OEA/Ser.W

CIDI/doc. 360/22

21 julio 2022

Original: español

PROYECTO PRELIMINAR DE PLAN DE ACCIÓN DE ANTIGUA GUATEMALA

NOVENA REUNIÓN INTERAMERICANA DE MINISTROS Y   
MÁXIMAS AUTORIDADES DE CULTURA

Antigua Guatemala, Guatemala

27 y 28 de octubre de 2022

“Tecnología, creatividad e innovación como una oportunidad

para desarrollar y fortalecer la cultura”

1. ANTECEDENTES

1. Este Plan de Acción se establece con el fin de dar cumplimiento a la Declaración de Antigua Guatemala, “Tecnología, creatividad e innovación como oportunidad para el desarrollo y fortalecimiento de la cultura”*,* reconociendo que la pandemia de COVID-19 ha afectado gravemente a muchos de los sectores clave e impulsores de la actividad económica en países de todo el mundo, y que el impacto en las industrias culturales y creativas ha sido particularmente devastador, especialmente en relación con los lugares y los sitios actividades, como teatro, música en vivo, festivales, cines y museos en nuestra región.

2. El presente Plan de Acción guiará la ejecución de las prioridades establecidas en la Declaración de Antigua Guatemala: “Tecnología, creatividad e innovación como oportunidad para el desarrollo y fortalecimiento de la cultura”.Así mismo, se enmarca en los esfuerzos conjuntos de los Estados Miembros entorno al aporte de la cultura para el cumplimiento de la Agenda 2030 y el logro de los ODS.

3. De la misma manera, el presente Plan de Acción toma en cuenta los “Lineamientos generales para los procesos sectoriales a nivel ministerial en el ámbito del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral (CIDI)”, documento (CIDI/doc.228/17), aprobado por la Asamblea General de la Organización de los Estados Americanos (OEA) en 2017, y el “Reglamento para las Reuniones Sectoriales y Especializadas a Nivel Ministerial y/o de Altas Autoridades del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral” documento (CIDI/doc.258/18), aprobado por la Asamblea General de la OEA en 2018.

1. RECURSOS

4. Los Estados Miembros dedicarán los recursos económicos, técnicos y logísticos apropiados y disponibles para la ejecución de este Plan de Acción.

1. GRUPOS DE TRABAJO

5. En consonancia con la Declaración de Antigua Guatemala, este Plan de Acción contiene los siguientes Grupos de Trabajo:

1. Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras
2. Economía e industrias culturales y creativas
3. Fortalecimiento del patrimonio y expresiones culturales

6. Cada Grupo de Trabajo (GT) tendrá un presidente y dos vicepresidentes.

7. El presidente coordinará para:

1. Desarrollar actividades más específicas de acuerdo con las prioridades aprobadas en la Novena Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura;
2. Facilitar el intercambio de experiencias y dar seguimiento a la implementación de las iniciativas hemisféricas relacionadas.

**GT 1. Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras**

8. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* Una de las consecuencias de la pandemia ha sido el mayor uso de tecnologías digitales por los profesionales de la cultura y los consumidores de bienes culturales y creativos.

* Los artistas, los creadores y otros profesionales de la cultural hicieron frente al desafío de explorar las oportunidades que ofrece la tecnología para producir contenido digital en nuevos formatos aptos para el consumo y conectarse de formas nuevas con el público y con nuevos consumidores de bienes culturales y creativos.

* Han surgido dificultades relacionadas, entre otras cosas, con la brecha digital y las desigualdades dentro de los países, entre ellos y en la región en lo que se refiere a la disponibilidad de la tecnología y su uso por los profesionales de la cultura.

9. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollarán recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Examinar metodologías y políticas para promover la tecnología en la gestión, la producción y el consumo del arte, la literatura y otros bienes culturales y creativos.

* Analizar el fortalecimiento de la capacitación de artistas profesionales a fin de que integren tecnologías que propicien la monetización y maximicen el alcance y el consumo de bienes culturales.
* Presentar información sobre modelos de investigación del desarrollo cultural, entre ellos el uso de la tecnología para generar investigaciones y bienes culturales centrados en el patrimonio cultural precolombino, indígena y afrodescendiente, estrategias digitales para promover el consumo del arte y la cultura, y el fomento de las obras literarias y otras actividades artísticas con el uso de la tecnología.

* Analizar sobre el uso de tecnologías actuales y emergentes, como la realidad virtual, la realidad aumentada y los tókenes no fungibles[[1]](#footnote-1)/, y sobre el papel de las autoridades de cultura en el apoyo a su difusión en las industrias culturales y creativas.

**GT 2. Economía e industrias culturales y creativas**

10. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* Se reconoce que las industrias culturales y creativas de las Américas, que fueron profundamente afectadas por la pandemia de COVID-19, consisten en gran medida en micro, pequeñas y medianas empresas (MiPymes), artistas, creadores y otros pequeños productores de bienes y servicios culturales.
* Algunos de estos creadores posiblemente hayan sobrevivido lo peor de la pandemia con la adopción y el uso de herramientas tecnológicas y con el apoyo del gobierno y las autoridades de cultura, otros siguen teniendo dificultades o han abandonado estas industrias y han buscado oportunidades económicas en otros sectores.
* Las industrias creativas de las Américas todavía no han alcanzado su pleno potencial y su contribución económica.

11. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollarán recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Promover la reactivación de las industrias culturales y creativas, así como el apoyo a las MIPYMES del sector de la cultura, y nutrir y desarrollar las empresas de la economía creativa.
* Analizar sobre la experiencia con actividades para nutrir y desarrollar empresas y empresarios creativos -entre ellas incubadoras y aceleradoras de empresas y el uso de la tecnología como base para maximizar el alcance, el desarrollo de conocimientos técnicos y el aumento de la capacidad­- como principios fundamentales para reactivar el sector, especialmente las industrias culturales y las artes en la región.
* Analizar sobre las políticas y los programas de apoyo fiscal, así como otros tipos de apoyo financiero, para las industrias creativas afectadas por la pandemia y la manera de mejorar la medición de la contribución económica de las industrias creativas en las cuentas satélite de cultura.
* Apoyar para fortalecer la capacidad de los Estados Miembros en materia de Cuentas Satélites de Cultura, incluyendo la armonización de metodologías, la identificación de los sectores que se han de medir, el intercambio de información y el inicio de la medición y la comparación entre los distintos países.

**GT 3. Fortalecimiento del patrimonio y expresiones culturales**

12. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* La importancia de facilitar el diálogo entre los ministros sobre la forma en que se pueden usar y se han usado herramientas tecnológicas para fortalecer el patrimonio y las expresiones culturales en las Américas.
* Se reconoce que la información, la comunicación y las tecnologías digitales se están usando en medida creciente en todo el mundo para reunir, preservar y difundir esfuerzos en el ámbito de las artes y el patrimonio cultural; por ejemplo, la configuración tridimensional de artefactos antiguos o la aplicación de la realidad aumentada para complementar la percepción de entornos del mundo real, incluido el patrimonio.

13. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollará recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Dar a conocer ejemplos del uso de tecnologías para el trabajo, los conocimientos y la conservación en el ámbito del patrimonio cultural en los Estados Miembros de la OEA.
* Fortalecer el patrimonio tangible e intangible por medio de la innovación y el uso de nuevas tecnologías para la difusión y la práctica.
* Reconocer y socializar la contribución de las expresiones culturales y el patrimonio de los indígenas y los afrodescendientes de las Américas con el uso de tecnologías digitales, de la información y de las comunicaciones.

1. SEGUIMIENTO, EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMES

14. Las Autoridades de la Comisión Interamericana de Cultura (CIC), junto con la Troika (presidentes actual, anterior y futuro de la Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura), celebrarán una reunión de planeación para definir un plan de trabajo para implementar este Plan de Acción que incluirá por lo menos una reunión de la CIC antes de la Décima Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura.

15. Invitar a los Estados Miembros a participar activamente en las iniciativas de la CIC.

16. Instar a la Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral, como Secretaría Técnica de la CIC, a que continúe facilitando la comunicación entre los grupos de trabajo y prestando apoyo a la implementación de proyectos y esfuerzos de colaboración, así como convocando y organizando videoconferencias y reuniones *in situ*.

17. Reiterar que la implementación de este Plan de Acción será liderada por las Autoridades de la CIC, junto con la Troika (presidentes actual, anterior y futuro de la Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura), con el apoyo de la Secretaría Técnica. La presidencia de la CIC informará sobre el seguimiento de las acciones en sus reuniones ordinarias y extraordinarias y en la próxima Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura.

CIDRP03603S01

1. . Un token no fungible (NFT) es un activo digital que representa objetos del mundo real, como obras de arte y de música, videos y artículos de videojuegos. Los tókenes se compran y se venden en línea, frecuentemente con [criptomonedas](https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/what-is-cryptocurrency/), y por lo general están codificados con el mismo software subyacente que muchas criptomonedas. Véase *Forbes Advisor*, abril de 2022, <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>. [↑](#footnote-ref-1)