

*Documento de trabajo
(DDC/DT12)*



*Proyecto:
La Dinámica Cultural de las Ciudades*

Innovación y desarrollo local:
La escena neoboemia y sus actores

*Cristina Mateos
Clemente J. Navarro*

Proyecto CSO2008-04288/SOCI; financiado por el Plan Nacional de I+D+I Ministerio de Ciencia e Innovación-Gobierno de España

Introducción

Hoy en día, la cultura es un aspecto que viene tomando una especial relevancia en el estudio del desarrollo económico de las ciudades. Diversos autores, como Scott (1997) o Florida (2002, 2008), por ejemplo, nos advierten de la necesidad de tener en cuenta los aspectos creativos y culturales de los mercados de trabajo locales para entender y promover el desarrollo económico local. En buena medida, esto se relaciona con la capacidad de innovación de los espacios locales. Ahora bien, como trataremos de argumentar y mostrar aquí, ésta no se deriva únicamente de la creatividad ligada a la presencia de ciertos sectores productivos, o la presencia de la denominada clase creativa (Florida, 2002), sino también a los estilos de vida que pueden desarrollarse en los espacios locales a tenor de sus escenas culturales, cluster de equipamientos y servicios que dan cuanta de determinadas oportunidades de consumo cultural (Silver, Clark y Navarro, 2010). En concreto, nos centraremos aquí en un sector y un tipo de escena cultural en particular, la neoboemia, en la medida en que la literatura señala que se trata de un grupo de población y estilo de vida especialmente innovador tanto en la esfera productiva como cultural que redundan en las oportunidades de desarrollo local en las sociedades contemporáneas (Lloyd, 2006).

1. Desarrollo local e innovación: la importancia de las actividades productivas y de las oportunidades de consumo.

Buena parte de la literatura sobre desarrollo local, y en particular el que tiene lugar en las ciudades, llama la atención sobre la importancia de la creatividad, en la medida en que ello supone la posibilidad de innovación que puede redundar en el desarrollo de nuevos productos o procesos productivos. Ahora bien, este resultado depende de la existencia de un contexto que la favorezca, tanto en su dimensión económica, como también social y cultural.

Evidentemente, la existencia de sectores e industrias ligadas a la innovación son un elemento clave, pero la literatura también llama la atención sobre la importancia de los recursos humanos, no sólo en términos de cualificación (Glaeser, 2000), sino especialmente en términos de creatividad, de clase creativa (Florida, Mellander y Stolarick, 2008). De manera que la presencia de clase creativa suele relacionarse con el desarrollo socioeconómico local, con cierta independencia de los factores clásicos mencionados (sectores productivos innovadores o la

calificación de los recursos humanos). Especialmente, aquellos sectores creativos que se centran en mayor medida en la creación de conocimiento y la búsqueda de nuevas soluciones, que los que se centran en mayor medida en la resolución de problemas. Estos últimos, según Florida, constituyen el sector de los profesionales de la clase creativa (gestión, operaciones financieras, abogacía u otros servicios), mientras que los primeros se refieren al núcleo de la clase creativa (informática, arquitectura e ingeniería o científicos) o su sector neobohemio (arte, diseño, entretenimiento); siendo estos últimos los más innovadores en cuanto a la creación de productos y prácticas de consumo cultural (Florida, 2002; 2002a, 2008).

En este sentido, la presencia o atracción de estos sectores de población creativos parece depender de la existencia de un clima de tolerancia y diversidad que favorezca el desarrollo de su estilo de vida. Tal y como señala Florida, todos los miembros de la clase creativa, ya sean artistas o ingenieros, músicos o científicos de la computación, escritores o empresarios, comparten un espíritu creativo común centrado en valores como creatividad, individualidad, la diferencia y el mérito (Florida, 2002: 8). La cuestión es que esto también se refleja en ciertas prácticas de consumo cultural que tienden a la innovación, a lo no convencional en torno a valores estéticos ligados al glamour, la transgresión o la autenticidad. Esta combinación de ética profesional y prácticas culturales constituye el denominado *ethos neobohemio* característico de la clase creativa (Florida, 2002, 2008; Brooks, 2000; Lloyd, 2006).

Así pues, no sólo deben existir sectores productos innovadores y clima social caracterizado por la tolerancia y la diversidad, sino además ciertas oportunidades de consumo cultural que favorezcan ese estilo de vida. Así, la literatura muestra que la existencia de equipamientos que ofrezcan oportunidades de consumo cultural redundan favorablemente en la tracción de sectores e industrias creativas e innovadoras (Florida, 2002a, 2002b, Hansen, 2007; Clifton, 2008; Boschman and Fritsch, 2009). Se trata de un '*amenities premium*' que favorece el desarrollo económico, en la medida en que ofrece espacios de socialización que favorecen la transmisión e intercambio de información entre diferentes actores de la economía local (Glaeser, 2000; Clark et al., 2001). Ahora bien, no se trata meramente de la existencia de equipamientos culturales, sino más bien de qué tipos de prácticas de consumo cultural, de estilos de vida, permiten vivir, expresar o fomentan. No se trata, pues, únicamente de espacios de consumo cultural, sino de escenas culturales. Estas se diferencian por los valores e identidades que pueden expresarse en diferentes equipamientos de consumo cultural situados en un mismo espacio, un barrio o un

municipio, por ejemplo (Silver, Clark y Navarro, 2010; Navarro, 2012). Así por ejemplo, existen escenas más orientadas a estilos de vida convencionales en torno a los valores de la tradición y la historia local, y en cambio otras que lo hacen hacia estilos de vida no convencionales ligados a la transgresión y la diversidad (Muñoz, Rodríguez y Navarro, 2012). Estas últimas son las que en mayor medida influyen en la atracción de clase creativa o el desarrollo local, tal y como muestran algunos análisis para la realidad española (Rodríguez, Mateos y Navarro, 2012; Navarro, Mateos y Rodríguez, 2012).

De lo anterior se deriva que la existencia de escenas culturales neoboheemias, aquellas que favorezcan el estilo de vida, las prácticas culturales del ethos neoboheemio de la clase creativa, pueden influir favorablemente, no sólo en la localización o atracción de estos sectores, sino directamente en el desarrollo local en la medida que suponen un contexto de socialización que favorece la interacción y el intercambio entre los actores creativos que producen innovación. ¿Por qué se caracterizan este tipo de escenas culturales?, ¿qué factores explican su localización?, ¿en qué medida influyen en el desarrollo local?. Estas son las preguntas que trataremos de explorar a continuación para el caso de España.

2. Metodología: datos y análisis.

Para analizar la localización de las escenas neoboheemias, así como su efecto sobre el desarrollo económico local, utilizaremos como unidad de observación los sistemas locales de trabajo (en adelante SLT), tal y como han sido definidos por Boix y Galleto (2004). Se trata de espacios que, en virtud a la interconexión entre municipios a través del commuting de su población ocupada, constituyen sistemas locales de trabajo que trascienden a los municipios en cuanto a su delimitación administrativa. Son, pues, espacios productivos que configuran 'localidades' en cuanto a su dimensión productiva, y con ello, cabe pensar en su dimensión relacionada con el consumo. Además, desde una perspectiva empírica, esto evita, al menos en parte, el problema derivado de la gran variabilidad en tamaño que supone el fragmentado sistema local español, sin por ello obviar las diferencias existentes, pues aún agrupando a los municipios en sistemas locales de trabajo, sigue existiendo bastante variabilidad entre ellos, tal y como puede apreciarse en la tabla 2. En todo caso, para evitar, al menos en parte, el efecto de la dispersión de esta y el resto de variables, utilizaremos su transformación logarítmica.

2.1. Las oportunidades de consumo cultural: densidad y escenas culturales neoboheemias.

Para medir las oportunidades de consumo cultural hemos elaborado dos indicadores. Por una parte, el indicador clásico en la literatura y análisis de la clase creativa, a saber: la densidad de oportunidades de consumo cultural en términos de población ocupada que desarrolla su trabajo en instalaciones que según la Clasificación Nacional de Actividades Económicas se corresponden con ello, siguiendo las especificaciones de Boschman y Fritsch (2007) o Hansen (2007) (en anexo las incluidas).

Por otra parte, hemos creado un indicador respecto al carácter neoboheemio de las oportunidades de consumo cultural existentes en los sistemas locales de trabajo a partir del enfoque de las escenas culturales. Este enfoque supone que todos los equipamientos pueden caracterizarse a partir de 15 sub-dimensiones, tal y como se presentan en la tabla 1. La combinación de estas dimensiones dan lugar a diferentes tipos de escenas culturales. Desde un punto de vista operativo, las escenas son medidas a partir de la combinación de los índices de performances de cada subdimensión. Estos se elaboran de la siguiente forma. En primer lugar se codifica cada equipamiento en cada sub-dimensión en una escala donde 5 significa que la sub-dimensión es un rasgo esencial del equipamiento y 1 cuando las prácticas culturales que tienen lugar en él son opuestas a la sub-dimensión, usándose el valor 3 medio de la escala para dar cuenta de una posición neutral. En segundo lugar se pondera el número de equipamientos por su codificación y se realiza el sumatorio para la unidad territorial que se analice. Y por último, se divide ese valor por el número total de equipamientos existentes, lo que supone el indicador de performance. Así, este indicador da cuenta de la medida en que una sub-dimensión destaca en el conjunto del total de equipamientos existentes en un territorio¹.

Para la delimitación de diferentes tipos de escenas culturales pueden seguirse dos estrategias. Por un lado, una estrategia empírica aplicando análisis multidimensional para conocer que combinaciones existen en los casos que sean objeto de análisis. Así, por ejemplo, análisis para el caso español, tanto entre municipios como entre barrios de municipios, muestran la existencia una dimensión que diferencia entre escenas convencionales frente a no convencionales, tal y como se muestra en la tabla 1. (Muñoz, Rodríguez y Navarro, 2012; Navarro, Mateos y Rodríguez, 2012; Navarro, Guerreo, Muñoz y Mateos, 2012).

¹ Para más detalles puede consultarse Navarro (2012a).

Tabla 1. Escenas culturales: dimensiones y sub-dimensiones

Dimensión	Sub-dimensión	Ejemplos	Convencional vs. No convencional	Neoboheミア (puntuación)
Legitimidad	Tradicionalismo	Monumentos históricos, museos arqueológicos	Convencional	2
	Utilitarismo	Comida rápida, centros convenciones	No convencional	2
	Expresividad	Galerías, salas teatro, música en vivo, tattoo	No convencional	5
	Igualitarismo	Parques, bibliotecas, archivos	Convencional	4
	Carisma	Estadios deporte, golf, platos de cine	No convencional	1
Teatricalidad	Exhibicionismo	Moda, pubs, diseño gráfico	No convencional	5
	Transgresión	Tattoo, centros de creación artística	No convencional	4
	Glamour	Festivales de cine y moda, diseño	No convencional	3
	Formalidad	Opera, restaurantes, campos de golf	Convencional	3
	Vecindad	Pequeño comercio (ropa, comida)	Convencional	2
Autenticidad	Localismo	Edificios antiguos, espacios industriales	Convencional	4
	Etnicidad	Flamenco, música folk, restaurantes de países	Convencional	4
	Empresas	Parque temático, centro de convenciones	No convencional	1
	Estado	Embajadas, delegaciones estatales	Convencional	2
	Racionalidad	Museos de ciencias, acuarios	Convencional	2

Fuente: Silver, Clark y Navarro (2010), Muñoz, Rodríguez y Navarro (2012), Navarro, Mateos y Rodríguez (2012).

Por otro lado, puede seguirse una estrategia analítica que de cuenta de tipos de escenas culturales en función de combinaciones de sub-dimensiones derivadas de propuestas que existen en la literatura. En concreto, se establece un tipo ideal de escena a partir de la puntuación que tendría cada sub-dimensión en la escala (1,5) utilizada para la codificación, se calcula el valor absoluto de la diferencia entre esos valores y los valores empíricos que tienen los territorios que se analicen, y finalmente se divide 1 por ese resultado para que cuanto mayor sea el valor, refleje que menor sea la diferencia respecto al tipo ideal definido. Es esta la que utilizaremos aquí para

definir la escena neoboemia, siguiendo las especificaciones que al respecto realizan Silver, Clark y Navarro (2010), que supone la combinación de sub-dimensiones relativas a pautas de consumo no convencional ligadas a la expresividad y la creación artística y artesanal, así como también el gusto por la autenticidad local, alejados del ethos ligado al carisma, al consumo de masas ligado al mundo empresarial o la identidad ligada a la oficialidad estatal. De esta forma, la escena neoboemia, su tipo ideal, sería aquella que presenten las puntuaciones en cada sub-dimensión que se reflejan en la tabla 1, y cada territorio obtendría una puntuación en función de la diferencia de sus valores en cada sub-dimensión respecto a ese tipo ideal, mayor cuanto más cerca esté de esas puntuaciones

2.2. La innovación local: sectores productivos, grupos sociales y clase creativa.

Para cada uno de los sistemas locales de trabajo se han elaborado indicadores que comúnmente se usan en los análisis sobre la localización y efectos de la clase creativa. Así, hemos considerado indicadores relacionados con la tolerancia y la diversidad (porcentaje de parejas de hecho y porcentaje de población inmigrante), tal y como hace Florida (2002), o la innovación tecnológica a partir del porcentaje de población ocupada en industrias ligadas al sector tecnológico, siguiendo para ello la propuesta de Hansen (2007) (ver anexo). Además hemos operacionalizado el porcentaje de población ocupada que se corresponde con la clase creativa, así como diferenciando entre sus tres sectores a partir de la Clasificación Nacional de Ocupaciones (Navarro y Mateos, 2010), calculando coeficientes de localización para cada uno de ellos. Hemos diferenciado además aquellas ocupaciones que, según McGranahan y Woja (2007), más que clase creativa, constituyen un sector ligado a la producción de servicios personales (enseñanza, sanidad o servicios sociales). Con ello pretendemos saber si la localización de las escenas neoboemias depende de la presencia de clase creativa en general o de algunos de sus sectores, el neoboemio en particular; así como su influencia en la renta municipal. Esta ha sido medida como renta per cápita a partir del Informe Socioeconómico de La Caixa (2001).

Tabla 2. Descriptivos de las variables incluidas en el análisis.

	N	Media	Desv. Tip
Tamaño	806	9,6851	1,20845
Cohesión	806	-,3160	,75194
Diversidad	806	-,7239	1,23573
Alta tecnología	806	-,2936	,74199
Índice de oportunidad cultural	806	-,0632	,35525
Clase creativa	806	-,0464	,31440
Núcleo creativo	806	-,1704	,59581
Profesionales creativos	806	-,0402	,29814
Bohemios	806	-,2095	,81986
Sector creativo	806	-,0552	,34168
Escena neoboemia	806	,0501	,00032

Fuente: Censo de Población e Informe Socioeconómico de La Caixa (2001).

2.2. Análisis

Con estos indicadores tenemos una aproximación a los grados de innovación presentes en la esfera social, económica y cultural existentes en las localidades (los sistemas locales de trabajo). Para tratar de responder a las dos preguntas planteadas haremos dos análisis de regresión múltiple. En uno de ellos la escena neoboemian será la variable dependiente y con ello trataremos de conocer qué factores influyen en su presencia, si se quiere, cuáles de ellos dan cuenta de su localización. La idea principal es si las localidades con este tipo de escenas se corresponden con aquellas que son más innovadoras social y económicamente, y en particular, por la presencia del sector neoboemio de la clase creativa. En el siguiente análisis utilizaremos la renta como variable dependiente, tomando los demás indicadores, incluido el de escenas neoboemias, como variable independientes. Nuestro objetivo aquí es conocer si, con independencia de los otros factores, la innovación cultural que suponen las oportunidades de consumo cultural neoboemias explican diferencias de renta entre localidades.

3. Escenas neobohemias: localización y efectos.

¿Qué rasgos presentan los sistemas locales de trabajo que presentan una escena cultural neobohemia?. Según nuestros análisis, estas escenas se localizan en espacios territoriales que presentan tanto innovación social como económica, en especial, por la presencia de población inmigrante (tabla 2, modelo 1a). El tamaño del municipio no parece influir en ello, y la densidad de equipamientos de consumo cultural, en cambio, supone menor presencia de la escena neobohemia. Aunque la variable que en mayor medida da cuenta de la presencia de esta escena cultural es el volumen de clase creativa presente en el mercado de trabajo. Ahora bien, ¿se trata de clase creativa o de su sector neobohemio en particular?. Los análisis muestran que, descomponiendo a la clase creativa en sus tres sectores, la localización de las escenas neobohemias dependen de la presencia de población ocupada que se integra en el núcleo de la clase creativa, pero especialmente, del pequeño grupo que suponen los neobohemians, aquellos más centrados en las labores creativas de índole estrictamente cultural (tabla 2, modelo 1b).

Así pues, la localización de las escenas neobohemias no dependen tanto de la existencia de economías de escalas derivadas de la concentración de población o de equipamientos culturales, sino más bien de rasgos que dan cuenta de innovación social y productiva, y en particular, de la presencia de los sectores más creativos dentro de la propia clase creativa. Estos análisis mostrarían que la medición que se ha realizado tanto de la escena neobohemia, así como de los distintos grupos de clase creativa (entre ellos los bohemios) dan cuenta de la interrelación que entre ellas existen.

Tabla 2. La localización de las la escena neoboemias
Regresión OLS (coeficientes de regresión estandarizados)

	Modelo 1a	Modelo 1b
Tamaño	,033	-,031
Cohesión	,151	,111
Diversidad	,248	,261
Alta tecnología	,108	,077
Índice de oportunidad cultural	-,144	-,138
Clase creativa	,201	
Núcleo creativo		,123
Profesionales creativos		,045
Bohemios		,144
Sector creativo		,030
R2	0,222	0,233

En negrita significativos a nivel 0,05.

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Censo 2001.

Pero, ¿influye el carácter neoboemio de las escenas culturales de las localidades en sus niveles de renta?. Otros análisis han mostrado la importancia de la presencia de la clase creativa o algunos de sus sectores, pero ¿qué influencia tiene la innovación cultural en términos de estilos de vida que supone la escena cultural que estamos analizando?. Nuestros análisis vienen a confirmar la relación entre clase creativa y renta, pero también, la importancia del carácter neoboemio de la escena cultural (tabla 3, modelo 2a). Más concretamente, las variaciones en niveles de renta se relacionan con la diversidad y la creatividad, tanto social y económica, como también la cultural referida a los estilos de vida que pueden desarrollarse en la localidad (esto es, inmigración, industrias tecnológicas, clase creativa y escenas neoboemias). No obstante, si incluimos la diferenciación entre diferentes sectores de la clase creativa, el mayor efecto parece provenir del núcleo y los profesionales, y en menor medida del sector neoboemio (tabla 3, modelo 2b). Así pues, aunque en menor medida que la presencia de los sectores más creativos del mercado de trabajo local, la innovación productiva y de estilos de vida que supone el sector y la escena neoboemian se relacionan con la renta municipal, además de los rasgos que dan cuanta de diversidad social. En cambio, la densidad de oportunidades de consumo cultural o el tamaño demográfico tienen efectos nulos o negativos sobre la renta, así como también lo que se refiere al sector de población ocupada ligada a los servicios personales.

Tabla 3. Innovación y renta locales: el papel de las escenas neoboheemias.

Regresión OLS (coeficientes de regresión estandarizados)

	Modelo 2a	Modelo 2b
Tamaño	-,307	-,292
Cohesión	,220	,176
Diversidad	,236	,212
Alta tecnología	,462	,389
Índice de oportunidad cultural	,023	,045
Clase creativa	,168	
Núcleo creativo		,211
Profesionales creativos		,143
Bohemios		,074
Sector creativo		-,188
Escena neoboheemia	,151	,145
R2	0,669	0,686

En negrita significativos a nivel 0,05.

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Censo 2001.

Breves conclusiones: las bases culturales de la innovación y el desarrollo local

El propósito principal de este documento era conocer los factores que dan cuenta de la localización de la innovación cultural en el ámbito local en término de escenas culturales neoboheemias, así como su impacto sobre las diferencias de renta entre comunidades locales, con independencia de otros factores relacionados con la innovación. Los resultados muestran que la escena neoboheemia, el *ethos* o estilo de vida que se deriva de las oportunidades de consumo cultural que refleja, se relaciona con la presencia de otros factores que dan cuenta de la diversidad y la innovación, tanto desde una perspectiva social, como en atención a los sectores productivos y la composición de la fuerza de trabajo local. Pero además, que estas escenas innovadoras se relacionan con la renta municipal, con independencia de los otros factores.

Así pues, en este breve trabajo hemos constatado que además de la presencia de empresas innovadoras, el desarrollo local depende de la innovación que se deriva de la existencia de contextos sociales y culturales que tienden a ello, tal y como muestran otros análisis. La novedad aquí ha sido nuestro análisis de la escena neoboheemia. O más en general, la importancia de las escenas culturales, en el sentido de que diferentes orientaciones de éstas, por los estilos de vida que fomentan y permiten desarrollar, influyen en la dinámica socioeconómica local. Los estilos de vida no son únicamente un elemento que diferencia a distintas comunidades locales, además son un factor relevante para promocionar su desarrollo socioeconómico.

Evidentemente, de estos análisis cabría, al menos, una pregunta: ¿cómo fomentar aquellos estilos de vida innovadores que redundan en el desarrollo local?. Las evidencias mostradas señalan que no se trata sólo de grandes equipamientos orientado a la difusión cultural y la atracción de visitantes en base a los recursos patrimoniales locales, sino de espacios que permitan la sociabilidad por parte de grupos que hacen de la expresividad, la transgresión, el exhibicionismo y el distribuye de la etnicidad y la diversidad, su estilo de vida.

Referencias

- Boschma, R.A. Y Frisch, M. (2007): 'Creative Class and Regional Growth', *Jena Economic research Papers*, nº 2007-066.
- Boix, R. and Galleto, V. 2006. Sistemas industriales de trabajo y distritos industriales marshallianos en España. *Economía Industrial* 359: 165-184.
- Brooks, C. (2000): *Bobos in Paradise*
- Clark; T.N. (ed.) (2002): *The City as an Entertainment Machine*, Boulder, Co., Jai Press.
- Florida, R. (2008): *Who's your city? How the creative economy is making where to live the most important decision of your life*, Toronto: Random House.
- Florida, R.(2007): *The Flight of the Creative Class*, New York , Harper Collins Publishers.
- Florida, R. (2002): *The Rise of the Creative Class*, New York, Basic Books.
- Florida, R.(2002a): 'Bohemia and economy geography', en *Journal of Economic Geography*, 2: 55-71.
- Florida, R; Mellander, C y Stolarick, K.(2008): 'Inside the black box of regional development – human capital, the creative class and tolerance', en *Journal of Economic Geography*, 2: 1-35.
- Glaeser, E.L. (2000): 'Cities, Information and Economic Growth', *Cityscapes*, 9-47.
- Hansen, H.K. (2007): *Technology, Talent and Tolerance – The Geography of the Creative Class in Sweden*, Rapportes och Notiser 169, Lund, Sweden, Department of Social and Economic Geography, Lund University.

Lloyd, R. (2006): *Neo-bohemia: Arte and Commerce in the Post-industrial City*, London, Routledge.

McGranahan, D. Y Woja, T (2007): 'Recasting the Creative Class to Examine Growth in Rural and Urban Counties', *Regional Studies*, vol 41.2, 197-216.

Muñoz, L.; Rodríguez, M.J. y Navarro, C.J. (2012): 'Escenas culturales: convencionalismo, distanciamiento estético y diversidad', en Navarro, C. (Coord.) (2012): *Las dimensiones culturales de la ciudad*, Madrid, Catarata, pp. 96-188.

Navarro, C. (Coord.) (2012): *Las dimensiones culturales de la ciudad*, Madrid, Catarata.

Navarro, C.J. (2012a): 'El análisis de las dimensiones culturales de la ciudad', en Navarro, C. (Coord.) (2012): *Las dimensiones culturales de la ciudad*, Madrid, Catarata, pp. 46-76.

Navarro, C.J.; Mateos, C. y Rodríguez, M.J. (2012): 'Cultural Scenes and Creative Class in Spanish municipalities', *European Urban and Regional Studies*, (en prensa).

Navarro, C.J. y Mateos, C. (2010): 'La geografía municipal de la clase creativa en España', CSPL; Working Paper Serie.

Rodríguez, M.J.; Mateos, C. y Navarro, C.J. (2012): 'Dinámicas culturales, clase creativa y desarrollo urbano', en Navarro, C. (Coord.) (2012): *Las dimensiones culturales de la ciudad*, Madrid, Catarata, pp. 158-173.

Scott, A. (1997): 'The cultural economy of cities', en *International Journal of Urban and Regional Research*, 21(2), pp. 323-339.

Silver, D.; Clark, T.N. y Navarro, C.J. (2010): 'Scenes: Social Context in an Age of Contingency', en *Social Forces*, 88(5).

ANEXOS:**Anexo 1. Sectores de industrias innovadoras (códigos CNAE)**

CNAE-93	Industrias innovadoras
244	Fabricación de productos farmacéuticos
300	Fabricación de máquinas de oficina y equipos informáticos
321	Fabricación de válvulas, tubos y otros componentes electrónicos
322	Fabricación de transmisores de radiodifusión y televisión y de aparatos para la radiotelefonía y radiotelegrafía con hilos
323	Fabricación de aparatos de recepción, grabación y reproducción de sonido e imagen
331	Fabricación de equipo e instrumentos médico quirúrgicos y de aparatos ortopédicos
332	Fabricación de instrumentos y aparatos de medida, verificación, control, navegación y otros fines, excepto equipos de control para procesos industriales
333	Fabricación de equipo de control de procesos industriales
334	Fabricación de instrumentos de óptica y de equipo fotográfico
335	Fabricación de relojes
341	Fabricación de vehículos de motor
342	Fabricación de carrocerías para vehículos de motor, de remolques y semirremolques
343	Fabricación de partes, piezas y accesorios no eléctricos para vehículos de motor y sus motores
353	Construcción aeronáutica y espacial
642	Telecomunicaciones
721	Consulta de equipo informático
722	Consulta de aplicaciones informáticas y suministro de programas de informática
723	Proceso de datos
724	Actividades relacionadas con bases de datos
725	Mantenimiento y reparación de máquinas de oficina, contabilidad y equipo informático
726	Otras actividades relacionadas con la informática
731	Investigación y desarrollo sobre ciencias naturales y técnicas
732	Investigación y desarrollo sobre ciencias sociales y humanidades
742	Servicios técnicos de arquitectura e ingeniería y otras actividades relacionadas con el asesoramiento técnico
743	Ensayos y análisis técnicos

Anexo 2. Instalaciones de consumo cultural (códigos CNAE)

CNAE-93	Instalaciones culturales
553	Restaurantes
554	Establecimientos de bebidas
921	Actividades cinematográficas y de vídeo
922	Actividades de radio y televisión
923	Otras actividades artísticas y de espectáculos
925	Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras instituciones culturales
926	Actividades deportivas
524	Otro comercio al por menor de artículos nuevos en establecimientos especializados
525	Comercio al por menor de bienes de segunda mano, en establecimientos
714	Alquiler de efectos personales y enseres domésticos
930	Actividades diversas de servicios personales
927	Actividades recreativas diversas

Anexo 3. Clase creativa y sus sectores (códigos CNO)

Sectores creativos	CÓDIGO CNO-94	Descripción
NÚCLEO (CORE)	201	Físicos, químicos y asimilados
	202	Matemáticos, actuarios, estadísticos y asimilados
	203	Profesionales de la informática de nivel superior
	204	Arquitectos, urbanistas e ingenieros planificadores de tráfico
	205	Ingenieros superiores
	211	Profesionales en ciencias naturales
	212	Médicos y odontólogos
	213	Veterinarios
	214	Farmacéuticos
	219	Otros profesionales de nivel superior de la sanidad
	221	Profesores de universidades y otros centros de enseñanza superior
	222	Profesores de enseñanza secundaria
	223	Otros profesionales de la enseñanza
	242	Economistas
	243	Sociólogos, historiadores, filósofos, filólogos, psicólogos y asimilados
	252	Archiveros, bibliotecarios y profesionales asimilados
	261	Profesionales asociados a una titulación de 1er ciclo universitario en ciencias físicas, químicas y asimilados
	262	Profesionales asociados a una titulación de 1er ciclo universitario en matemáticas, estadística y asimilados
	263	Profesionales de nivel medio de informática
	264	Arquitectos técnicos
	265	Ingenieros técnicos
	271	Profesionales asociados a una titulación de 1er ciclo universitario en ciencias naturales
	281	Profesores de enseñanza primaria e infantil
	282	Profesores de educación especial
283	Profesorado técnico de formación profesional	
292	Ayudantes de archivo, biblioteca y asimilados	
293	Diplomados en trabajo social	
BOHEMIOS	251	Escritores y artistas de la creación o de la interpretación
	354	Profesionales del mundo artístico, del espectáculo y de los deportes
	531	Modelos de moda, arte y publicidad
	3041	Fotógrafos y operadores de equipos de grabación de imagen y sonido
PROFESIONALES CREATIVOS	1	Dirección de las empresas y de las administraciones públicas
	231	Abogados y fiscales
	232	Jueces y magistrados
	239	Otros profesionales del derecho
	241	Profesionales en organización y administración de empresas
	272	Enfermeros

	291	Diplomados en contabilidad y graduados sociales y técnicos de empresas y actividades turísticas
	301	Delineantes y diseñadores técnicos
	302	Técnicos de las ciencias físicas, químicas y de las ingenierías
	303	Profesionales técnicos de la informática
	304	Operadores de equipos ópticos y electrónicos*
	305	Profesionales en navegación marítima
	306	Profesionales en navegación aeronáutica
	307	Técnicos en edificación, seguridad en el trabajo y control de calidad
	311	Técnicos de las ciencias naturales y profesionales auxiliares asimilados
	312	Técnicos de sanidad
	313	Diversos técnicos de sanidad no clasificados en rúbricas anteriores
	331	Profesionales de apoyo en operaciones financieras y algunas operaciones comerciales
	332	Representantes de comercio y técnicos de venta
	341	Profesionales de apoyo de la gestión administrativa, con tareas administrativas generales
	351	Consignatarios y agentes en la contratación de mano de obra
	352	Técnicos especialistas de las Fuerzas de Seguridad y detectives privados
	353	Profesionales de apoyo de promoción social

*excepto el grupo 3041 que pertenece al sector bohemio.