativos de los parámetros de orientación conceptual, disposición y circulación alrededor de un conjunto de obras de arte seleccionadas con el objetivo de presentar al público

³ Las definiciones fueron elaboradas a partir de la revisión de varios glosarios de artes visuales y definiciones de organizaciones internacionales asociadas a las artes visuales. A partir de la revisión se elaboraron definiciones propias para la caracterización adaptadas a las necesidades del presente trabajo las cuales fueron consultadas con los equipos del Área de Artes Visuales y el Proyecto de Fortalecimiento de Capital Humano del Ministerio de Cultura, así como con los miembros del Consejo Nacional de Artes Visuales.

Glosarios consultados: MoMA, Tate Gallery. Asociaciones consultadas: IKT, Asociación Internacional de Curadores de Arte Contemporáneo; ICOM, Consejo Internacional de Museos.



una propuesta en donde cada visitante logre un mayor nivel de aprendizaje y satisfacción en el recorrido.

- d. Circulación: proceso mediante el cual se establecen formas de relacionamiento entre los artistas, las instituciones y el público que posibilitan la creación de circuitos y la movilidad de los artistas, su producción y el relacionamiento con públicos generales y especializados.
- e. Difusión: gestión cultural de mediación entre las actividades y productos de las artes visuales y la sociedad con el objeto de dar mayor accesibilidad y realizar un proceso de transferencia de conocimiento sobre el sector a públicos amplios.
- f. Asociación: proceso de unión voluntaria entre personas naturales o jurídicas que cooperan y colaboran para la consecución de objetivos afines y conforman un cuerpo u organización formal o informal para cumplir estos propósitos.
- g. Colección: proceso mediante el cual instituciones públicas, privadas o individuos reúnen y conservan obras artísticas por gusto, motivaciones sociales, políticas, estéticas, históricas, inversión o necesidades asociadas a la conservación del patrimonio.
- h. Comercialización: proceso mediante el cual se presentan intercambios y flujos de dinero mediante la circulación de obras a través de diversos canales y redes de trabajo que constituyen un mercado del arte.
- i. Conservación: proceso mediante el cual a través del uso de diversas técnicas se detiene el deterioro de objetos de valor artístico y se mantienen en su estado original.
- j. Información: proceso de organización de un conjunto de datos para constituir un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente mediante el cual es posible resolver problemas, tomar decisiones, incidir en el proceso de creación artística o usar de manera metódica para construir un conjunto de conocimientos.
- k. Consumo/participación: conocimiento, exposición, desarrollo de sensibilidad y apropiación de las actividades y obras de carácter artístico con objeto de disfrute intelectual y estético.
- l. Investigación: proceso metodológico de recolección de organización y análisis de información para el descubrimiento o construcción de nuevo conocimiento en las artes visuales.
- m. Formación: conjunto de acciones e interacciones realizados dentro de un marco conceptual teórico que se realiza en forma planificada para lograr el aprendizaje en las diferentes disciplinas relacionadas con el campo de las artes visuales.



4.3. Descripción de los productos, tecnologías, equipos e instalaciones

Como se explicó en el apartado anterior, los procesos del sector de las artes visuales siguen una estrategia denominada “enfoque a proceso”. En el caso del proceso de creación y producción, las instalaciones que generalmente se relacionan con esta estrategia son los talleres, los cuales se entienden como establecimientos en los que se realizan trabajos con un alto componente manual y se organizan en torno a actividades o procesos específicos intensivos en horas-persona, incluso si son realizados con la intervención de herramientas o programas digitales. De acuerdo con Heizer y Render (2007), este tipo de instalaciones cuentan con equipamientos, *layout* y supervisión que permiten proporcionar un alto grado de flexibilidad de producto, pues estos se mueven de forma intermitente entre los procesos.

Este tipo de instalaciones presentan altos costos variables, en la medida en que en general, la mayoría de los costos están directamente relacionados con la materia prima o insumo necesario para fabricar el producto. En el sector de las artes visuales existen además muy diversos tipos de configuración y equipos de los talleres de los artistas dependiendo de la disciplina que trabajen y las técnicas utilizadas. A continuación, se presenta un cuadro que relaciona diversos productos de las artes visuales junto con las tecnologías, equipos e instalaciones requeridos para su realización.

Cabe aclarar que en este contexto se entienden por tecnologías a (i) los procesos de I+D+I, (ii) la aplicación de las técnicas, metodologías y procedimientos y (iii) los aparatos y herramientas que son empleados para los procesos de transformación productiva en el ecosistema de las artes visuales.

Para el proceso de creación y producción se presentan la descripción de productos, tecnologías e instalaciones tanto de las ocupaciones nucleares de las artes visuales, como de aquellas de carácter transdisciplinar en la medida en que las técnicas, herramientas y equipos asociadas a estas ocupaciones son apropiadas con frecuencia para la creación de obras de arte, el ya tradicional vínculo que existe entre las artes visuales y algunos oficios de las artes audiovisuales como el video arte o el transmedia y el hecho de que en Colombia el diálogo entre las artesanías y las artes visuales es cada vez más estrecho.

Tabla 4. Procesos y productos

PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
CREACIÓN Y PRODUCCIÓN	DIBUJOS, PINTURAS, MURALES, GRAFITI	<p>Técnicas diversas de dibujo (lápiz, carboncillo, colores, pasteles, etc.) y pintura (al óleo, acrílica, acuarela, collage, medios mixtos)</p> <p>Herramientas y equipos: Pinceles, aerógrafo, espátula, aerosoles, impresoras de tinta, impresoras 3D, plotter, caballete, grúa, proyector, andamio, rodillo, escalera</p> <p>Nuevos desarrollos tecnológicos: impresión 3D, 2D de alta calidad, software especializado dibujo y pintura digital</p>	Talleres, espacios urbanos
	ESCULTURAS	Técnicas: esculpido, tallado, fundición, modelado y pulido.	Talleres Fundiciones



PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
		<p>Herramientas y equipos: herramientas de mano (cincel, martillo, ecofina, formón, gubia), herramientas de modelado (herramientas de vaciado, de detalles y texturas), motor tool, pulidora, máquinas de carpintería (sierra de corte y motosierra), horno de fundición</p> <p>Nuevos desarrollos tecnológicos: software modelado 3D, impresión 3D</p>	
	OBRA GRÁFICA	<p>Técnicas: técnicas de grabado (aguafuerte, aguatina, grabado en hueco, puntaseca, buril), monotipo, xilografía, serigrafía, litografía, glisé, collagraph, manejo software de diseño gráfico, electrografía, calcografía</p> <p>Herramientas y equipos: plancha, matriz, software de diseño gráfico, computador, impresora, plotter</p> <p>Nuevas tecnologías: hibridación entre la gráfica tradicional y las tecnologías digitales</p>	Taller o estudio
	INSTALACIONES	En la medida en que las instalaciones intervienen espacios y no tienen un formato o manejan una técnica específica, se puede hacer uso de diversas técnicas artísticas o constructivas	Intervención in situ
	OBRAS DE ARTE CONCEPTUAL	A partir de un proceso de investigación y conceptualización usa diferentes medios y técnicas artísticas	Taller o estudio
	FOTOGRAFÍA	<p>Técnicas: técnicas de captura análogas (estenopéica, fotografía de 35mm, medio formato y gran formato), técnicas de revelado análogo (color, blanco y negro, infrarojo), técnicas de iluminación o trabajo con luz natural, técnica de captura de imagen digital</p> <p>Herramientas y equipos: cámaras análogas o digitales, flashes, luz continua, herramientas de modelado de luz (softboxes, banderas), soporte de cámara, grip</p> <p>Nuevas tecnologías: mejoras en la calidad de los sensores, en los sistemas internos de las cámaras, mejora en software, baterías con mayor duración.</p>	Estudio, escenarios y locaciones
	CERÁMICA	<p>Técnicas: modelado a mano, molde y torno, técnicas de coloración y decoración (inmersión, barniz, aspersión o pincel)</p> <p>Herramientas y equipos: herramientas de mano (cortadores, palillos, buriles), vaciadores, extrusor, pinceles, aspersores, herramientas de modelado (herramientas de vaciado, de detalles y texturas),</p>	Taller



PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
		<p>motortool, pulidora, torno manual, eléctrico o de pie, molde, horno de cerámica</p> <p>Nuevas tecnologías: hornos con mayor eficiencia energética y conservación del calor, software de diseño 3D, impresión 3D</p>	
	VITRAL	<p>Técnicas: esmerilado, biselado, grillasa, serigrafía y vitrofusión</p> <p>Herramientas y equipos: pinzas, pinceles, cortadores, alicates, molinillo de vidrio, herramientas de pulido mecánico</p> <p>Nuevas tecnologías: impresión digital sobre vidrio, plantillas cortadas por computadora, grabado láser 3-D, CAD para trabajos de diseño, impresiones fotográficas sobre vidrio, uso de vidrio dicróico, integración del vidrio artístico con tecnologías energéticas solares</p>	Taller
	TEJEDURÍA	<p>Técnicas artesanales: telar, tejeduría de punto, crochet, dos agujas, encaje, técnicas de cestería (espiral, entrecruzado, torcido, canasto)</p> <p>Herramientas y equipos: telar horizontal, telar vertical, agujas o ganchillos. Cestería: cuchillos, ripiadores, raspadores, punzones, pinzas, agujas y punzones.</p> <p>Nuevas tecnologías: uso de software especializado de diseño, representación de nuevas temáticas en los tejidos (ej. grafiti, nuevos patrones, temáticas sociales)</p>	Taller
	BORDADO	<p>Técnicas: aplicación, lentejuelas, musgo, cadeneta, cornely, relieve, troquelado, pedería</p> <p>Herramientas y equipos: agujas, bastidores, pinzas, máquinas de bordar, tijeras especiales</p> <p>Nuevas tecnologías: uso de software de diseño, troquelado con láser, bordado digital</p>	Taller
	ILUSTRACIÓN, COMIC, NOVELA GRÁFICA, PIEZAS DE COMUNICACIONES VISUAL	<p>Técnicas: técnicas diversas de dibujo, ilustración pintura.</p> <p>Herramientas y equipos: pinceles, aerógrafo, espátula, areosoles, impresoras de tinta</p> <p>Nuevos desarrollos tecnológicos: software especializado ilustración y fotografía, pintura digital, diagramación y edición</p>	Taller, estudio u oficina



PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
	VIDEOARTE, OBRA TRANSMEDIA, OBRA MULTIMEDIA, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA	<p>Técnicas: técnicas de captura de imagen fija y en movimiento, construcción visual (fotogrametría, videogrametría, 3D, 360), video volumétrico</p> <p>Herramientas y equipos: cámaras, computadores, dispositivos móviles, gafas de realidad virtual, casco de realidad virtual, cámaras de video, sistemas de proyección, software de edición, software de postproducción, software realidad virtual o aumentada, herramientas de geolocalización, marcadores, interfaces virtuales</p> <p>Nuevas tecnologías: las tecnologías asociadas a estas disciplinas son aún emergentes, en esta medida, salvo en el caso del videoarte, la mayoría de las técnicas, herramientas y equipos mencionados son tecnologías recientes.</p>	Taller o estudio
	ANIMACIONES	<p>Técnicas: animación tradicional con cámara multiplano, rotoscopia, live action, stop motion, clay motion, pixilación, go-motion, animación de recortes, captura de movimiento para animación 3D, modelado 3D, animación experimental.</p> <p>Herramientas y equipos: cámaras digitales o análogas, cámara multiplano, láminas, mesa de animación, herramientas de dibujo y pintura, software de animación, edición, postproducción, captura y modelado 3D, texturización</p> <p>Nuevas tecnologías: en general nuevos desarrollos en herramientas y equipos ya mencionados anteriormente asociadas a evolución tecnológica en cámaras, software y herramientas de captura de movimiento para animación 3D</p>	Estudio
	HAPPENINGS, PERFORMANCES, OBRA CORPORAL	Al tratarse de obras interdisciplinarias aborda diversas técnicas, herramientas o equipos dependiendo del tipo de intervención realizada. Ligadas al arte conceptual y a la improvisación.	Sala de ensayo, teatro, espacios no convencionales, taller, estudio
CURADURÍA, MUSEOLOGÍA, MUSEOGRAFÍA	EXPOSICIÓN, EXHIBICIÓN	<p>Técnicas: Técnicas de investigación, procesos de reflexión crítica, montaje, iluminación y conservación, procedimientos de circulación, estrategias de orientación conceptual, metodologías para el diseño y gestión de exposiciones</p>	Museos, galerías, espacios alternativos de exhibición, centros culturales, feria de arte, galería, espacio independiente, espacio no convencional, tienda de diseño, feria de diseño, aplicaciones virtuales, casa de subasta
CIRCULACIÓN Y EXHIBICIÓN	FERIA DE ARTE, SUBASTA, EXHIBICIÓN EN ESPACIO CERRADO, EXHIBICIÓN TEMPORAL AL AIRE LIBRE, EVENTO DE ARTES PERFORMATIVAS, OBRAS AL AIRE LIBRE EN ESPACIOS URBANOS DE	<p>Herramientas y equipos: equipos audiovisuales, equipos de iluminación, equipos de control de humedad y temperatura, herramientas para el montaje</p> <p>Nuevas tecnologías: desarrollos de programación para exhibiciones virtuales, apoyos digitales para la orientación en exhibiciones físicas, tecnologías de digitalización de obra- captura de imágenes en alta definición (+100MP), iluminación especializada para espacios de exhibición</p>	



PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
	CARÁCTER PERMANENTE		
COLECCIÓN	COLECCIONES PRIVADAS SIN ACCESO PÚBLICO, COLECCIONES PRIVADAS CON ACCESO PÚBLICO, COLECCIONES MUSEALES DE ENTIDADES DEL ESTADO	<p>Técnicas: investigación, métodos valoración de obra, técnicas, técnicas de bodegaje, métodos de catalogación, tipologías de aseguramiento</p> <p>Herramientas y equipos: computadores, fichas, ficheros, software de inventario y catalogación, software de gestión de colecciones, equipos de control de humedad y temperatura</p> <p>Nuevas tecnologías: nuevos desarrollos para el control de humedad, temperatura, tecnologías de conservación y restauración (ablación por láser, ablación por bacterias) de obra, software para la valoración del estado de la obra, desarrollo de métodos de conservación para obras digitales, tecnologías de digitalización de obra- captura de imágenes en alta definición (+100MP), digitalización 3D</p>	Museos, establecimientos privados (ej. Bancos, empresas, clubes), casas
CONSERVACIÓN	OBRAS Y COLECCIONES CONSERVADAS Y RECUPERADAS BODEGAJE CATÁLOGOS INVENTARIOS		
COMERCIALIZACIÓN	VENTA DE OBRAS DE ARTE INDIVIDUALES, VENTA DE COLECCIONES, ALQUILER DE OBRAS DE ARTE, SUBASTAS, MEMBRESÍAS, ENCARGOS, ALQUILER DE STANDS EN FERIAS	<p>Técnicas: Modelos de gestión de derechos, modelos de comercialización (subasta, venta directa, venta por comisión, etc.), métodos de valoración de la obra.</p> <p>Herramientas y equipos: computadores, software gestión de colecciones, software gestión comercial (CMR, ERP, etc.)</p> <p>Nuevas tecnologías: desarrollo de apps y plataformas digitales para la comercialización de obras</p>	Museos, galerías, espacios alternativos de exhibición, centros culturales, feria de arte, espacio independiente, espacio no convencional, tienda de diseño, feria de diseño, aplicaciones virtuales, casa de subasta
CONSUMO PARTICIPACIÓN	CONSUMO/PARTICIPACIÓN EN LOS HOGARES, EN LA ESCUELA, EN ESPACIOS DE EXHIBICIÓN Y CIRCULACIÓN	<p>Técnicas: formas de consumo a través de plataformas análogas o virtuales, metodologías de participación/apropiación/apreciación en las artes/mediación cultural, prácticas interpretativas, empiristas o críticas</p> <p>Herramientas y equipos: computadores, diversos dispositivos electrónicos, dispositivos físicos de interacción con obras y en espacios expositivos</p> <p>Nuevas tecnologías: metodologías de acción-participación, ecologías de aprendizaje cultural</p>	Hogares, escuelas, museos, galerías, espacios alternativos de exhibición, centros culturales, ferias de arte, galerías, espacios independientes, espacios no convencionales, tiendas de diseño, ferias de diseño, aplicaciones virtuales, plataformas virtuales, medios de comunicación
INFORMACIÓN	SISTEMAS DE INFORMACIÓN BASES DE DATOS	<p>Técnicas: metodologías de levantamiento de información (cuestionarios, encuestas, listas de verificación, entrevistas, registros administrativos, directorios), programación de algoritmos para la</p>	Empresas consultoras e instituciones públicas



PROCESO	PRODUCTOS	TECNOLOGÍAS	INSTALACIONES UTILIZADAS
		recolección de información en plataformas digitales Herramientas y equipos: computadores, tablets, software especializado de registro y análisis de datos, software de programación Nuevas tecnologías: big-data, minería de datos	
INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIONES, ARTÍCULOS ACADÉMICOS, LIBROS ESPECIALIZADOS, REVISTAS ESPECIALIZADAS, DOCUMENTOS DE ANÁLISIS	Técnicas: metodologías de investigación en las artes, las ciencias sociales, ciencias naturales, ciencias aplicadas investigación de mercados. Equipos y herramientas: computadores, equipos de laboratorio, software especializado de investigación cualitativa o cuantitativa Nuevas tecnologías: metodologías de investigación-creación en las artes, investigación en tecnologías emergentes desde la disciplina artística	Observatorios, centros de investigación, instituciones de educación básica, media y superior
FORMACIÓN	EDUCACIÓN FORMAL BÁSICA, MEDIA Y SUPERIOR; EDUCACIÓN INFORMAL PRESENCIAL Y ONLINE; TRANSFERENCIA DE SABERES TRADICIONALES	Técnicas: modelos pedagógicos, metodologías de enseñanza en las artes, formas de transmisión de oficios y técnicas tradicionales de creación Equipos y herramientas: computadores, tableros, proyectores, maker spaces, en general equipos y herramientas necesarias para la creación de obra en las diferentes disciplinas artísticas. Nuevas tecnologías: educación STEAM para el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y el talento en la escuela, metodologías de autoaprendizaje en entornos auto-organizados	Centros de educación básica, media y superior, instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano, escuelas de artes y oficios casas de la cultura

Fuente: elaboración propia

4.4. Identificación de áreas de cualificación, actividades económicas y ocupaciones

En este apartado se encuentra la información asociada al sector de las artes visuales frente a la descripción del área de cualificación, así como el análisis de las actividades económicas según la clasificación (CIIU 04 A.C.), seguido a esto, se encuentra la delimitación de las ocupaciones y denominaciones ocupacionales según la Clasificación Única de Ocupaciones para Colombia (CUOC). Finalmente, se encuentra la armonización de las actividades económicas con respecto a las ocupaciones.

4.4.1 Áreas de cualificación

El Ministerio de Educación Nacional en conjunto con el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), realizó en 2020 la más reciente actualización de la descripción de las Áreas de Cualificación. El Área de cualificación según la CUOC *“reúne aquellas cualificaciones que tienen afinidad en*



sus competencias y está delimitada teniendo en cuenta las clasificaciones de actividades económicas, ocupaciones y de educación adaptadas para Colombia.”

Esta actualización cuenta con 26 Áreas, de las cuales 1 se aborda desde audiovisuales, Artes Escénicas y Música (AVEM) dentro de la cual se encuentra el subsector de la danza, estableciendo lo siguiente:

04 – AVPP / ARTES VISUALES, PLÁSTICAS Y DEL PATRIMONIO CULTURAL

Esta área de cualificación incluye en las artes visuales y plásticas, las actividades de investigación, formación, creación, elaboración, conservación, distribución, y circulación de obras de arte (antiguas, modernas y/o contemporáneas) que generan un bien de una dimensión visual, material y de contenidos simbólicos, desarrollados desde diversos campos tales como: la fotografía, pintura, escultura, dibujo, arte gráfico, procesos digitales, entre otros. El patrimonio cultural comprende las actividades relacionadas con la producción tradicional, transmisión y apropiación de saberes, la investigación, gestión, conservación preventiva, preservación, intervención (conservación, restauración), divulgación y circulación del patrimonio cultural, material e inmaterial. Se entiende por patrimonio cultural todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, lo cual incluye: la tradición, las costumbres los hábitos, el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un valor artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico. También contempla los estudios de los métodos de selección, adquisición, organización y almacenamiento de las colecciones de información relacionados con la bibliotecología, la catalogación de piezas de museo, obras en galería de arte, diseño y producción de exposiciones; el registro y gestión de colecciones y museos. Incluye las manifestaciones, productos y representaciones de la cultura popular relacionadas con los campos del patrimonio cultural inmaterial, tales como las actividades artesanales realizadas a mano y con diferentes materiales, con la ayuda de herramientas manuales, o medios mecánicos, incluye la fabricación y mantenimiento de instrumentos musicales y la elaboración de arreglos florales siempre que la contribución manual directa del artesano sea prevalente. (Ministerio de Educación Nacional (MEN)-Marco Nacional de Cualificaciones (MNC), 2020)

4.4.2 Identificación de actividades económicas

Como se indicó anteriormente, en Colombia, el marco metodológico de la cuenta satélite Cuenta Satélite de Cultura utiliza la Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las actividades económicas Revisión 4 adaptada para Colombia, CIIU Rev. 4 A.C., e identifica dos clases relacionadas con el sector de las artes visuales: 9005 “Artes plásticas y visuales” y 7420 “Actividades de fotografía”.

A continuación, la descripción de cada una de las actividades de acuerdo a lo consignado en el Manual de la CIIU Rev. 4 A.C.:

7420: Actividades de fotografía

Esta clase incluye:

- La producción fotográfica comercial y para usuarios no comerciales que comprende:
 - Retratos fotográficos para pasaportes, actividades académicas, bodas, etc.



- Fotografía publicitaria para: anuncios comerciales, editoriales y actividades relacionadas con la moda, los bienes raíces o el turismo.
- Fotografía aérea.
- Filmación en video de eventos: bodas, reuniones, etcétera.

- El procesamiento de películas:

- Revelado, impresión y ampliación de fotografías y películas de los clientes.
- Laboratorio de revelado de películas e impresión de fotos.
- Tiendas de revelado rápido (que no formen parte de comercios de venta al por menor de cámaras).
- Montaje de diapositivas.
- Copia y restauración y retoque de transparencias o negativos de fotografías.
- Actividades de fotógrafos de prensa.
- Actividades de microfilmación de documentos.

Esta clase excluye:

- El procesamiento de películas de la industria cinematográfica y de televisión. Se incluyen en la clase 5912, «Actividades de posproducción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión».
- Las actividades de cartografía e información espacial. Se incluyen en la clase 7110, «Actividades de arquitectura e ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica».
- Las actividades de consorcios y agencias de noticias, que suministran noticias, fotografías y artículos periodísticos a los medios de difusión. Se incluyen en la clase 6391, «Actividades de agencias de noticias».

9005: Artes plásticas y visuales

Esta clase incluye:

- Las actividades de curaduría, ilustración, escultura, pintura, dibujo, grabado, caricatura, performance, entre otras.
- La restauración de obras de arte tales como pinturas, esculturas, obras sobre papel, documentos gráficos, entre otros.
- La fabricación de esculturas, bustos y estatuas de bronce originales.

Esta clase excluye:

- La restauración de vitrales. Se incluye en la clase 2310, «Fabricación de vidrio y productos de vidrio».
- La fabricación de estatuas (no originales artísticas). Se incluye en la clase 2396, «Corte, tallado y acabado de la piedra».
- La fabricación de trofeos y estatuillas de metales comunes utilizados para decoración interior. Se incluye en la clase 2599, «Fabricación de otros productos elaborados de metal n.c.p.».
- La restauración de lugares y edificios históricos. Se incluye en la división 41, «Construcción de edificios».
- La restauración de muebles (excepto restauración tipo museo). Se incluye en la clase 9524, «Reparación de muebles y accesorios para el hogar».

Adicional a las clases referidas anteriormente, la Cuenta Satélite clasifica la actividad económica bajo la clase 9102: “Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos” en la categoría de patrimonio, pero dentro de esta se encuentran también las actividades de los museos en donde se coleccionan, conservan y exhiben obras de artes visuales y que por lo tanto hacen también parte del sector de las artes visuales:

9102: Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos



Esta clase incluye:

- Las actividades de funcionamiento de todo tipo de museos:
 - **Museos de arte**, orfebrería, muebles, trajes, cerámica, platería.
 - Museos de historia natural y de ciencias, museos tecnológicos y museos históricos, incluidos los museos militares.
 - Otros tipos de museos especializados.
 - Museos al aire libre.
- El funcionamiento y preservación de lugares y edificios históricos.

Esta clase excluye:

- La renovación y restauración de lugares y edificios históricos. Se incluye en la sección F, «Construcción».
- La restauración de obras de arte y piezas de museos. Se incluye en la clase 9005, «Artes plásticas y visuales».
- Las actividades de las bibliotecas y los archivos. Se incluyen en la clase 9101, «Actividades de bibliotecas y archivos».

Por otro lado, la clase 7490 “Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p.”, clasificada como de inclusión parcial dentro de las actividades pertenecientes a la economía naranja, contempla las “actividades realizadas por agencias en nombre de particulares para obtener contratos para la realización de obras de arte y fotografías”. Dentro de esta descripción cabe la actividad económica realizada por los representantes o managers de artistas visuales:

7490 Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p.

Esta clase comprende una gran variedad de actividades de servicios que se prestan por lo general a clientes comerciales. Abarca las actividades para las que se requieren niveles de conocimientos profesionales, científicos y técnicos más avanzados, pero no las funciones corrientes que son habitualmente de poca duración.

Esta clase incluye:

- Las actividades de traducción e interpretación; las actividades de corretaje empresarial, a saber: la gestión de la compra o venta de pequeñas y medianas empresas, incluidas prácticas profesionales, pero sin incluir las actividades de agentes y valuadores de finca raíz; las actividades de intermediación en materia de patentes (gestión de la compra y venta de patentes); las actividades de valuación distintas de las relacionadas con bienes raíces y seguros (antigüedades, joyas, etcétera).
- La auditoría de efectos e información sobre fletes; las actividades de pronóstico meteorológico; la consultoría de seguridad; la consultoría de agronomía; la consultoría ambiental; otros tipos de consultoría técnica; las actividades de consultoría distintas de las de arquitectura, ingeniería y gestión; las actividades de asesoramiento.
- **Las actividades realizadas por agencias en nombre de particulares para obtener contratos de** actuación en películas, obras de teatro y otros espectáculos culturales y deportivos, y para ofertar libros, guiones, **obras de arte, fotografías**, etc., a editores, productores, etcétera.

Se debe agregar que la actividad económica de las galerías de arte se clasifica bajo la clase 4774 “Comercio al por menor de otros productos nuevos en establecimientos especializados”. Esta clase no ha sido contemplada dentro de la Cuenta Satélite, ni dentro de las clases que han sido propuestas como de inclusión parcial de la economía naranja. Cabe decir que la inclusión de la actividad económica de las galerías de arte dentro de esta clase CIU es desafortunada, en la medida en que se agrupa junto



con actividades como el comercio al por menor de artículos esotéricos y el comercio al por menor de armas, y en que en las galerías de arte no se comercializan exclusivamente “productos nuevos”, sino obras de todas las épocas que pueden haber pasado o no por varios propietarios.

4774 Comercio al por menor de otros productos nuevos en establecimientos especializados:

Esta clase incluye:

- El comercio al por menor de equipo fotográfico, óptico y de precisión. Comercio al por menor de toda; clase de relojes, joyas y artículos de plata en general;
- El comercio al por menor de artículos de esotéricos;
- El comercio al por menor de armas, municiones, sellos y productos no alimenticios n.c.p.;
- El comercio al por menor en tiendas de artículos sexuales (sex-shop);
- Las actividades de las floristerías;
- Las actividades de ópticas y actividades de **galerías de arte comerciales**.

4.4.3 Identificación de ocupaciones de la Clasificación Única De Ocupaciones para Colombia (CUOC)

Se identificaron tres tipos de códigos dentro de la Clasificación Única De Ocupaciones para Colombia CUOC: los relacionados con las ocupaciones nucleares de las artes visuales, los correspondientes a la docencia y los relacionadas con campos transdisciplinarios entre las artes visuales y el diseño, el audiovisual, las artesanías y la edición de libros.

A continuación, se indican las ocupaciones y se incluyen las descripciones del documento de la CUOC elaborado por el DANE, en el año 2021.

Artes Visuales

13491: Directores y gerentes de archivo, biblioteca, museo y galería de arte

Planean, organizan, dirigen y controlan las actividades del servicio de gestión documental, bibliotecas, museos, galerías de arte dentro de una institución o departamento de acuerdo con políticas internas y normativa vigente. Catalogan y conservan las colecciones de la biblioteca y suministran servicios de asesoría a los usuarios, generan contenidos, estructuran y participan en actividades de mercadeo, promoción y fomento a la lectura, desarrollan funciones administrativas vinculadas a procesos de recopilación y preservación del patrimonio documental institucional. Se pueden desempeñar en bibliotecas, museos, galerías de arte, departamentos de archivos, entre otros.

Funciones:

- Planear, organizar, dirigir y controlar actividades del servicio de gestión documental, bibliotecas, museos, galerías de arte dentro de una institución o departamento de acuerdo con políticas internas y normas vigentes.



- Elaborar, aplicar y supervisar procedimientos, políticas y normas para el personal de acuerdo con políticas internas de una institución o departamento.
- Elaborar, aplicar y supervisar procedimientos, políticas y normas para el personal de acuerdo con protocolos internos de una organización o departamento.
- Administrar, supervisar y evaluar los recursos destinados a la prestación del servicio de gestión documental, bibliotecas, museos, galerías de arte.
- Establecer y controlar las operaciones administrativas, elaboración de informes, mecanismos de seguimiento y control, políticas de acceso a la documentación e información de acuerdo con lineamientos institucionales y normas vigentes.
- Garantizar la conservación y almacenamiento apropiado de documentos históricos, fotografías, mapas, material audiovisual, manuscritos, registros públicos y corporativos y otro material de archivo.
- Asesorar técnicamente a la entidad en la implementación del sistema de gestión documental teniendo en cuenta la normatividad archivística vigente.
- Desarrollar, establecer y gestionar el presupuesto, controlar los gastos en suministros, equipo y servicios y garantizar el uso eficiente de los recursos según protocolos de gestión del departamento o empresa.
- Desarrollar, administrar, implementar y promover las políticas, relaciones públicas, programas y alianzas estratégicas de cooperación con otras entidades de prestación de servicios en el mismo campo o en campos afines.
- Planear, dirigir y supervisar la formación, entrenamiento, rendimiento, selección y contratación del personal de acuerdo con políticas y normativa de la empresa o departamento.
- Desempeñar funciones afines.

Incluye⁴: director de galería de arte, director de museo.

26511 Artistas plásticos y visuales

Desarrollan actividades de investigación, creación, elaboración, producción, circulación y exhibición de obras de arte antiguas, modernas y contemporáneas; que generan un bien de una dimensión visual, material y de contenidos simbólicos, desarrollados desde un conjunto de disciplinas orientadas a la creación artística que van desde las artes plásticas tradicionales como la pintura, la escultura y el grabado, entre otras hasta especialidades que incorporan el uso de nuevas tecnologías como el arte digital o el arte transmedia, entre otras. Se pueden desempeñar en galerías de arte, ferias de arte, espacios culturales, universidades, escuelas de bellas artes, bibliotecas, museos, entre otros.

Funciones:

- Concebir y desarrollar ideas, diseños y estilos para obras de pintura artística, dibujo y escultura.
- Colocar objetos, disponer la ubicación y postura de los modelos y seleccionar paisajes y demás formas visuales de acuerdo al tema elegido.
- Seleccionar medios, métodos y materiales artísticos.
- Crear esculturas, estatuas y otros trabajos artísticos figurativos o abstractos tridimensionales o en relieve, utilizando técnicas de moldeado y tallado, combinando diversos materiales como madera, piedra, arcilla, metal, hielo, papel, entre otros.

⁴ Nota de la autora



- Crear dibujos, pinturas y otros trabajos artísticos originales figurativos o abstractos, empleando lápices, tinta, tiza, pasteles, pinturas al óleo, acuarelas, carboncillos o mediante la aplicación de otras técnicas.
- Crear dibujos y transferirlos mediante grabado mecánico o grabado químico a soportes de metal, madera u otros materiales.
- Orientar y asesorar en la aplicación de técnicas y métodos de dibujo, pintura, escultura y otras formas de expresión artística.
- Desempeñar funciones afines.

26512: Ilustradores Artísticos

Crean material gráfico artístico a partir de ilustraciones, como herramienta para mejorar la comunicación escrita a través de representaciones visuales para libros, publicidad, periódicos, revistas, páginas web y producciones audiovisuales. Se pueden desempeñar en escuelas de bellas artes, empresas editoriales, producción gráfica, prensa, compañías de producción de cine, vídeo y televisión, galerías y exposiciones entre otros.

Funciones

- Concebir y desarrollar ideas, diseños y estilos para ilustraciones artísticas.
- Investigar y recoger información sobre el tema, concepto y objetivo a ilustrar de acuerdo a los requerimientos del cliente.
- Realizar bocetos, organizar elementos visuales, crear conceptos y dibujos animados y de la figura humana para representar a personajes, acontecimientos, caricaturas e imágenes para diferentes medios y campañas.
- Hacer ilustraciones conceptualizando la intención comunicativa, dibujando y coloreando digital o análogamente, y manejando técnicas específicas y software para la elaboración de proyecto.
- Elaborar story boards para animaciones, videos y películas como guía para la comprensión de historias, pre-visualización de una animación o estructura de la película.
- Manejar técnicas y procesos para la presentación gráfica de ilustraciones artísticas.
- Representar grafitis de acuerdo con técnicas y diseño artístico.
- Desempeñar funciones afines

26214: Museólogos y museógrafos

Investigan, planifican, gestionan, implementan y evalúan procesos y proyectos museológicos, de exposiciones y de entidades museales desde la relación entre patrimonio, comunidades y territorios para posterior divulgación; asesoran acerca de adquisiciones, registrando y administrando colecciones determinando su valor patrimonial cultural desde la investigación e implementación de metodologías y herramientas de la museología y la museografía. Sociabilizan y ponen en circulación información y experiencias sobre contenidos referidos al patrimonio cultural. Se pueden desempeñar en instituciones museales, galerías de arte y exposiciones, entre otros.

Funciones

- Gestionar procesos y proyectos en entidades museales desde la relación entre patrimonio, comunidades y territorios.
- Conceptualizar, planificar, programar, organizar y evaluar proyectos museológicos, museográficos, de exposiciones y de entidades museales.



- Gestionar el funcionamiento de entidades museales y el desarrollo de contenidos en espacios del museo y entidades afines.
- Planificar, diseñar, producir y evaluar exposiciones y entidades museales.
- Diseñar, ejecutar y evaluar proyectos educativos que generen diálogos entre las colecciones y las comunidades en el marco de proyectos museológicos dirigidos a la apropiación social del patrimonio.
- Desarrollar experiencias significativas y productos educativos relacionados con la apropiación social del patrimonio, la formación de públicos, los proyectos museográficos dirigidos a diversos tipos de públicos los públicos, así como construir redes profesionales e interinstitucionales.
- Asesorar acerca de adquisiciones, registrando y gestionando colecciones de entidades museales, determinar su valor patrimonial cultural desde investigación con metodologías y herramientas de la museología y la museografía.
- Gestionar, participar en proyectos y generar acciones de protección del patrimonio cultural desde la conservación preventiva de colecciones, a partir de la museología y la museografía.
- Sociabilizar y poner en circulación información y experiencias sobre contenidos referidos al patrimonio cultural de las instituciones museales y afines.
- Mantener el catálogo y sistemas de registros o de documentación museística incluyendo información sobre la condición, procedencia y materiales de un objeto y todos sus movimientos dentro del museo o en préstamo.
- Gestionar y socializar acciones de inventario, catalogación, restauración y/o valoración de los elementos y piezas de museos, colecciones privadas y/o públicas de acuerdo a los métodos, diseños y normativas.
- Diseñar, ejecutar y evaluar proyectos educativos y comunitarios que generen diálogos entre la institución museal y las comunidades, las colecciones o temáticas propias del museo, que aporten a mejorar la experiencia sensible, intelectual, crítica y reflexiva.
- Desempeñar funciones afines.

26215 Restauradores y conservadores de patrimonio cultural mueble

Protegen, gestionan, documentan, investigan, valoran, conservan, mantienen, restauran y divulgan los bienes muebles, objetos, elementos y piezas de museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos o sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles. Se pueden desempeñar en instituciones museales, galerías de arte, exposiciones, instituciones gubernamentales, empresas privadas, organizaciones custodias del patrimonio cultural, entre otros.

Funciones

- Realizar estudios técnicos, científicos, investigativos y de otro tipo para examinar, analizar y diagnosticar bienes culturales muebles, objetos, piezas, así como bienes muebles relacionados con inmuebles y elementos que determinen niveles, criterios, alcances, materiales y metodologías para la conservación y restauración de patrimonio cultural mueble.
- Seleccionar materiales y técnicas compatibles para la restauración de bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas de museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.



- Conservar, organizar, desarrollar y mantener bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.
- Restaurar y conservar bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.
- Realizar acciones de conservación preventiva y gestión del riesgo para la conservación de bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas de museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.
- Realizar acciones de documentación tales como inventario, catalogación, registro y valoración de bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con criterios, métodos, diseños y normativas.
- Divulgar y socializar acciones de protección, documentación, conservación, restauración, investigación y valoración de los bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.
- Asesorar técnicamente sobre condiciones de conservación preventiva para exhibición y almacenamiento de bienes culturales muebles, objetos y piezas en museos, galerías y entidades custodias de patrimonio cultural mueble, para garantizar su preservación y conservación adecuadas.
- Calcular las implicaciones en términos de costes de la restauración y sustitución de productos o partes estimando el precio del proceso, teniendo en cuenta el tiempo necesario para su realización.
- Realizar propuestas y estudios de intervención de patrimonio cultural mueble sustentadas en estudios técnicos, especificando criterios, procesos, materiales y metodologías de conservación-restauración, presupuestos, especificaciones técnicas y cronograma, según la normatividad y fundamentos de la disciplina de la conservación y restauración del patrimonio cultural mueble.
- Asesorar técnicamente y supervisar el movimiento y traslado de objetos, elementos, piezas y bienes culturales muebles, realizando el comisariado para exposiciones, exhibiciones y almacenamiento en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas y demás entidades custodias del patrimonio cultural mueble de acuerdo a la normativa.
- Gestionar la protección, conservación, organización, mantenimiento de bienes culturales muebles, objetos, elementos y piezas en museos, galerías, bibliotecas, archivos, colecciones privadas y públicas, contextos urbanos, arqueológicos, paleontológicos y sumergidos, así como bienes muebles relacionados con inmuebles, de acuerdo con los estudios técnicos y científicos, diagnóstico, criterio, métodos, diseños y normativas.
- Desempeñar funciones afines.



26212 Curadores de arte y patrimonio cultural

Determinan e investigan sobre líneas temáticas y contenidos de exposiciones, piezas, muestras culturales u objetos con valor patrimonial; desarrollan guiones curatoriales y museológicos para exposiciones, identifican y gestionan préstamos, adquisiciones y licencias de uso de las mismas; supervisan el diseño y montaje de exposiciones y coordinan actividades de divulgación. Se pueden desempeñar en entidades museales, galerías de arte, instituciones gubernamentales, empresas privadas, entre otros.

Funciones

- Desarrollar líneas temáticas de exposiciones o muestra cultural de acuerdo con métodos y criterios técnicos.
- Investigar el origen, distribución y la utilización de materiales, objetos, bienes, manifestaciones, piezas y elementos de interés patrimonial y relacionados con las
- líneas temáticas de la exposición o muestra cultural de acuerdo a los métodos y normativas.
- Orientar la clasificación y catalogación de las colecciones de museos, galerías de arte y organizar exposiciones y muestras culturales desarrollando guiones curatoriales o museológicos de acuerdo a las líneas temáticas.
- Asesorar conceptualmente, organizar y publicitar exposiciones, muestras culturales, presentaciones especiales de interés general, especializado o educativo de bienes, piezas y elementos en museos, galerías, festivales y otros lugares, para garantizar su apropiada divulgación.
- Planear, coordinar y desarrollar actividades de divulgación de exposiciones o muestras culturales, exhibiciones itinerantes y eventos especiales de acuerdo con estrategias comunicativas.
- Supervisar y participar en la organización de piezas de valor artístico y patrimonial para exhibición.
- Supervisar el montaje de las obras de una exposición presencial o virtual de acuerdo a criterios técnicos o establecidos en el guion curatorial o museológico.
- Preparar y asesorar exhibiciones y dioramas.
- Gestionar la organización y desarrollo de colecciones de piezas u objetos artísticos, culturales, científicos o de importancia patrimonial.
- Identificar y tramitar licencias, préstamos y adquisiciones de piezas de acuerdo con normativa.
- Clasificar, buscar, manejar, almacenar y asignar códigos de registro a las piezas y supervisar el control de inventario.
- Desempeñar funciones afines.

34310 Fotógrafos

Manejan cámaras fotográficas para registrar imágenes con propósitos científicos, industriales, publicitarios, comerciales, artísticos, culturales, cinematográficos o corporativos con técnicas, tecnologías, narrativas y de lenguaje, entre otros. Se pueden desempeñar en estudios fotográficos, periódicos, revistas, agencias de publicidad y de comunicación digital, producciones audiovisuales, de forma independiente, entre otros.

Funciones

- Decidir sobre el tipo de cámara, película, iluminación y accesorios de fondo a ser utilizados.
- Realizar los ajustes técnicos al equipo y registrar imágenes de acuerdo con especificaciones del proyecto audiovisual.



- Tomar fotografías de grupos y personas, con fines publicitarios, comerciales, industriales o científicos y para ilustrar crónicas y artículos en periódicos, revistas y otras publicaciones.
- Hacer reparaciones de emergencia en el equipo.
- Adaptar y editar imágenes fotográficas existentes para crear nuevas imágenes digitalizadas para ser incluidas en productos multimedia, utilizando las herramientas necesarias.
- Realizar el revelado y retoque digital de la imagen en la etapa de postproducción.
- Operar los equipos audiovisuales, de reprografía, de transferencia de imágenes fotográficas a los archivos digitales, de creación de efectos visuales deseados.
- Entregar el producto final de acuerdo al flujo de trabajo del tiempo y gestionar propuestas y proyectos fotográficos.
- Ayudar en la disposición de equipos de iluminación y exhibición.
- Montar y preparar exposiciones de fotografía.
- Aportar creativamente al lenguaje visual y corregir la imagen e iluminación de espacios escenográficos y en la producción según técnicas y requerimientos del proyecto creativo.
- Apoyar el diseño de escenarios de acuerdo con técnicas y normativa.
- Capturar imágenes fijas durante el proceso de rodaje para efectos de promoción en medios digitales e impresos.
- Desempeñar funciones afines

34331 Ocupaciones técnicas relacionadas con museos y galerías.

Asisten a los curadores, museólogos, museógrafos y conservadores-restauradores en la clasificación y catalogación de las piezas en museos y galerías, organización y montaje de exposiciones, mantenimiento y apoyo en acciones de conservación preventiva en colecciones de museos y galerías. Se pueden desempeñar en museos y galerías. Los taxidermistas se pueden desempeñar en comercios al por menor, o trabajar en forma independiente, entre otros.

Funciones

- Planear y preparar exhibiciones, dioramas y piezas de valor artístico para exhibición, eventos, preservación y embarque.
- Montar y preparar objetos para exposiciones.
- Recibir, enviar, embalar y desembalar exposiciones.
- Apoyar en la conservación de piezas bajo la dirección de un funcionario encargado de la conservación.
- Preparar y disecar animales con propósitos científicos, de conservación o exhibición.
- Clasificar y asignar códigos de registro a las piezas, supervisar el control de inventario y catalogar obras impresas y grabadas.
- Apoyar en la búsqueda, manejo y almacenamiento de piezas.
- Ingresar datos en bases informáticas y editar los registros.
- Realizar acciones de mediación e interpretación del patrimonio cultural dirigidos a diversos tipos de públicos, en entidades museales y afines.
- Apoyar la programación académica y cultural, su información y divulgación, así como la atención a visitantes y el desarrollo de charlas introductorias, visitas, talleres y actividades paralelas en entidades museales y afines.



- Aportar desde la mediación educativa y cultural, para que la experiencia del ciudadano con las estrategias de la institución sea coherente con la misión del museo y sea significativa para quien la vive.
- Brindar asistencia pedagógica en el desarrollo de proyectos museográficos, el diseño de contenidos y material didáctico y pedagógico.
- Desempeñar funciones afines.

51131 Guía de turismo

Planean, orientan, conducen, instruyen, asisten y controlan los servicios de guionaje turístico durante el servicio contratado o según su especialidad. Interpretan y velan por el bienestar del patrimonio natural y cultural de turistas, viajeros o pasajeros de acuerdo con los requerimientos técnicos, protocolos y normativa. Se pueden desempeñar en agencias de viaje, entre otros.

Funciones

- Planear y controlar el servicio de guionaje turístico de acuerdo con el servicio contratado, requerimientos técnicos y normativos.
- Diseñar recorridos turísticos según requerimientos técnicos y normativos.
- Conducir usuarios de acuerdo con técnicas y tipo de recorrido turístico y normativa.
- Diseñar guiones interpretativos de acuerdo con tipo de patrimonio y técnicas de redacción.
- Velar y fomentar la protección y bienestar del patrimonio cultural y natural, turistas, viajeros o pasajeros según requerimientos técnicos y normativos.
- Apoyar la gestión y desarrollo de destinos turísticos teniendo en cuenta la normativa del sector.
- Traducir información en idioma extranjero o lenguas nativas de acuerdo con requerimientos técnicos.
- Saludar y registrar visitantes, turistas, viajeros o pasajeros y emitir cualquier identificación, placas o dispositivos de seguridad que se requiera según requerimientos técnicos y normativos.
- Desempeñar funciones afines.

Incluye⁵: Guía de galería de arte, guía de museo

FORMACIÓN

23100 Profesores de instituciones de educación superior

Preparan y diseñan programas académicos para pregrado o postgrado; planean actividades de formación; definen mecanismos de evaluación y seguimiento; adelantan procesos de investigación para ampliar, mejorar o generar nuevos contenidos, metodologías o teorías conceptuales; dictan conferencias, clases magistrales o cátedras; facilitan el aprendizaje a través de la orientación de estudios; elaboran trabajos, artículos, publicaciones y libros de carácter académico o científico. Se pueden desempeñar en programas académicos de pregrado y postgrado en universidades o en instituciones de educación superior, entre otros.

Funciones

⁵ Nota de la autora



- Diseñar y modificar planes de estudio y preparar programas de estudio de acuerdo con los requisitos.
- Orientar y/o facilitar una o más materias a estudiantes de pregrado y postgrado, en modalidad presencial, semipresencial, virtual o distancia.
- Preparar, dictar y conducir sesiones de aprendizaje, clases, seminarios, conferencias, talleres, experimentos, prácticas de laboratorio y de campo.
- Estimular el debate y el pensamiento independiente de los estudiantes.
- Dirigir trabajos de grupo de acuerdo a objetivos de aprendizaje.
- Controlar, en el lugar adecuado, los trabajos experimentales y prácticos realizados por los alumnos.
- Preparar, administrar, evaluar y calificar exámenes, pruebas, experimentos e informes de prácticas y pasantías.
- Promover la docencia, la investigación y la proyección social a nivel institucional.
- Evaluar y dirigir investigaciones, proyectos de grado, seminarios de estudiantes de pregrado o postgrado y de miembros del departamento institucional y obtener sus productos para publicaciones en libros o revistas indexadas o no indexadas.
- Dirigir programas y semilleros de investigación con estudiantes de pregrado y postgrado, brindando asesorías sobre los diferentes aspectos de la investigación y trabajos de grado desarrollando conceptos, teorías, métodos operacionales para su aplicación en sectores industriales y de otro tipo.
- Preparar materiales de apoyo para el aprendizaje como libros académicos, documentos, artículos, entre otros y disponerlos para uso de estudiantes y otros profesores o docentes.
- Participar en reuniones del departamento y de la facultad y en conferencias y seminarios.
- Apoyar los proyectos de investigación con estudiantes de pregrado y postgrado, brindando asesorías sobre los diferentes aspectos de la investigación y trabajos de grado desarrollando conceptos, teorías, métodos operacionales para su aplicación en sectores industriales y de otro tipo.
- Evaluar y dirigir proyectos de proyección social y extensión universitaria.
- Participar en el asesoramiento en temas estratégicos, públicos y privados de acuerdo a su experticia.
- Participar a través de centros o focos de pensamiento en actividades de generación de documentos de políticas públicas en su área de experticia.
- Desempeñar funciones afines.

23300 Profesores de educación secundaria.

Imparten una o varias asignaturas en el nivel secundario, con excepción de los temas que tienen por objeto preparar a los alumnos para ejercer un empleo en áreas de ocupación específicas. Contribuyen en el diseño de estructuras curriculares de programas educativos y de formación, su ejecución y evaluación. En ocasiones estos profesores de colegios de secundaria desarrollan funciones como coordinadores de grupos a su cargo o del área que representa su formación e integra a la comunidad educativa en proyectos de investigación social. Se pueden desempeñar en establecimientos de educación media, pública o privada, entre otros.

Funciones



- Planear, ejecutar y modificar planes de estudio, programas de formación y actividades en las áreas fundamentales del conocimiento y las complementarias en consonancia con las orientaciones curriculares.
- Establecer objetivos claros para todas las clases, unidades y proyectos, y comunicarlos a los alumnos.
- Elaborar, preparar y gestionar los materiales educativos requeridos y las aulas para las actividades lectivas.
- Preparar, adaptar e implementar métodos, procesos y materiales de enseñanza y aprendizaje aplicando estrategias pedagógicas de metodología del área o áreas a cargo, disponiendo y utilizando medios educativos.
- Preparar, dictar clases y organizar actividades complementarias como: debates, foros, simposios, clubes, planes sistemáticos de lectura, trabajos en grupo, presentación de audiovisuales, laboratorios y talleres; para profundizar en el área del conocimiento y realizar demostraciones en una o más materias.
- Apoyar en el seguimiento del trabajo, rendimiento y disciplina de los estudiantes vigilando y estableciendo el cumplimiento de normas de comportamiento y procedimientos para mantener el orden entre los alumnos.
- Ajustar y retroalimentar ejercicios y trabajos prácticos.
- Preparar, aplicar, calificar y evaluar pruebas, tareas y exámenes para determinar los avances de los alumnos.
- Preparar informes sobre la labor, evaluación y valoración del progreso de los estudiantes y deliberar los resultados con la comunidad educativa y mantener consultas al respecto con otros profesores y padres.
- Participar en reuniones relativas a las políticas educativas, de talento humano u organizacionales, conferencias y talleres de capacitación para profesores y otras actividades del centro educativo.
- Consultar o comentar con otros profesores y los padres de familia sobre el desempeño estudiantil y disciplinario de los alumnos.
- Planificar, organizar y participar en actividades escolares tales como excursiones, eventos deportivos y conciertos.
- Apoyar y participar en el desarrollo de proyectos de investigación de la institución orientados al fortalecimiento de los saberes de los estudiantes y su interacción con el entorno.
- Incorporar tecnologías de la información y la comunicación en sus procesos de enseñanza y para el logro de los aprendizajes.
- Desempeñar funciones afines.

23410 Profesores de educación primaria.

Imparten procesos de formación sobre diversos temas en el nivel primario de educación, que comprende los cinco primeros años de la educación básica; preparan y orientan asignaturas básicas en áreas del conocimiento relacionadas con las competencias de: lecto-escritura, lógica matemática, ciencias naturales y sociales, otras lenguas, educación física y deportiva, educación artística y musical, entre otras. Se pueden desempeñar en instituciones educativas públicas o privados de educación básica primaria, para niños, jóvenes o adultos, entre otros.

Funciones

- Elaborar los programas curriculares anuales para el grado a cargo, o áreas fundamentales a cargo de acuerdo con el plan de estudios diseñado.



- Preparar los programas de clases diarios y a largo plazo de acuerdo con las orientaciones curriculares.
- Desarrollar e implementar procesos formativos acorde con el diseño, perspectiva pedagógica y didáctica, modelo y plan de estudios.
- Orientar, instruir y enseñar a los estudiantes individualmente y en grupo, empleando un plan sistemático de lecciones, experiencia formativa, trabajo en grupo y el uso de estrategias de interacción, apropiación de diversos medios, procesos, métodos, medios y materiales didácticos educativos, como: computadores, libros, juegos, entre otros, adaptados a las múltiples necesidades de los educandos.
- Mantener y promover la disciplina, convivencia y buenos hábitos de interacción en los escenarios de aprendizaje.
- Planificar y llevar a cabo actividades con los estudiantes, como actividades lúdicas, de actividad física y actividades de campo acorde a la experiencia formativa.
- Dirigir a estudiantes en actividades que promuevan su desarrollo físico, mental y social y su buena disposición para el colegio.
- Asignar y evaluar las experiencias, actividades, tareas y proyectos educativos.
- Diseñar, aplicar, valorar y calificar las estrategias evaluativas con base en variadas alternativas como ejercicios, cuestionarios, sustentaciones, pruebas y exámenes que posibiliten reconocer el progreso del aprendizaje.
- Observar, hacer seguimiento y valorar el desempeño, comportamiento y ritmos de aprendizaje de los estudiantes aplicando y corrigiendo las estrategias de reconocimiento de aprendizajes.
- Acompañar los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje y en los demás momentos de la jornada escolar, incluyendo áreas de descanso y recreación, aulas y otros lugares habilitados para estancia de los estudiantes.
- Planear y participar en reuniones de padres para revisar el progreso de los niños, en cuanto a fortalezas, talentos, aspectos por mejorar y situaciones de mayor seguimiento.
- Analizar, presentar, divulgar y discutir el progreso de los estudiantes y plantear planes de avance y desarrollo de aprendizajes.
- Participar en las reuniones y demás encuentros de la comunidad académica, conferencias educativas, talleres formativos y de capacitación para profesores y mantener consultas con otros profesionales a propósito de situaciones de interés educativo.
- Desempeñar funciones afines.

23550 Otros profesores de artes.

Imparten enseñanza, orientan programas y sesiones formativas para el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en técnicas relacionadas con la práctica, teoría e interpretación de danza, arte dramático, artes visuales y otras disciplinas artísticas (con excepción de la música) en entornos ajenos al sistema general de educación primaria, secundaria y superior, aun cuando también pueden dar clases particulares individuales o en pequeños grupos como actividades extraescolares. Se pueden desempeñar en academias, centros educativos, centros de recreación y bienestar, comunidades, entre otros.

Funciones

- Evaluar el nivel de capacidad de los alumnos y determinar sus necesidades de aprendizaje.
- Planificar, preparar e impartir programas de estudio, clases y talleres para estudiantes a nivel individual o en grupos.



- Preparar y presentar materiales sobre la teoría de la disciplina artística objeto de estudio.
- Enseñar y demostrar los aspectos prácticos del arte dramático, danza, artes plásticas u otras disciplinas artísticas.
- Asignar ejercicios y tareas que correspondan al nivel de capacidad, intereses y talento de los alumnos.
- Evaluar a los alumnos y brindarles asesoramiento, críticas y estímulo.
- Revisar planes de estudios, contenidos de cursos, materiales para los mismos y métodos de enseñanza.
- Preparar a los alumnos para exámenes, actuaciones y evaluaciones.
- Organizar visitas y excursiones para asistir a exposiciones y actuaciones.
- Organizar y prestar asistencia en actuaciones o exposiciones de trabajos de los estudiantes.
- Desempeñar funciones afines.

TRANSDISCIPLINARES

26421 Periodistas.

Investigan, analizan, indagan, interpretan, comunican y divulgan noticias y asuntos de interés público a través de periódicos, televisión, radio y otros medios de difusión; realizan actividades con la comunidad, acompañamiento en la resolución de conflictos y periodismo organizacional. Se pueden desempeñar en cadenas y estaciones de radio y televisión, periódicos, revistas, departamentos de comunicaciones de empresas públicas y privadas, entre otros.

Funciones

- Recolectar, registrar imágenes, acopiar noticias locales, nacionales e internacionales mediante entrevistas y reportajes usando el medio de comunicación más adecuado para transmitir la información.
- Investigar, observar y hacer reportajes de acontecimientos que son noticias de carácter local, nacional o internacional asistiendo a eventos públicos, proyecciones de cine y representaciones teatrales, buscando y revisando documentos y trabajos escritos, entre otras actividades que permitan identificar acontecimientos.
- Recopilar, informar, comentar y escribir editoriales sobre noticias, temas de actualidad y de interés general, expresar criterios o críticas de una publicación o estación de difusión, en diarios y otras publicaciones periódicas o para su difusión por medios como radio, televisión o internet.
- Preparar, conducir y concertar entrevistas como parte de la investigación para prensa, programas de radio, televisión e internet, dirigido a políticos y otras figuras públicas en conferencias de prensa, incluyendo entrevistas individuales y grabadas a otras personalidades.
- Investigar e informar sobre los avances y acontecimientos en campos especializados como la medicina, la ciencia y la tecnología, así como hechos noticiosos en general.
- Recibir, analizar y verificar noticias y otros escritos para garantizar su exactitud.
- Iniciar y mantener relaciones con medios de comunicación.
- Preparar artículos y columnas de carácter cotidiano o sobre temas especializados.
- Escribir reseñas críticas de literatura, música y otros campos artísticos basados en el conocimiento, criterio y experiencia, manteniendo contacto permanente con las fuentes de información.
- Actuar como portavoz de una organización y responder preguntas orales, escritas, en medios digitales y redes sociales.
- Participar en la preparación de folletos, informes, boletines y otro material de difusión periodístico y noticioso.



- Apoyar en la edición de material audio digital y contenido audiovisual según técnicas y requerimientos del proyecto periodístico.
- Desempeñar funciones afines.

21661 Diseñadores gráficos

Proyectan y diseñan productos y contenidos visuales, gráficos y textuales para la comunicación de información utilizando medios tradicionales, interactivos y experienciales, que aportan valor a los diseños y favorece el posicionamiento de marcas con la generación de contenidos estructurados de información, según requerimientos específicos y/o oportunidades identificadas que atienden contextos determinados. Se pueden desempeñar en empresas y organizaciones de servicios, de diseño gráfico, agencias de publicidad, editoriales, entre otros.

Funciones

- Determinar objetivos y limitaciones de las instrucciones de diseño basados en la consulta con los clientes y demás partes involucradas para establecer la naturaleza y contenido de diseños e ilustraciones.
- Investigar las necesidades de los usuarios, analizar la relación hombre-artefacto-entorno e identificar el estado del arte relevante para el diseño de los productos de naturaleza visual requeridos.
- Gestionar propuestas y proyectos de diseño gráfico.
- Proponer y representar conceptos de diseño a través de bocetos, diagramas, ilustraciones, muestras o modelos para ser comunicados.
- Establecer los requerimientos físicos, técnicos, funcionales y estéticos de los productos de naturaleza visual a diseñar.
- Estimar costos de materiales y tiempos de producción de los productos visuales, gráficos e ilustraciones diseñadas.
- Determinar y armonizar el medio más apropiado para producir el efecto visual y el método de reproducción seleccionando, especificando o recomendando materiales funcionales y estéticos, según requerimientos técnicos, perceptuales, de producción, medios para su publicación, entrega o presentación.
- Preparar, definir y documentar las especificaciones e información técnica para el producto gráfico, describiendo en forma detallada el diseño seleccionado para la producción o uso de técnicas de diseño.
- Preparar, proponer y representar alternativas de productos gráficos por medio de bocetos, diagramas, modelos, imágenes fotorrealistas, fotografías, ilustraciones y planos para ser interpretados y comunicar conceptos de diseño.
- Generar estrategias de comunicación gráfica y seguimiento de efectividad de campañas publicitarias y piezas gráficas en los medios de comunicación elegidos.
- Producir diseños finales o ilustraciones, o coordinar la producción de lo diseñado por otros diseñadores o trabajadores de arte gráfico.
- Idear y proyectar productos de naturaleza visual, desde una visión holística, a partir de las oportunidades de diseño identificadas y la investigación realizada.



- Validar los productos de naturaleza visual diseñados a nivel funcional, perceptual, técnico y de usuario.
- Desempeñar funciones afines.

25130 Desarrolladores Web y multimedia

Llevar a cabo investigaciones, analizan, evalúan, diseñan, programan y modifican sitios web, multimedia, videojuegos y aplicaciones que reúnen textos, gráficos, presentaciones animadas, imágenes, secuencias sonoras, presentaciones de vídeo y otros medios interactivos. Se pueden desempeñar en organizaciones de Tecnologías de la información y las comunicaciones, firmas consultoras y departamentos de tecnología en empresas del sector público y privado, entre otros.

Funciones

- Analizar, diseñar y desarrollar sitios de internet mediante la aplicación de una mezcla de destrezas artísticas y creatividad utilizando programadores informáticos, lenguajes de programación y la interconexión con entornos operativos de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.
- Diseñar, desarrollar e implementar arquitectura de las aplicaciones, animaciones digitales, escenas gráficas, imágenes, presentaciones, juegos, secuencias de sonido, de vídeo y aplicaciones de internet utilizando software de multimedia, herramientas y utilidades, gráficos interactivos y lenguajes de programación según técnicas, especificaciones del proyecto, arquetipos, requisitos técnicos, diseño y metodologías de desarrollo.
- Mantener comunicación con los especialistas de redes con respecto a los temas relacionados con la web como la seguridad y alojamiento de sitios web, para controlar y hacer cumplir normas de seguridad de internet y del servidor web, la asignación de espacios, el acceso de los usuarios, la continuidad de la actividad, las copias de seguridad de los sitios web y la planificación de la recuperación en caso de desastres.
- Diseñar, desarrollar e integrar códigos informáticos con otros recursos especializados como archivos de imágenes y de sonido y lenguajes de programación, a fin de producir, mantener y apoyar sitios web.
- Analizar, especificar y desarrollar estrategias de internet, metodologías basadas en la web y planes de desarrollo.
- Planear contenido digital de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.
- Integrar componentes multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción.
- Formular y dirigir el proyecto multimedia de acuerdo con metodologías, documento de requisitos y procedimientos técnicos.
- Construir proyecto de tecnología digital de acuerdo con procedimientos técnicos.
- Coordinar al personal a cargo de acuerdo con procesos administrativos.
- Controlar la calidad del servicio y probar la solución del software de acuerdo con los estándares técnicos, parámetros y modelos de referencia.
- Establecer y evaluar requisitos de la solución de software para sitios web y videojuegos de acuerdo con estándares, procedimiento técnico y metodologías de análisis.
- Desempeñar funciones afines



A continuación, se presenta un cuadro que relaciona las ocupaciones (CIU) identificadas en el ecosistema con las definidas en la (CUOC). También es importante resaltar que las columnas 2 y 3 son las denominaciones como se conocen en el sector. Así mismo se identifican las ocupaciones nucleares y cómo dialogan en el ecosistema.

Tabla 5. Correlación entre ocupaciones CUOC y oficios del sector

OCUPACIONES CUOC	OFICIOS PROPIOS COMO SE CONOCEN EN EL SECTOR	OFICIOS TRANSVERSALES A VARIAS AREAS ARTISTICAS
Artes Visuales		
26511: Artistas plásticos y visuales.	Dibujante, pintor, escultor, grabadista, muralista, artista de instalación, artista de land art, artista conceptual, artista gráfico, artista de grafiti, caricaturista, restaurado Acuarelista Artista de cerámica Artista de paisaje Artista pintor Artista plástico Artista visual Dibujante artístico Escultor Escultor modelador Escultor pintor artístico Grabador de aguafuerte artístico Muralista Pintor artístico Pintor de arte Pintor de miniaturas Pintor paisajista Pintor retratista Retratista	Artista transmedia, artista multimedia, artista electrónico, artista de happening, artista de performance, artista de action art, artista corporal
34310: Fotógrafos	Fotógrafo	
34331: Ocupaciones técnicas relacionadas con museos y galerías.	curador, técnico/asistente curatorial, técnico/asistente de galería de arte, técnico de museos, montajista	
26212: Curadores de arte y patrimonio cultural.	Curador, catalogador de obra en galerías de arte, catalogador de piezas de museo, conservador de museo, museólogo, museógrafo	
Formación		
23100: Profesores de instituciones de educación superior	Profesor de educación superior de bellas artes	
23300: Profesores de educación secundaria.	Profesor de educación básica secundaria de educación artística	



Incluye : profesor de educación básica secundaria de educación artística.		
23410: Profesores de educación primaria	Profesor de educación artística de básica primaria	
23550: Otros profesores de artes	Profesores de academias, casas de la cultura, a domicilio etc.	
Transdisciplinarios		
Diseño		
21661: Diseñadores gráficos y multimedia		Ilustrador, diseñador gráfico, diseñador multimedia
25130: Desarrolladores web y multimedia		Desarrolladores web y multimedia
Oficios artesanales		
73140: Alfareros y ceramistas (barro y arcilla)		Ceramista
73151: Operarios y artesanos de la fabricación, moldeo y acabado		Vitralista, artista del vidrio
73160: Rotulistas, pintores decorativos y grabadores		Rotulistas, pintores decorativos y grabadores
73310: Tejedores con telares		Tejedores
73320: Tejedores con agujas		Tejedores
73330: Otros tejedores		Tejedores, bordadores
73510: Tallador piezas artesanales de madera		Tallador
73520: Decoradores de piezas artesanales en madera		Marquetero, decoradores de piezas artesanales en madera
73610: Joyeros		Joyeros
73620: Orfebres y plateros		Orfebres, plateros
73910: Artesanos de papel		Artesanos del papel
73920: Artesanos del hierro y otros metales		Artesanos del hierro y otros metales
73930: Artesanos de las semillas y cortezas vegetales		Artesanos de las semillas y cortezas vegetales
73991: Artesanos trabajos en materiales líticos		Otros artesanos
Otros		
13491: Directores y gerentes de servicios profesionales no clasificados en otros grupos primarios		Director de galería de arte, director de museo
51131 Guía de turismo	Guía de museo, guía de galería de arte	



4.4.4 Correlación entre Actividades Económicas y Ocupaciones para el subsector de las Artes visuales

En la siguiente tabla se expresan todas las ocupaciones que se considera pueden inferir dentro del subsector de las artes visuales, con sus respectivos códigos tanto para la Clasificación Única de Ocupaciones para Colombia CUOC como para la Clasificación Internacional Industrial Uniforme (CIIU). Para un mayor desglose de las ocupaciones con sus respectivas denominaciones ocupacionales, remítase al anexo 3 del presente documento.

Tabla 6. Actividades Económicas y Ocupaciones

Clasificación Única de Ocupaciones para Colombia		Clasificación Internacional Industrial Uniforme	
Cod a 5 dígitos	OCUPACIÓN REGISTRADA EN LA CUOC	CLASE	DESCRIPCIÓN
13491	Directores y gerentes de archivo, biblioteca, museo y galería de arte	9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
26511	Artistas plásticos y visuales	9005	Artes plásticas y visuales
26212	Curadores de arte y patrimonio cultural	9005	Artes plásticas y visuales
		9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
26215	Restauradores y conservadores de patrimonio cultural mueble	9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
26512	Ilustradores Artísticos	9005	Artes plásticas y visuales
26214	Museólogos y museógrafos	9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
34310	Fotógrafos	7420	Actividades de fotografía
34331	Ocupaciones técnicas relacionadas con museos y galerías.	9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
51131	Guía de turismo	9102	Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos
FORMACIÓN			
23100	Profesores de instituciones de educación superior	8542	Educación tecnológica
		8543	Educación de instituciones universitarias o de escuelas tecnológicas
		8544	Educación de universidades



Clasificación Única de Ocupaciones para Colombia		Clasificación Internacional Industrial Uniforme	
Cod a 5 dígitos	OCUPACIÓN REGISTRADA EN LA CUOC	CLASE	DESCRIPCIÓN
23300	Profesores de educación secundaria. Incluye : profesor de educación básica secundaria de educación artística.	8521	Educación secundaria
		8522	Educación media académica
		8523	Educación media técnica y de formación laboral
23410	Profesores de educación primaria. Incluye : profesor de educación artística de básica primaria.	8513	Educación básica primaria
23550	Otros profesores de artes.	8553	Enseñanza Cultural
TRANSDISCIPLINARES			
26421	Periodistas. Incluye: críticos de arte.	9005	Artes plásticas y visuales
21661	Diseñadores gráficos	7410	Actividades especializadas de diseño
25130	Desarrolladores Web y multimedia	7410	Actividades especializadas de diseño

Fuente: Elaboración propia, Basado en la información suministrada en CUOC y CIIU

Desde un análisis de las actividades económicas (CIIU 04 A.C.) y el análisis de las ocupaciones de la Clasificación Única de Ocupaciones para Colombia (CUOC):

“En esta área se agrupan las actividades relacionadas con la investigación, formación, creación, producción, interpretación, circulación y distribución-difusión, transmisión, exhibición y puesta en escena de bienes y servicios relacionados con las manifestaciones socioculturales, artísticas y creativas, tales como música, danza, teatro, circo, performance o la combinación de ellas, junto con las actividades fonográficas, cinematográficas, video gráficas, televisivas, radiales y multi-mediales.” (Ministerio de Educación Nacional (MEN)- Marco Nacional de Cualificaciones (MNC), 2020).



5. TENDENCIAS DEL SECTOR A NIVEL NACIONAL, REGIONAL E INTERNACIONAL

Como punto de partida para determinar las tendencias del sector de las artes visuales se realizó un levantamiento de información a partir de fuentes secundarias a nivel nacional, regional e internacional sobre los ejes de lo tecnológico, lo creativo, lo medioambiental y lo organizacional. Posterior a este ejercicio se convocó un grupo focal conformado por diversos agentes del ecosistema de las artes visuales en el país con amplia trayectoria en el sector y que se han desempeñado en diversos roles como artistas, gestores de espacios de circulación, ejecutores de la política pública o desde la academia.

En este espacio se presentaron a los asistentes los principales hallazgos y se les invitó a validarlos, discutirlos y contribuir a ampliar la información con base en su experiencia y conocimiento del contexto artístico nacional e internacional tendiendo en cuenta tendencias emergentes que tendrán un impacto en el sector en los próximos 20 años. A continuación, se presentan las conclusiones del ejercicio por cada uno de los ejes abordados.

5.1 Tendencias tecnológicas

Se proyecta que los avances tecnológicos permeen diferentes nodos del ecosistema de las artes visuales, desde la creación hasta la recepción de las obras. Entre los principales cambios, se prevén mayores avances en las tecnologías digitales, desarrollo de nuevas técnicas e hibridación entre técnicas tradicionales y nuevas tecnologías en diferentes disciplinas artísticas, así como una mayor eficiencia en procesos y desarrollo de nuevos materiales. En este contexto, tendrá a transformarse también la gestión de las organizaciones y la relación con los públicos. Igualmente, surge la posibilidad de tener mayor visibilidad, pero también mayor competencia en un entorno global.

Los avances tecnológicos en equipos y software junto con el internet permitirán acceder a más herramientas intuitivas y programas que antes habían estado reservados para unos pocos, lo cual seguirá ampliado la producción en medios digitales. Los artistas visuales experimentarán de manera creciente con la Realidad Aumentada (RA), la Realidad Virtual (RM), Realidad Mixta (RM), Inteligencia Artificial (IA) y sistemas autónomos para la creación de obra, lo cual también reforzará el cambio que ya se viene presentando en la experiencia del espectador y en el modo de relacionamiento con la obra, que ahora se presentará en entornos más inversivos. Asimismo, estas transformaciones requerirán un mayor conocimiento en el uso de herramientas web y herramientas digitales para la producción. Formas creativas como el net art o el web art demandarán nuevas competencias en programación y manejo de software especializado.

También surgen nuevas posibilidades con la integración de técnicas tradicionales de creación y nuevas herramientas tecnológicas. Tal es el caso de disciplinas como la pintura y la escultura, donde se hará mayor uso de herramientas digitales para el diseño o modelado y la impresión 3D. Se espera también una evolución en las tecnologías de proyección y *mapping* que permitirán hacer ejercicios artísticos cada vez más monumentales e interactivos sobre superficies en entornos urbanos. Por su parte, en el campo de la



conservación y la restauración surgen nuevas tecnologías que permitirán lograr mayor eficiencia en los procesos con menor riesgo para las obras. Así mismo la evolución en las tecnologías de escaneado digital y de captura permitirán contar con versiones digitales ultradefinidas de las obras que hacen parte de las colecciones de museos y galerías.

El aumento en la penetración de internet, el surgimiento de nuevas redes sociales y el incremento en su uso, así como el surgimiento de nuevas plataformas de circulación, generarán impactos en diversos órdenes. Por un lado, hay mayor potencial de visibilizar el trabajo de los artistas en un escenario global, pero únicamente si se tienen las herramientas y el conocimiento estratégico para generar ese posicionamiento. Por otro lado, el entorno digital rebasará para el artista el mero hecho de la afiliación a redes, con la posibilidad de intensificar los espacios de trabajo colaborativo y compartir conocimiento con creadores de cualquier parte del mundo con intereses temáticos y posiciones conceptuales o políticas afines.

A su vez, el fortalecimiento de la escena virtual incrementará el volumen de trabajo en instituciones artísticas, el cual se multiplicará en respuesta a la necesidad de generar una gestión virtual paralela a la gestión presencial, lo cual requiere de mayores recursos financieros, de personal y conocimientos especializados para la gestión en entornos digitales, además, una mayor cantidad de galerías y museos realizarán procesos de virtualización para brindar acceso remoto a las colecciones y exposiciones. Sobre este aspecto, se detecta un posible rezago en el futuro en las instituciones museales con respecto a su gestión en el ámbito virtual, que será una herramienta importante no solo para la gestión comunicacional, sino también para el desarrollo educativo y expositivo de estos espacios.

Con respecto a la comercialización de obras, se espera ver un incremento en la venta remota a través de galerías virtuales, venta directa a través de la web del artista, subastas online y desarrollo de APPS especializadas, así como un mayor uso de los artistas de servicios financieros digitales y herramientas de comercio electrónico para facilitar la venta y acceso a las obras, y un mayor uso de herramientas *crowdfunding* o de financiación colaborativa para la realización de nuevos proyectos. Se espera también un mayor uso de herramientas de comunicación digital para visibilizar los procesos artísticos en los territorios.

Se presentan varias inquietudes con relación a la gestión virtual en el campo de las artes visuales en relación los temas de sostenibilidad y acceso. En primer lugar, surge el reto de pensar cómo se llegará a un equilibrio entre la gratuidad y el cobro de ciertas actividades que permitan el sostenimiento de las instituciones y los artistas y en segundo orden, se evidencia la necesidad de llegar en el futuro a diferentes poblaciones con diferentes tipos de acceso a la tecnología y apropiación de herramientas digitales, apoyar la participación de creadores con recursos limitados en espacios como galerías virtuales o aplicativos para la comercialización de obras que no necesariamente son gratuitas para el artista y lograr el acercamiento desde diferentes disciplinas y de artistas con diferentes capacidades en el uso de tecnologías a herramientas necesarias para acceder a procesos de creación, de formación online y espacios para la comercialización virtual de obras.

También se presentará un reto en los procesos de comunicación alrededor de las artes que se dan en el escenario de las redes sociales, los cuales puede generar nudos en la transmisión de ideas, ya que la configuración de los algoritmos reduce las posibilidades de acceso a una información diversa. Se gana en



eficacia temporal en cuanto al vínculo, pero también se pierde en tanto se presenta una circunscripción a un segmento reducidos de pensamiento.

Finalmente, para acompañar todo este proceso de transformación se prevé el surgimiento de nuevos campos de estudio en humanidades digitales como espacios necesarios de reflexión y de generación de nuevo conocimientos que permitan entender las características y condiciones de las personas que están al otro lado de la pantalla, más allá de su condición como usuarios de redes.

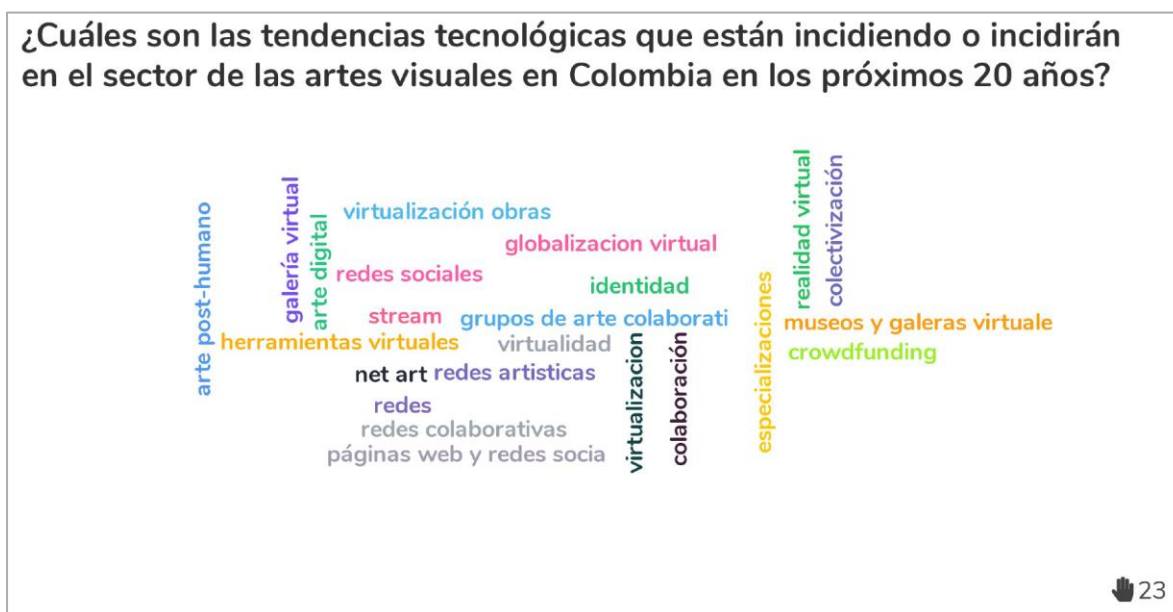


Ilustración 1. Tendencias tecnológicas identificadas por los participantes del grupo focal

5.2 Tendencias creativas

Dos tendencias son claves en la transformación de los procesos creativos: el fortalecimiento de una noción de producto que no se puede separar de sus campos de distribución y sus campos de acción y que dan apertura a otros sistemas de interlocución, distribución y acción para las artes visuales, y un cambio en la forma como se ejerce el rol de espectador, en tanto se trasmuta el tipo de relacionamiento con la obra, que le llevará a convertirse también en creador. Bajo esta misma tendencia, se desarrollarán también a nivel institucional nuevas formas de relacionamiento con los públicos desde las artes, con el surgimiento de espacios de mediación que fomenten la apropiación y generación de comunidades participativas que se conviertan en agentes creadores de las artes visuales. Se verá también una tendencia hacia la creación y circulación interdisciplinar y un mayor intercambio con otras disciplinas del conocimiento con un enfoque en la solución de problemas.

En cuanto a la relación entre lo global y lo local en el ejercicio creativos se establecerán tendencias divergentes. Por un lado, la emergencia de productos deslocalizados, sobre todo aquellos que circulan en las redes sociales, que al estar en relación con lo global permiten no pensar ni volver sobre, o detenerse



en lo local, y de manera paralela, el surgimiento de creaciones artísticas en donde dialogan lo global y lo local una mayor relevancia de culturas tradicionales locales y patrimoniales como elemento creativo en las artes visuales. También tomaran mayor relevancia el mutualismo, y las creaciones colaborativas en un entorno global.

Otra corriente que se verá es la de una mayor cantidad de creaciones en espacios abiertos urbanos y rurales, en donde se estreche el diálogo y se transforme la interacción entre obra, el espectador y espacio público. Esto debido al surgimiento de nuevas tecnologías que permiten apropiarse los espacios de nuevas y diferentes maneras, pero también en respuesta a la relevancia que podrían adquirir los espacios abiertos en escenarios postpandémicos como lugares para el disfrute de las artes.

Los medios convencionales como la ilustración, la pintura o escultura seguirán siendo relevantes, aunque se transformarán. Mientras que algunos seguirán haciendo uso de técnicas artísticas tradicionales, otros pasarán del uso de la arcilla y la pintura como medios para la realización de obras a la manipulación de software y herramientas digitales para el diseño y creación de sus piezas, esto lleva a que surjan necesidades de formación en equipos y técnicas diversas para artistas en medios convencionales.

También tenderán a permanecer técnicas tradicionales por ser herramientas que permiten diversidad de expresiones creativas que no son reemplazadas por nuevas técnicas digitales. Igualmente, si bien se presentan cambios en los procesos de creación debido al intercambio tecnológico y cultural, uno de los factores que favorece la permanencia de las técnicas análogas y que evita su reemplazo por las digitales es su durabilidad a pesar del paso del tiempo.

Por su parte, otros artistas visuales han apropiado los nuevos medios y los han incorporado en la producción de obras multimediales o de carácter híbrido. En este contexto surgen dos tipos de artistas de nuevos medios: aquellos que tienen acceso a procesos y equipos sofisticados como impresiones en gran formato, impresoras 3d, instalaciones con multiproyectores, etc., y otros que usan tecnología y aplican procesos de bajo costo como arte web, video digital o uso de impresoras de inyección de tinta.



Ilustración 2. Tendencias creativas identificadas por los participantes del grupo focal



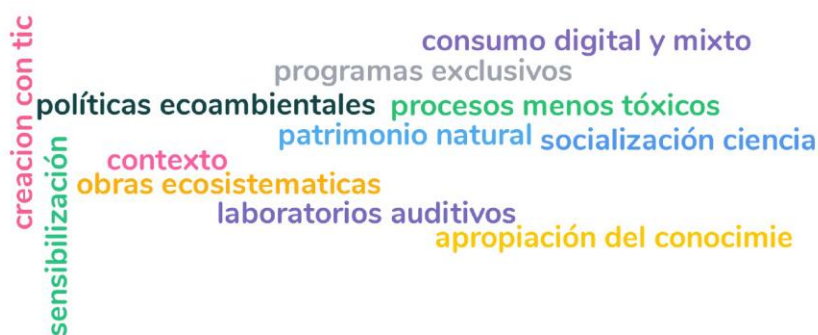
5.3 Tendencias medioambientales

La crisis medioambiental influirá en formas de creación y relacionamiento entre agentes del sector, con una mayor presencia en las artes visuales en el activismo medioambiental, mayor cantidad de propuestas de *upcycling* que transformen residuos en objetos de valor simbólico y procesos de experimentación y creación artística que confluyen con las ciencias biológicas y ecológicas

Se fortalecerán los ejercicios desde el arte en donde se establece relación con la naturaleza, así como procesos formativos desde las artes que propongan diálogos con el entorno y las personas y se procurará una producción más limpia y con menor desperdicio en talleres artístico y el uso de insumos artísticos ambientalmente más amigables. Se fortalecerán también acciones en espacio público en donde se evidencia la relación de las ciudades con la naturaleza.

En resumen, estará más presente la apropiación social del conocimiento a través de las artes visuales con el desarrollo de temáticas, el reconocimiento de avances en el ámbito de las ciencias y la generación de conciencia ambiental a través de la práctica artística que contribuyan a la preservación del patrimonio natural.

¿Cuáles son las tendencias medioambientales que están surgiendo o que podrían surgir en el sector?



12

Ilustración 3. Tendencias medioambientales identificadas por los participantes del grupo focal

5.4 Tendencias organizacionales

En materia organizacional, es tendencia el surgimiento y consolidación de espacios colaborativos y la conformación de redes interdisciplinarias para la gestión en las artes visuales. Aparecerán más organizaciones de carácter multidisciplinar en donde se generen propuestas de gestión en donde confluyan las artes visuales, el diseño y las artesanías, o donde dialoguen la creación artística con las ciencias sociales y las ciencias naturales.



Otra tendencia a nivel nacional será el surgimiento de una mayor cantidad de organizaciones y actores en roles de intermediación que fomenten la circulación de obras nacionales, el diálogo con la escena global de las artes y la comercialización de obras más allá de las fronteras locales. En este sentido, adquirirán mayor relevancia espacios como las ferias de arte y el rol de agentes como los dealers de arte y los gestores culturales.

En general, las organizaciones requerirán mayor conocimiento de herramientas administrativas y gerenciales, el fortalecimiento de sus departamentos de alianzas y estrategias comerciales, así como una gestión más sofisticada de sus comunicaciones y el diseño de nuevas estrategias de mediación con los públicos. En particular, las instituciones museales y los espacios de circulación requerirán el fortalecimiento de sus departamentos de formación de públicos y necesitarán fortalecer su trabajo en la creación de comunidades que apropien y apoyen la gestión de estos espacios. También se prevé el surgimiento de una mayor cantidad de organizaciones que operarán de manera exclusiva online y se apreciará a general un fortalecimiento de presencia digital de las instituciones.

Finalmente, tomará mayor relevancia el rol del arte en la política y de la política como catalizador de la creación artística, con el surgimiento de colectivos que reconocen la estética como parte de un accionar político, así como una mayor toma de conciencia por parte de la academia de formar actores participantes en la definición de las políticas públicas para las artes.

**¿Cuáles son las tendencias/cambios organizacionales que están
incidiendo o que podrán incidir en el sector?**

escuelas formativas
agremiación
políticas públicas
formación en oficios
sinergia autogestión
redes multidisciplinarias



Ilustración 4. Tendencias organizacionales identificadas por los participantes del grupo focal

6. MARCO REGULATORIO Y NORMATIVO

6.1 Marco general

La Constitución Política de Colombia establece el deber del estado colombiano de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades (artículo 70), la inclusión del fomento a la cultura en los planes de desarrollo económico y social, la creación de incentivos y oferta de estímulos para personas e instituciones que desarrollan y fomentan las manifestaciones culturales (artículo 71) y la protección del patrimonio cultural de la nación (artículo 72). Es sobre estos tres artículos que se fundamenta tanto la Ley General de Cultura, como el marco regulatorio y normativo actual del sector de las artes visuales, y a nivel general, el ejercicio del Estado colombiano como responsable del diseño y ejecución de planes de desarrollo, programas, proyectos que beneficien a los agentes del sector y fomenten el ejercicio de las artes visuales en nuestro país a nivel local, regional y nacional.

La Ley General de Cultura (Ley 397 de 1997) establece la creación de la Dirección de Artes al interior del Ministerio de Cultura, dentro de la cual opera actualmente el Área de Artes Visuales. Instauro también el mandado de otorgar estímulos a los agentes del sector de las artes plásticas (art. 18), la creación y reglamentación de incentivos a las donaciones, legados y adquisiciones para incrementar las colecciones museales (art. 50), así como consejos nacionales y departamentales de Cultura, dentro de los cuales se encuentran hoy el Consejo Nacional de Artes Visuales, y varios consejos departamentales y municipales de Artes Visuales.

Otros aspectos contemplados en la ley y que tienen relación con el sector son el régimen aduanero para la importación temporal de obras (art. 19), la difusión, promoción y comercialización de las expresiones de los colombianos en el exterior por parte del Ministerio de Cultura en Coordinación con el Ministerio de Comercio Exterior y lo relativo a la protección del patrimonio cultural de la nación dentro del cual caben los bienes y expresiones patrimoniales que corresponden a obras de artes plásticas y visuales.

Por su parte, la Ley 1834 de 2017 por medio de la cual se fomenta la economía creativa, o Ley Naranja, contempla el desarrollo, fomento, incentivo y protección de las industrias creativas, entendidas estas como “los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor”, dentro de los cuales se encuentra el sector de las artes visuales.

En materia de estructura institucional el Decreto 2120 de 2018⁶, por el cual se modifica la estructura del Ministerio de Cultura, define las funciones de la Dirección de Arte, dentro de la cual opera el Área de Artes visuales. Como se evidencia en el texto en el cuadro a continuación, estas están orientadas principalmente hacia la formulación de la política pública el área artística y el diseño y ejecución de planes y programas

⁶ El cual deroga el Decreto 1746 de 2003



de fomento sectorial en las actividades de creación, producción, circulación, acceso y participación, formación, investigación, información, divulgación, comercialización y organización. También se dan instrucciones para realizar el acompañamiento operativo requerido en la gestión de los incentivos tributarios al sector que eventualmente sean adoptados por el Gobierno nacional. Es de notar el particular énfasis en el apoyo a procesos de descentralización de la gestión cultural y el desarrollo de las artes a nivel territorial.

Decreto 2120 de 2018

Funciones de la Dirección de Artes:

- 1. Asesorar al Viceministro de la Creatividad y la Economía Naranja en la formulación de política para el desarrollo cultural del país, en las áreas de la creación artística, que garanticen la libertad de creación y la atención de la diversidad étnica, ideológica, social y cultural del país.*
- 2. Diseñar y proponer al Viceministro de la Creatividad y la Economía los programas y proyectos artísticos a incluir en el Plan Nacional de Desarrollo que reconozcan y fortalezcan los procesos de creación, producción, circulación y acceso a la creación artística, así como las formas inéditas de expresión creativa, las nuevas propuestas experimentales y multidisciplinarias vinculadas con la educación y la investigación artística.*
- 3. Ejecutar los programas y proyectos en las materias de competencia de la Dirección.*
- 4. Apoyar los procesos de descentralización de la gestión cultural en lo que se refiere al fomento de las artes.*
- 5. Proponer al Viceministro de la Creatividad y la Economía Naranja proyectos de investigación y de formación para los diferentes agentes de la cadena artística de los subsectores creativos en artes.*
- 6. Diseñar estrategias que permitan ampliar las oportunidades de acceso a las diversas manifestaciones artísticas a todos los sectores de la población, impulsar la formación de públicos y generar una mayor participación de los ciudadanos en la vida cultural del país.*
- 7. Fomentar la actividad artística nacional, en sus diversas manifestaciones, a través de programas de divulgación, difusión y comercialización, en el nivel nacional e internacional.*
- 8. Promover y fomentar, en coordinación con el Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Trabajo, la formación artística, o con el objeto de ampliar y formalizar la oferta en sus distintos niveles.*
- 9. Proponer y coordinar la implantación del componente artístico en las agendas de municipios, ciudades y regiones creativas, que incluya la identificación y caracterización de las Áreas de Desarrollo Naranja (ADN).*
- 10. Diseñar y dirigir acciones que permitan la democratización de las oportunidades de goce y disfrute de las expresiones y manifestaciones artísticas.*
- 11. Fomentar los procesos de organización y de gestión colectiva del sector artístico.*
- 12. Impulsar programas y actividades de interés público acorde con el Plan Nacional de Cultura y los Planes Territoriales, dirigidos a fomentar el talento nacional.*
- 13. Calificar en forma previa la naturaleza artística de las actividades para las cuales se solicita el otorgamiento de exenciones, descuentos tributarios y demás ventajas de orden fiscal, que sean adoptados por el Gobierno Nacional.*



14. Adelantar gestiones y atender las obligaciones derivadas de convenios e intercambios internacionales en materia artística.
15. Garantizar la información oportuna y veraz que permita la actualización permanente del sistema de información del sector.
16. Coordinar la administración de los recursos de la contribución parafiscal de los espectáculos públicos de las artes escénicas prevista en la Ley 1493 de 2011.
17. Adelantar las acciones para que la información de competencia de la Dirección sea suministrada en forma oportuna y veraz a las instancias encargadas de administrarla al interior del Ministerio.
18. Las demás inherentes a la naturaleza de la dependencia, que le sean asignadas”.

Finalmente, hacen también parte del marco de las normativas generales que tienen incidencia dentro del sector de las artes visuales la ley y los estatutos que reglamentan las actividades del Banco de la República en la medida en que esta ha sido una institución de relevancia para la investigación y la circulación de las artes visuales en el país.

Ley 31 de 1992. Funciones del Banco de la República

ARTÍCULO 25. FUNCIONES DE CARÁCTER CULTURAL. *El Banco podrá continuar cumpliendo únicamente las funciones culturales y científicas que actualmente desarrolla.*

Corresponde al Consejo de Administración, señalar las condiciones de modo, tiempo y lugar en que se realicen estas actividades con sujeción al presupuesto anual aprobado por la Junta Directiva.

PARÁGRAFO. *Los gastos para atender el funcionamiento y estructura del Banco en cumplimiento de las funciones de carácter cultural y científico que actualmente desarrolla, serán egresos ordinarios operacionales del Banco.*

Estatutos del Banco de la República

Artículo 26. Funciones de carácter cultural. *El Banco podrá continuar cumpliendo las siguientes funciones culturales y científicas que actualmente desarrolla; esto es:*

El Museo del Oro y la Biblioteca Luis Ángel Arango con sus extensiones en música y artes plásticas. Estas actividades comprenden las áreas culturales y bibliotecas regionales que a la vigencia de la Ley 31 de 1992 poseía el Banco en sus sucursales, así como sus colecciones de arte, numismática y filatelia.

Además, el Banco podrá mantener las actividades culturales de promoción de estudios en el exterior a través del programa de becas por concurso creadas hasta la entrada en vigencia de la Ley 31 de 1992.

Las actividades de promoción cultural y científica que venían efectuando las fundaciones constituidas con aportes del Banco podrán continuar realizándose por ellas, pero el Banco no podrá efectuar nuevos aportes a tales fundaciones.

Parágrafo. *Los gastos para atender el funcionamiento y estructura del Banco en cumplimiento de las funciones de carácter cultural y científico que actualmente desarrolla, serán egresos ordinarios operacionales del Banco.*



6.2 Educación

En relación con el ámbito educativo, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) plantea como uno de sus objetivos la enseñanza artística en los niveles de educación básica y media, así como como la formación laboral en artes y oficios.

Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Artículos que hacen referencia a la enseñanza artística

ARTÍCULO 20. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA. Son objetivos generales de la educación básica:

Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

ARTÍCULO 22. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA EN EL CICLO DE SECUNDARIA. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

(...)

k) La apreciación artística, la comprensión estética la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valorización y respeto por los bienes artísticos y culturales;

ARTÍCULO 29. EDUCACIÓN MEDIA ACADÉMICA. La educación media académica permitirá al estudiante, según sus intereses y capacidades, profundizar en un campo específico de las ciencias, las artes o las humanidades y acceder a la educación superior.

ARTÍCULO 37. FINALIDAD. La educación no formal se rige por los principios y fines generales de la educación establecidos en la presente ley. Promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria.*

ARTÍCULO 38. OFERTA DE LA EDUCACIÓN NO FORMAL. En las instituciones de educación no formal* se podrán ofrecer programas de formación laboral en artes y oficios, de formación académica y en materias conducentes a la validación de niveles y grados propios de la educación formal, definidos en la presente Ley*

6.3 Marco normativo específico: políticas públicas para el desarrollo de las artes visuales

En el país el desarrollo normativo específico para el sector de las artes visuales ha sido escaso. Desde la creación del Ministerio de Cultura, se han formulado únicamente dos instrumentos en donde se definen acciones concretas para el fomento de este sector: el Plan Nacional de las Artes 2006-2010 y la Política de Artes Visuales 2010.



En el **Plan Nacional para las Artes 2006-2010** se identificó la oportunidad de proyectar hacia las artes visuales los avances que en materia de educación no formal había realizado el Plan Nacional de Música para la Convivencia con el objeto de fortalecer los procesos de formación artística en varias regiones del país. También se identificó la necesidad de fortalecer los consejos del área y el intercambio artístico en regiones colombianas para favorecer la circulación de las artes visuales. Igualmente, se definió como objetivo específico desarrollar audiencias para las artes visuales interviniendo en la producción para difusión en medios masivos (T.V., Radio, Internet).

Como parte del proyecto de fomento a la calidad de la formación artística cuyo objetivo fue “fomentar las capacidades locales de los artistas formadores de las escuelas de arte no formales o pertenecientes al servicio educativo mediante ciclos de formación en oficios, pensamiento artístico, pedagogía artística y producción que atiendan las realidades locales y promuevan una pedagogía del aprender haciendo”, se determina fortalecer 21 escuelas de formación artística en regiones con 84 programas en 4 áreas en literatura, artes visuales, danza y teatro de 192 horas c/u impartidas en dos años y organizadas a través de 4 módulos anuales.

Proyectos propuestos como parte de la implementación del Plan Nacional para las Artes 2006-2010 para el área de artes visuales

Fomento a la conformación de nuevos programas de especialización para las áreas artísticas: creación de 5 programas de especialización de propiedad colegiada con 150 egresados de los programas de especialización en la primera cohorte.

Fomento a la generación de centros asociativos de producción artística: diseño de los mecanismos para apoyar 15 proyectos, tres por región, que asocien a dos o más artistas, promotores u organizaciones artísticas con un componente productivo en la línea priorizada de difusión y comercialización de las artes visuales.

Desarrollo de programas en medios masivos de comunicación: realización de 3 seriados en artes visuales.

Fuente: Plan Nacional para las Artes 2006-2010

Por su parte, la **Política de Artes visuales** propuso fomentar desarrollos continuados, descentralizados, autónomos y con mayor pertinencia local de las dimensiones que componen el campo artístico visual de cada región, e hizo énfasis en privilegiar procesos diferenciados en reconocimiento de la existencia de “distintos posicionamientos culturales, estéticos y políticos”, invitando a la negociación y el diálogo desde estas posiciones diferenciadas.

Bajo este fundamento planteó convertir a los Salones Regionales en un programa para incidir en la investigación e información; en la formación, creación y producción, y en la difusión, circulación, gestión y organización del sector bajo una concepción de campo integral y sistémico, sin dejar de privilegiar el fomento a la creación y la formación considerando las necesidades del sector.

Así mismo, propuso la realización de acciones articuladas con otras áreas artísticas y otras disciplinas del conocimiento, el establecimiento de relaciones con mercados nacionales en desarrollo, la definición de un esquema de muestras e itinerancias más allá de los salones y la articulación con la política audiovisual.



Esta política se desarrolló en los componentes de investigación, formación, creación y producción audiovisual y discursiva, circulación, información y divulgación, gestión y organización.

Más recientemente se ha realizado un trabajo importante en este ámbito a través de la conformación del Sistema Nacional de Educación y Formación Artística y Cultural (SINEFAC). Mediante el Decreto 1204 de 2020 se estableció indicación de implementar el Sistema, el cual fue creado en el Artículo 64 de la Ley 397 de 1997, Ley General de Cultura y establecido posteriormente en la Línea A del Pacto X del Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. El SINEFAC tiene como objetivo generar las condiciones para el fortalecimiento de la educación artística y cultural en el país, en las diferentes modalidades y niveles educativos, con base en el respeto a la diversidad y en condiciones de calidad, aportando a la formación de ciudadanos críticos, creativos, éticos y sensibles, fortaleciendo identidades, mediante el desarrollo integral de habilidades y competencias propias del saber artístico y cultural, en variados ambientes de aprendizaje y fomentando la cualificación y la dignificación de sus agentes.

7. PLANES DE DESARROLLO, PROGRAMAS, PROYECTOS Y POLÍTICA PÚBLICA A NIVEL LOCAL, REGIONAL Y NACIONAL

7.1 Nivel Nacional

Tal y como lo indica la Ley General de Cultura, a nivel nacional quien diseña y ejecuta los programas y proyectos relacionados con el fomento al sector de las artes visuales es el Ministerio de Cultura. Dentro de la actual estructura del Ministerio corresponde al Despacho del Viceministro de la Creatividad y la Economía Naranja dirigir, de acuerdo con las orientaciones del Ministro, la elaboración de los planes, programas y proyectos que en materia de artes que deban incorporarse al Plan Nacional de Desarrollo, y corresponde a la Dirección de Artes diseñar y proponer al Viceministro de la Creatividad y la Economía los programas y proyectos artísticos a incluir en el Plan Nacional de Desarrollo que reconozcan y fortalezcan los procesos de creación, producción, circulación y acceso a la creación artística, así como las formas inéditas de expresión creativa, las nuevas propuestas experimentales y multidisciplinarias vinculadas con la educación y la investigación artística.

El Área de Artes Visuales, la cual hace parte de la Dirección de Artes, se encarga de la gestión de las acciones del área y la coordinación, creación, divulgación y circulación obras tanto de los Salones Nacionales y Regionales de Artistas, como de resultados de becas, encuentros de formación y otro tipo de eventos que hagan arte de la plástica nacional. Así mismo, con el apoyo del Consejo Nacional de Artes Visuales orienta acciones en lo relacionado con la evaluación de la dinámica y resultados de los Salones, la investigación curatorial con grupos locales, las propuestas de formación y la definición y lineamientos de las becas y estímulos.

Por su parte, el Museo Nacional de Colombia se encarga de diseñar y mantener actualizado el Plan de desarrollo de museos del Ministerio de Cultura, dentro los cuales se encuentran varios que conservan y circulan obras de artes visuales. El Plan está orientado a garantizar la continuidad y sostenibilidad de su funcionamiento, programas y servicios. El Museo tiene también dentro de sus funciones realizar una programación anual de exposiciones temporales sobre diversos temas del arte; elaborar, publicar y divulgar investigaciones especializadas sobre la Historia del Arte en Colombia y dirigir y organizar el Programa de Fortalecimiento de Museos, PFM.

El Programa de Fortalecimiento se define como elemento catalizador de los procesos “que demanda la comunidad museística nacional a partir de los retos que plantea el desarrollo de los museos en la actualidad” (PFM, 2020). Tiene como objeto (i) posicionar a los museos del país como entidades comprometidas con la sociedad en la producción de conocimiento, de espacios de inclusión, de encuentro e intercambio, de socialización de identidades, de generación de sentido de pertenencia; (ii) construir ciudadanía mediante la labor educativa; y (iii) preservar el patrimonio y la memoria. El PFM está integrado por seis líneas estratégicas, con componentes que tienen como eje la formulación, implantación y



ejecución de estrategias para el fortalecimiento y desarrollo de las entidades museales colombianas. El programa llega en 2020 a un total de 44 museos orientados al sector de las artes visuales, los cuales se encuentran registrados en el Sistema de Información de Museos Colombianos, SIMCO.

7.2. Nivel local y regional

Son escasos las regiones o municipios del país que en la actualidad disponen de dependencias especializadas orientadas a la promoción de las artes visuales, o que en la implementación de sus políticas de desarrollo local ejecuten de manera continua planes y proyectos para el fortalecimiento de las actividades de este sector cultural. Únicamente Bogotá cuenta con una oficina para la gestión exclusiva del área: la Gerencia de Artes Plásticas y Visuales del Instituto Distrital de las Artes IDARTES, que se encarga de gestionar el desarrollo de planes, programas y proyectos dirigidos a la formación, investigación, creación, circulación y apropiación de las artes plásticas y visuales en la ciudad.

Cabe destacar que también en Bogotá, la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, SCRD, gestiona desde la Dirección de Cultura, Arte y Patrimonio, la formulación e implementación de políticas para las artes visuales en el marco del Sistema Distrital de Arte, Cultura y Patrimonio. Entre los programas que se han desarrollado en los últimos cinco años desde la SCRD orientados al fortalecimiento del sector se encuentran la dotación de insumos para el campo artístico a proyectos en localidades, ejercicios de caracterización del sector, como el que se llevó a cabo con artistas de la carrera séptima y proyectos de desarrollo empresarial en las locales en donde se incluyen emprendimientos de las artes visuales.

Líneas de acción y proyectos de la Gerencia de Artes Plásticas y Visuales del IDARTES

Formación: realiza y fomenta prácticas pedagógicas y educativas que apuntan a la promoción, intercambio y mediación de saberes y experiencias en laboratorios y visitas comentadas con los agentes del campo de las artes plásticas y visuales, sus públicos y los ciudadanos de Bogotá.

Investigación: estimula prácticas con las que se documentan y analizan las distintas dimensiones del campo de las artes plásticas y visuales de Bogotá. Incluye los proyectos de producción de información y conocimiento en torno a las prácticas artísticas y culturales, y la teoría y crítica de arte y el periodismo cultural.

Creación: fomenta las prácticas que apuntan a la concepción y puesta en marcha de procesos y productos artísticos.

Circulación: incentiva prácticas para la relación, el encuentro, el intercambio, la apropiación y la proyección social de los resultados de la creación, la formación y la investigación en artes plásticas y visuales.

Proyectos:

- Premio Luis Caballero: convocatoria pública que se realiza cada 2 años, dirigida a artistas mayores de 35 años con mediana trayectoria, a través de la cual se configura un ciclo de intervenciones artísticas que presta atención a las cualidades espaciales, sociales, geográficas, históricas, políticas y/o arquitectónicas-urbanas de los espacios que las albergan.
- Gestión de escenarios públicos para las artes:
 - Galería Santafé: Proyecto público de fomento al intercambio de prácticas artísticas, saberes y experiencias que desarrollan los artistas plásticos y visuales.



- El Parqueadero: espacio interdisciplinar de experimentación, proyectos, documentación y encuentro enmarcado dentro de las diferentes prácticas artísticas contemporáneas.
- Programa de estímulos: becas, premios, residencias y pasantías.

Fuente: Instituto Distrital de las Artes (2020)

Se encontró que, en Medellín, la Secretaría de Cultura Ciudadana es dependencia encargada de garantizar las condiciones para el ejercicio de los derechos a la cultura de los habitantes de la ciudad y que, a través de la Subsecretaría de Arte y Cultura promueve e impulsa estrategias que garanticen el desarrollo del arte y estímulos para los artistas de diversas disciplinas. Desde esta dependencia se realizan las convocatorias de estímulos para el arte y la cultura, a través de las cuales se otorgan diferentes becas en el área de artes visuales con el fin de estimular la creación, la difusión, circulación e investigación. La mayoría de estímulos están orientados a la creación y van dirigidas a artistas emergentes, de mediana y larga trayectoria y arte urbano.

Igualmente, la Alcaldía de Medellín y la Secretaría de Cultura Ciudadana en asocio con Casa Tres Patios promueve desde el año 2013 la Red de Artes Visuales, la cual desarrolla mediante laboratorios creativos para niños, niñas y jóvenes talleres gratuitos para potenciar la experimentación, el trabajo en equipo, la reflexión y el pensamiento crítico de los participantes.

En Cali, la Secretaría de Cultura de Cali cuenta con una Subsecretaría de Artes, Creación y Promoción Cultural orientada a coordinar, diseñar y adoptar políticas, planes y programas que garanticen el fortalecimiento y promoción de las diferentes manifestaciones culturales, realizar el seguimiento y gestión de los procesos relacionados con las diferentes expresiones artísticas y culturales. Cuenta con áreas funcionales que gestionan de manera transversal las diferentes áreas artísticas. Por ejemplo, el área funcional de Artes gestiona la circulación de artistas que hacen parte de la cadena de valor de los procesos y programas permanentes de la Secretaría de Cultura, y en el Área funcional de Convocatorias de Estímulos se fomenta las líneas investigación, creación, circulación y formación en las diferentes disciplinas artísticas en las modalidades de becas, premios y pasantías. En el 2020 se brindaron entre otros, un estímulo para la creación y circulación de contenidos de dibujo a mano y/o digital en diferentes técnicas, un estímulo para la circulación de contenidos fotográficos, para un total de 6 estímulos disponibles para el área.

Por su parte en Barranquilla la Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo apoya de manera transversal las diferentes disciplinas artísticas a través de su portafolio de estímulos, la escuela distrital de arte y las casas distritales de cultura. En el 2020 para el área de artes visuales de otorgaron 120 premios de un millón de pesos cada uno, para los artistas seleccionados que presentaron sus obras en la exposición ConfinARTE. En la Escuela Distrital de Arte se ofrecen los programas de “Conocimientos académicos en Dibujo Artístico”, “Conocimientos académicos en Pintura Artística”, “Conocimientos académicos en Escultura”. Adicionalmente, en las casas de la cultura, se ofrecen talleres gratuitos para toda la ciudadanía en el área de artes plásticas.

Adicional a las cuatro ciudades mencionadas anteriormente, que desarrollan los planes y programas de mayor alcance en el país, se encontraron otros cuantos municipios que desarrollan iniciativas en materia de formación o circulación en artes visuales. Entre estos se están Cajicá (Cundinamarca), que puso en marcha una Escuela de Artes Visuales y Oficios que cuenta con ocho docentes que orientan procesos de enseñanza y aprendizaje de las artes plásticas y visuales en cuatro áreas de formación (artes gráficas; artes plásticas; artes visuales, fotografía y video y artes y oficios), el Tello (Huila) en donde a través de la



Secretaría de Planeación y Desarrollo Social se realiza un taller de pintura para 60 niños y La Estrella (Antioquia) en donde se puso en marcha un Salón de Artes Visuales para difundir el talento artístico de los municipios integrantes del Valle de Aburrá.

En cuanto al panorama regional, solo se encontró la iniciativa desarrollada por la Gobernación de Antioquia y el Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, que formularon el *Plan Departamental de Artes Visuales 2014 – 2020 Antioquia - Diversas voces*, orientado a generar cambios en las condiciones políticas, sociales, culturales y económicas para el desarrollo equitativo de las Artes Visuales en las regiones de Antioquia, mediante el fortalecimiento de los procesos de formación, gestión del conocimiento, creación, circulación, apropiación social y salvaguarda.



REFERENCIAS

- ARTBO. (20 de Octubre de 2020). *Equipo de trabajo*. Obtenido de ARTBO:
<https://www.artbo.co/Programa-ARTBO>
- Cerámica Bay*. (s.f.). Obtenido de Técnicas cerámicas: una guía imprescindible:
<https://ceramicabay.com/ceramica/tecnicas-ceramicas-guia-imprescindible/>
- Collins, N. (s.f.). *Visual Arts: Definition, Meaning, History, Classification*. Obtenido de Encyclopedia of art:
<http://www.visual-arts-cork.com/definitions/visual-art.htm>
- DANE. (2018). *Encuesta de Consumo Cultural 2017*.
- DANE. (2020). *Directorio de empresas*. Bogotá: DANE.
- DANE. (2020). *Resultados de Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja*.
- Díaz Amunárriz, C. (2017). *La gestión de las galerías de arte*. Madrid: Agencia Española de Cooperación.
- Gallery, T. (2020). *Art terms - Tate's online glossary*. Obtenido de Tate Gallery:
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms>
- González, N. (2019). ¿Qué son las artes visuales? Entrevista a Nury González, coordinadora del Máster en Artes Visuales de la Universidad de Chile. (E. d. Chile, Entrevistador)
- Heizer, J., Render, & Barry. (2007). *Dirección de la producción y de operaciones*. Madrid: Prentice Hall.
- ICOM. (2019). *What is the the essence of conservation? Materials for discussion*. ICOFOM, ICOM-CC.
- IKT, Asociación Internacional de Curadores de Arte Contemporáneo. (2020). *IKT, Asociación Internacional de Curadores de Arte Contemporáneo*. Obtenido de Documento sobre el IKT:
https://www.iktsite.org/userfiles/downloads/PDF-Dokumente/110522Seidel_EssayIKT_eng.pdf
- Lleras, R. (2015). Las manifestaciones artísticas en la época precolombina. *Credencial historia*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). *Política de Artes*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2018). *Decreto 2120 de 2018*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2020). *Directorio de Artistas*. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2020). *Directorio de galerías, museos y espacios independientes*. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.
- MoMA-Museo de Arte Moderno de Nueva York. (2020). *Glossary of art terms - MoMA*. Obtenido de
https://www.moma.org/learn/moma_learning/glossary/
- OEI. (13 de Septiembre de 2002). *Informe del sistema nacional de Cultura. Colombia*. Obtenido de OEI:
<https://www.oei.es/historico/cultura2/colombia/08.htm>



- Pinni, I. (2015). *Aproximación al arte colombiano a comienzos del siglo XXI*. Bogotá: Credencial historia.
- República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
- República de Colombia. (1997). *Ley 397 de 1997. Ley general de Cultura*.
- República de Colombia. (2017). *Ley 1834 de 2017. Ley de Economía Naranja*.
- Sauri, A. S. (2006). *La dimensión económica de las artes visuales en España*. Barcelona: Asociación de Artistas Visuales de Cataluña.
- Sersecretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá. (2020). *Directorio de Artes Plásticas de Bogotá*. Bogotá: Sersecretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá.
- SNIES, M. d. (2020). *Graduados de Educación Superior en Colombia*.
- Summers, D. (1982). The "Visual Arts" and the Problem of Art Historical Description. *Art Journal*, Vol. 42, No. 4, *The Crisis in the Discipline*, 301-310.
- UNESCO. (2020). *Tesaurus UNESCO - Artes visuales*. Obtenido de <http://vocabularies.unesco.org/thesaurus/mt3.50>
- UNESCO, UIS. (2009). *Marco de Estadísticas Culturales 2009*. Montréal: UIS - UNESCO.
- Vásquez González, C. E. (2015). Arte heroico en Colombia, algunas cuestiones de representación, institucionalidad, guerra e identidad. *Credencial Historia*.