**NOVENA REUNIÓN INTERAMERICANA DE MINISTROS** OEA/Ser. K/XXVII.9

**Y MÁXIMAS AUTORIDADES DE CULTURA** CIDI/REMIC-IX/doc. 2/22 rev.1

Del 27 al 28 de octubre de 2022 27 octubre 2022

Antigua Guatemala, Guatemala Original: español

TEMARIO ANOTADO

(Aprobado en la primera sesión plenaria)

1. ANTECEDENTES

La pandemia de COVID-19 ha afectado gravemente a muchos de los principales sectores y motores de la actividad económica en países de todo el mundo. El impacto en la cultura y las industrias creativas ha sido particularmente devastador, sobre todo en lo que se refiere a las actividades en centros e instalaciones, como el teatro, la música en vivo, los festivales, los cines y los museos. La UNESCO estima que el valor bruto agregado por las industrias culturales y creativas presentó una contracción general de US$750.000 millones en todo el mundo en 2020, lo cual representa un drástico retroceso de la capacidad de estas industrias para impulsar bienes culturales, económicos y sociales que propicien el desarrollo sostenible[[1]](#footnote-2)/.

La Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura tiene lugar después de este retroceso, en un momento en que algunos países han comenzado a levantar muchas de las medidas de la era de la pandemia que impidieron la realización de actividades en centros e instalaciones y llevaron a artistas y a otros profesionales de la cultura a perder sus medios de subsistencia tradicionales.

Por lo tanto, la Novena reunión ofrece a los Estados Miembros de la OEA la oportunidad de analizar la forma en que los artistas y los profesionales de la cultura lograron mantener sus medios de subsistencia durante este período y se adaptaron a las nuevas circunstancias usando herramientas tecnológicas y el apoyo del gobierno. Lo que es más importante, en la reunión se podrá examinar en profundidad el posible papel de la tecnología, la creatividad y la innovación en el fortalecimiento de la cultura y la expresión artística de aquí en adelante. Como parte de estas conversaciones, se intercambiará información y se darán a conocer experiencias con el uso de la tecnología para reunir, preservar y difundir esfuerzos en el ámbito de las artes y el patrimonio cultural. Asimismo, se abordará la manera de fortalecer el patrimonio tangible e intangible por medio de la innovación y el uso de nuevas tecnologías.

B. TEMAS PROPUESTOS PARA LA DISCUSIÓN

En la Sexta Reunión Ordinaria de la Comisión Interamericana de Cultura (CIC), que se celebró de forma virtual el 27 de abril de 2021, la Comisión escuchó a los anfitriones de la Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura, quienes, para la próxima reunión, propusieron el tema “Tecnología, creatividad e innovación como oportunidades para el desarrollo y el fortalecimiento de la cultura”. Asimismo, se propusieron los cuatro subtemas siguientes:

* Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras
* Economía e industrias creativas
* Modelos de investigación para el desarrollo cultural
* Fortalecimiento del patrimonio y las expresiones culturales

Posteriormente, la Secretaría Técnica de la CIC recibió comentarios de Estados Miembros sobre los temas propuestos. A fin de tener en cuenta esos comentarios y facilitar un tratamiento más ágil de estos temas en la próxima reunión, los cuatro subtemas propuestos se condensaron en tres, ya que el análisis de los modelos de investigación para el desarrollo cultural está incluido en el subtema “Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras”. Por lo tanto, con el tema original, los tres subtemas formales que se abordarán en la Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura son los siguientes:

* Metodologías y políticas para para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras
* Economía e industrias culturales y creativas
* Fortalecimiento del patrimonio y las expresiones culturales

En el primer subtema, **Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y consumo de artes y letras**, se reconoce que 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. No obstante, 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. Por eso, es necesario 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.

La Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura ofrecerá un foro para abordar 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. En estas conversaciones se presentará 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. Además, el foro ofrecerá una oportunidad para conversar sobre el uso de tecnologías actuales y emergentes, como la realidad virtual, la realidad aumentada y los tókenes no fungibles[[2]](#footnote-3)/, y sobre el papel de las autoridades de cultura en el apoyo a su difusión en las industrias culturales y creativas.

En el segundo subtema, **Economía e industrias culturales y creativas**, 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. Aunque algunos 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. Al mismo tiempo, las industrias creativas de las Américas todavía no han realizado su pleno potencial y su contribución económica; por ejemplo, con el empoderamiento de las mujeres en las industrias culturales y las artes. En estas circunstancies, será importante 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.

En la Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura, los Estados Miembros podrán conversar sobre su 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. Se solicitará que en las intervenciones se tomen en cuenta las reflexiones del Foro Mondiacult. En la reunión se abordarán también las políticas y los programas de apoyo fiscal, así como otros tipos de apoyo financiero, para las industrias culturales y creativas afectadas por la pandemia y la manera de mejorar la medición de la contribución económica de estás a través de herramientas como las cuentas satélites de cultura.

El objetivo del tercer subtema, **Fortalecimiento del patrimonio y expresiones culturales**, es 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.

Asimismo, en la tercera fase del proyecto de mejora del marco para el desarrollo de una economía del patrimonio en el Caribe, se establecieron registros o inventarios nacionales de sitios del patrimonio en dos Estados Miembros, a fin de documentar los sitios con el propósito de que otros países supieran su ubicación y contaran con información histórica completa sobre ellos, usando ARCHES, plataforma de software de código abierto con datos geoespaciales para el inventario y la gestión del patrimonio cultural que fue creada por el Fondo Mundial de Monumentos y el Instituto Getty de Conservación.

En la Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura se darán 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. Asimismo, se abordará la manera de fortalecer el patrimonio tangible e intangible por medio de la innovación y el uso de nuevas tecnologías para la difusión y la práctica y la forma de reconocer y socializar la contribución de las expresiones culturales y el patrimonio de los indígenas, los afrodescendientes y demás comunidades locales de las Américas con el uso de tecnologías digitales, de la información y de las comunicaciones.

En la reunión se tratarán también los siguientes temas:

**Recepción de ofrecimientos de sede para Decima Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura**

Según los anexos de los Lineamientos Generales para los Procesos Sectoriales a nivel Ministerial en el ámbito del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral (CIDI), se invita al Estado Miembro interesado en servir de sede de una reunión Ministerial a anunciar su intención en la reunión Ministerial anterior de tal forma que integre la Troika (Ver CIDI/doc.228/17 add. 1, punto 10) y entre a ser parte del proceso ministerial y de las actividades para la preparación para la siguiente reunión.

**Elección de autoridades de la Comisión Interamericana de Cultura**

Se elegirá al Presidente y a dos Vicepresidentes de la Comisión Interamericana de Cultura.

Artículo 4 del Reglamento de las Comisiones Interamericanas (CIDI/doc.259/18): Cada Comisión Interamericana del CIDI elegirá un presidente y dos vicepresidentes que ejercerán sus cargos por tres años o hasta la siguiente reunión ordinaria de la Comisión. Sus mandatos comenzarán en la fecha en que son elegidos y durará hasta la elección de sus sucesores. En caso de que la Comisión no se reúna en este período, las elecciones se podrán realizar en el marco de las reuniones ordinarias del CIDI o de la reunión de ministros y/o altas autoridades del sector correspondiente toda vez que el punto de agenda se incluya en el temario de la reunión. La elección se hará por el voto afirmativo de la mayoría de los Estados Miembros.

**Consideración y aprobación del proyecto de Declaración y el proyecto de Plan de Acción**

Se considerarán el proyecto de Declaración y el proyecto de Plan de Acción para su aprobación.

**Otros asuntos**

C.PROPÓSITO DE LA REUNIÓN

1. Examinar el posible papel de la tecnología, la creatividad y la innovación en el fortalecimiento de la cultura, la creatividad y las expresiones artísticas.
2. Analizar políticas y medidas para promover la tecnología en la gestión, la producción y el consumo del arte, la literatura y otros y creativos.
3. Ofrecer a los Estados Miembros la posibilidad de dar a conocer su experiencia con actividades para nutrir y desarrollar empresas y empresarios creativos y aumentar la contribución de las industrias culturales y creativas a la economía

D. RESULTADOS PREVISTOS DE LA REUNIÓN

1. Mejora del diálogo y la cooperación regionales sobre la cultura y el desarrollo en las Américas.
2. Acuerdos para apoyar la adopción de políticas que incorporen la tecnología, la creatividad y la innovación para el desarrollo y el fortalecimiento de la cultura en las Américas.
3. Aprobación del proyecto de Declaración y el proyecto de Plan de Acción de la Novena Reunión Interamericana de Ministros de Cultura y Máximas Autoridades de Cultura.

E. ESTRUCTURA DE LA REUNIÓN

La reunión ofrecerá un foro donde los Estados Miembros podrán dar a conocer su experiencia y promoverá el diálogo entre ministros y máximas autoridades de cultura. Cada una de las sesiones plenarias se dedicará a uno de los subtemas de la reunión, y habrá ponencias escritas, verbales y visuales de ministros, otras máximas autoridades de cultura o sus representantes. En casos extraordinarios podrán presentar ponencias expertos en la materia, si se lo considera necesario para mejorar el diálogo. Después de las ponencias sobre cada subtema, los ministros tendrán suficiente tiempo —por lo menos cuarenta y cinco (45) minutos— para conversar en profundidad y plantear otras consideraciones, presentar la experiencia de su país e incluso proponer posibles opciones con respecto a políticas relacionadas con los temas abordados.

CIDUL00171S01

1. . *New UNESCO Economic Impact Outlook on The Creative Industries*. Se encuentra en ttps://en.unesco.org/creativity/news/new-unesco-economic-impact-outlook-creative-industries. [↑](#footnote-ref-2)
2. . 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-3)