

Piloto de mapeo de las ferias, festivales y mercados

que promueven la circulación de
bienes y servicios de agentes en
las industrias culturales y creativas
de la Alianza del Pacífico



Con la asistencia técnica de:

Piloto de mapeo de las ferias, festivales y mercados que promueven la circulación de bienes y servicios de agentes en las industrias culturales y creativas de la Alianza del Pacífico



María Elena Machuca Merino

Ministra de Cultura y Patrimonio de Ecuador
Presidenta del Consejo

Sylvie Durán Salvatierra

Ministra de Cultura y Juventud de Costa Rica
Presidenta del Comité Ejecutivo

Andrés Ossa

Director

Alberto Suárez

Secretario general (e)

Autores

Coordinación e investigador principal

Alfonso Castellanos

Asistencia general de investigación

Nancy Sanciprián

Asistentes locales de investigación

Sofía Lobos (Chile), Estefanía Piedrahita (Colombia),
Julio César Vega (Perú), Daniela Zárate (México)

Diseño e ilustración

.Puntoaparte Editores / www.puntoaparte.com.co

Referencias de ilustración

Shutterstock: Quetzalcoat1, VickiL.Miller, PaolaUlloa,
Tonhio411, LeonRafael, Cinematographer, Allen.G,
MartinGardezabal, AnnaLoFi, rEileen_10,
MiltonRodriguez y PabloRogat.
Nestor de Avila

Coordinación del convenio

Daniel Jiménez Quiroz

Equipo del convenio

Daniela Sarrazin
Luz Dary Másmela

NOTA SOBRE EL CONVENIO

Diciembre de 2021

Presentado al Grupo Técnico de Cultura de la Alianza del Pacífico y a la Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia, APC-Colombia por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe – CERLALC-UNESCO.

Convenio de Acuerdo de Cooperación Técnica Sur-Sur entre APC-Colombia y el CERLALC-UNESCO para la realización de las iniciativas, programas y mandatos del Grupo Técnico de Cultura durante la *presidencia pro tempore* de Colombia en la Alianza del Pacífico. Marzo de 2021.

Autores: CASTELLANOS, Alfonso; LOBOS, Sofía; PIEDRAHITA, Estefanía; SANCIPRIÁN, Nancy; VEGA, Julio César; ZÁRATE, Daniela.

Co-Editan: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe - CERLALC; Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile; Ministerio de Cultura de Colombia; Secretaría de Cultura de México; Ministerio de Cultura del Perú.

ISBN: 978-958-671-228-6

Países miembros de la Alianza del Pacífico • Grupo Técnico de Cultura

CHILE

CONSUELO VALDÉS CHADWICK

Ministra de las Culturas - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

JUAN CARLOS SILVA ALDUNATE

Subsecretario de las Culturas y las Artes - Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

CLAUDIA GUTIÉRREZ CARROZA

Jefa Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes - Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes

RAMÓN SOLÍS MUÑOZ

Jefe Unidad de Asuntos Internacionales - Unidad de Asuntos Internacionales

CAROLINA PEREIRA CASTRO

Secretaria Ejecutiva Economía Creativa - Secretaría Ejecutiva de Economía Creativa

CAROLINA OSSANDÓN LLOMPART

Jefa Departamento de Estudios - Departamento de Estudios

ROCIO ERRAZQUIN DÍEZ

Coordinadora Relaciones Internacionales - Unidad de Asuntos Internacionales

PEDRO MAINO SWINBURN

Secretario Ejecutivo del Consejo Nacional del Libro y Lectura

GERARDO VALLE GONZÁLEZ

Coordinador del Programa de Internacionalización del Libro - Consejo Nacional del Libro y la Lectura

DANIEL LAGUNA GUTIÉRREZ

Secretario Ejecutivo del Fondo de Fomento Audiovisual

NICOLE PÉREZ LIZAMA

Directora Programas Internacionales - Secretaría Audiovisual del Consejo del Arte y la Industria Audiovisual

JAVIER VALENZUELA BRAVO

Secretario Ejecutivo (s) - Secretaría Ejecutiva de Artes Escénicas

NATALIA VARGAS ARRIAGADA

Coordinadora de Programas Estratégicos e Internacionales - Secretaría Ejecutiva de las Artes Escénicas

CAMILA GALLARDO VALENZUELA

Secretaria Ejecutiva del Consejo de Fomento de la Música Nacional

ISADORA LEIGHTON BOU

Programas Internacionales - Fondo de Fomento para la Música Nacional

FRANCISCA MATURANA FERNÁNDEZ

Coordinadora Desarrollo Internacional - Secretaría Ejecutiva de Economía Creativa

JUAN CARLOS OYARZÚN ALTAMIRANO

Coordinador Sección de Estadísticas - Departamento de Estudios

IAN GOLDSCHMIED

Director Plataforma OndaMedia - Departamento de Ciudadanía Cultural

COLOMBIA

Presidencia pro tempore 2021

ANGÉLICA MAYOLO OBREGÓN

Ministra de Cultura

ADRIANA PADILLA LEAL

Viceministra de Creatividad y Economía Naranja

JOSÉ IGNACIO ARGOTE

Viceministro de Fomento Regional y Patrimonio

CLAUDIA JINETH ÁLVAREZ BENÍTEZ

Secretaria General

NATALIA SEFAIR LÓPEZ

Jefe Oficina de Asuntos Internacionales y Cooperación
Coordinadora Grupo Técnico de Cultura de la Alianza del Pacífico 2020-2021

YULLY MARCELA RAMÍREZ CONTRERAS

Asuntos Multilaterales Oficina de Asuntos Internacionales y Cooperación
Apoyo Coordinación Grupo Técnico de Cultura de la Alianza del Pacífico 2020-2021

ÁNGELA BELTRÁN PINZÓN

Directora de Artes (E)

PEDRO CAMILO VARGAS

Asesor de Información Dirección de Artes

GINA PATRICIA AGUDELO

Coordinadora de Teatro y Circo

SUSANA PALACIOS

Coordinadora de Música

JAIME QUEVEDO

Profesional Especializado del proyecto editorial área de música.

MARIA CAMILA PALACIOS VALDÉS

Profesional Área de música

MARÍA ORLANDA ARISTIZABAL

Coordinadora Área de Literatura

SANTIAGO CEPEDA

Asesor Área de Literatura- Componente de Creación, Industrias Culturales y Sector Editorial

JAIME TENORIO

Director de Audiovisuales, Cines y Medios Interactivos

ALEJANDRA CEDAÑO RAMÍREZ

Co-equipera proyecto infancia, Juventud y Medios.

LEYDI HIGIDIO HENAO

Directora de Estrategia, Desarrollo y Emprendimiento Cultural

TATIANA RUDD

Coordinadora del Grupo de Acceso y Circulación de Mercados

ALBERTO ESCOVAR WILSON-WHITE

Director de Patrimonio y Memoria

KAREN GARCÍA

Equipo Fortalecimiento del Capital Humano Dirección de Patrimonio y Memoria

MÉXICO

ALEJANDRA FRAUSTO GUERRERO

Secretaría de Cultura de México

MARINA NÚÑEZ BESPALOVA

Subsecretaría de Desarrollo Cultural

LUCINA JIMÉNEZ LÓPEZ

Directora General del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

JUAN CARLOS GUTIÉRREZ BONET

Director General del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales

PABLO RAPHAEL DE LA MADRID

Director General de Promoción y Festivales Culturales

MARIANA DELGADO GONZÁLEZ

Directora del Centro de Cultura Digital

ANA LAURA ROJO JIMÉNEZ

Subdirectora de Cooperación Cultural Internacional

MARCELA FLORES MÉNDEZ

Coordinadora de la Iniciativa México Creativo

ZULIDEY ESCORCIA RODRÍGUEZ

Enlace de Seguimiento

MAITE MÁLAGA IGUIÑIZ

Enlace de Diseño, Evaluación y Seguimiento de Proyectos

MARTHA GONZÁLEZ RÍOS

Directora de Asuntos Internacionales del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

MARIANA AYMERICH ORDOÑEZ

Directora del Festival Internacional Cervantino

GABRIELA MORALES MARTÍNEZ

Subdirectora de Programación del Festival Internacional Cervantino

CALEB GRAUPNER MARTÍN DEL CAMPO

Titular de área del Programa de Interacción Cultural y Social (PICS) y Programas Internacionales del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales

EDGAR ERICK ZAYAS NIEVES

Convocatoria Apoyo a Festivales Culturales y Artísticos (PROFEST)

PERÚ

ANDREA GISELA ORTIZ PEREA

Ministra de Cultura

MARIELA SONALY TUESTA ALTAMIRANO

Viceministra de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales

JAIR PÉREZ BRÁÑEZ

Director General de Industrias Culturales y Artes

WILYAM ABELARDO LUCAR ALIAGA

Jefe de la Oficina de Cooperación Internacional

MARÍA CARIDAD PIZARRO NIEVES

Coordinadora general de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes

ALEJANDRA ZÚÑIGA MENESES

Coordinadora de Gestión de la Información de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes

LAURA MARIA ESPINOSA-SALDAÑA BARRERA

Especialista de la Oficina de Cooperación Internacional

Agradecimientos:

Santiago Alfaro Rotondo



Foto por: Ministerio de Cultura de Perú



01

IMPORTANCIA Y
CONTEXTO DE
LAS INDUSTRIAS
CULTURALES Y
CREATIVAS

Página 12

02

DESCRIPCIÓN DE
LA METODOLOGÍA
Y EL PROCESO DE
DELIMITACIÓN,
IDENTIFICACIÓN Y
RECOLECCIÓN DE
INFORMACIÓN

Página 32

03

PRESENTACIÓN
Y ANÁLISIS DE
LA INFORMACIÓN
RECOPIADA

Página 58

04

MAPA
DE RUTA

Página 82

Presentación



Foto por: Ministerio de Cultura de Colombia

Estimados amigos y amigos:

Durante el 2021 el Ministerio de Cultura de Colombia tuvo el honor de liderar el Grupo Técnico de Cultura (GTCu) de la Alianza del Pacífico (AP), mecanismo de cooperación conformado por Chile, Colombia, México y Perú. En este contexto, con el apoyo de cada uno de los representantes y delegados de los países miembros de la AP, diseñamos e implementamos un plan de trabajo conformado por 15 iniciativas dirigidas a fortalecer las industrias creativas y culturales de la región. Cada una de esas acciones reafirmó el rol de las artes y las culturas como ejes para el desarrollo humano, social y económico de la región, con todo su potencial para aportar a la reactivación de nuestras sociedades luego de la crisis desatada por la pandemia de la COVID-19.

Este enfoque para el 2021 se encaminó a tres objetivos principales: primero, potenciar la circulación y la generación de redes e intercambios monetarios y no monetarios de los bienes y servicios culturales; segundo, impulsar la generación de capacidades, el intercambio de experiencias y saberes y la cualificación de ocupaciones de los agentes culturales independientes; tercero, seguir potenciando el sector editorial y, de manera paulatina, las artes escénicas, la música y el sector audiovisual.

Para lograrlo y amplificar su impacto, establecimos un proceso de articulación con la Agencia Presidencial de Cooperación de Colombia (APC-Colombia) y consolidamos una alianza interinstitucional con el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC-UNESCO), organismo que administró y ejecutó activa y estratégicamente algunas de las iniciativas del plan de trabajo del GTCu.

Como resultado de este proceso, hoy presentamos esta serie de documentos que recogen los principales resultados del trabajo hecho durante el 2021, compuesto por estudios de diagnóstico e investigaciones en distintos niveles de profundidad y con diferentes enfoques metodológicos.

Esta serie ofrece la información puntual que dará línea y sentará las bases para el desarrollo de importantes proyectos en los próximos años de acción para la Alianza del Pacífico.

Nuestro trabajo y el de diferentes equipos de investigación de primer nivel se concentró en temas tan estratégicos para el sector, como lo son:

1. El fortalecimiento del capital humano de las ocupaciones artísticas, culturales y creativas, con lo que se busca promover la movilidad laboral y educativa de las personas entre los países de la Alianza del Pacífico. Esto lo hemos concebido en una primera fase de operación orientada hacia el diagnóstico de las estrategias para el cierre de brechas de capital humano de las ocupaciones de dichos sectores y en una clara articulación con los marcos nacionales de cualificaciones de los cuatro países.
2. La elaboración de la línea base para un mapeo de las ferias, festivales y mercados culturales de la Alianza del Pacífico, con lo que buscamos incentivar el contacto y la articulación entre la oferta y la demanda cultural de la región y así incentivar la circulación de los agentes y sus servicios en escenarios profesionales reconocidos por su trayectoria e impacto social, comunitario y artístico. Esta primera fase del mapeo se verá reflejada también en una etapa temprana de desarrollo de un calendario digital la cual registrará la agenda mensual de ese tipo de eventos culturales en los cuatro países.
3. La caracterización y construcción de un directorio de agentes editoriales, con lo cual buscamos identificar y reconocer a las personas y organizaciones que componen el vibrante sistema del libro en la Alianza del Pacífico. Este directorio permitirá comprender quiénes son los agentes culturales activos en el sector editorial y poder entrar a visualizar mejores estrategias de apoyo para acompañar su sostenibilidad al tiempo

que se enriquece la circulación de objetos editoriales en la región.

4. Una guía de estudio para el GTCu con el fin de analizar la implementación de un repositorio digital para las artes escénicas y la música. Un proyecto que, además de visualizarse a futuro como un espacio virtual de almacenamiento de la información procedente de dichos sectores de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), se concibe como una posible unidad de servicios digitales que promueva el desarrollo a través de la gestión colaborativa del conocimiento.

De esos procesos se desprende una serie de documentos de análisis que contribuirán interna y externamente a las discusiones y el trabajo estratégico del GTCu. Algunos de ellos, por su carácter de divulgación y al ya ser parte de procesos de investigación finalizados, serán divulgados con el sector cultural y ayudarán a implementar proyectos que consoliden una agenda de trabajo donde la cultura y las artes sean elementos transversales y diferenciadores para el desarrollo de Chile, Colombia, México y Perú.

Esta información, así como la circulación y el diálogo que favorezca, contribuirá al logro de la Agenda 2030 de desarrollo sostenible y promoverá sociedades más inclusivas y resilientes. Todo este trabajo no solo será de utilidad para las instituciones que hicimos parte de este maravilloso proceso, sino también para las organizaciones artísticas, para creadores, administradores y emprendedores, cultores y agentes del sector que tendrán insumos para reconocerse y tomar mejores decisiones en el corto, mediano y largo plazo, robusteciendo así procesos que —a través de un trabajo colaborativo— difundan, repliquen y sumen a la riqueza cultural y artística de la Alianza del Pacífico.

Angélica Mayolo Obregón

Ministra de Cultura de la República de Colombia
Coordinación Grupo Técnico de Cultura - AP
2020-2021

Introducción

La Alianza del Pacífico (AP) es un mecanismo de articulación política, económica, de cooperación e integración regional conformado por Chile, Colombia, México y Perú, establecido el 28 de abril de 2011. Su principal objetivo es propiciar un área de integración que impulse el crecimiento, el desarrollo y la competitividad de las economías participantes, a través de la circulación de bienes, servicios, personas y capitales; que fortalezca el intercambio entre los países miembros y construya, de manera conjunta, un nuevo puente con la región Asia Pacífico.

El proyecto hace parte de las iniciativas planteadas por el Grupo Técnico de Cultura de la Alianza del Pacífico para el 2021, y se enmarca en el mandato guía “promover la participación de la Alianza del Pacífico en espacios de promoción e intercambio de bienes y servicios culturales, así como en foros u otros espacios internacionales, sumándose a proyectos de carácter global que permitan potenciar la circulación y la generación de redes e intercambios monetarios y no monetarios de los bienes y servicios culturales”.

Es así como, y para propender por la implementación de esta apuesta, se formalizó una alianza estratégica entre la Agencia de Cooperación Internacional APC-Colombia y el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), para apoyar la ejecución de esta y otras siete acciones estratégicas definidas por el Grupo Técnico de Cultura, con el objetivo general de promover el fortalecimiento de las industrias creativas y culturales de los países de la AP, a partir de ejercicios de cooperación internacional regional.

Los objetivos específicos del proyecto fueron: diseñar y aplicar una metodología con instrumentos necesarios de recolección de información; llevar a cabo un ejercicio piloto de mapeo de las ferias, festivales y mercados que promueven la circulación de bienes y servicios de agentes de las industrias creativas en los países miembros de la

AP; así como desarrollar el prototipo de una plataforma digital que permita visualizar el mapeo de la información y muestre un calendario con los eventos identificados.

Este documento es el Informe Técnico Final del proyecto que incluye, en un primer apartado, la descripción de la importancia y el contexto en el que se desarrollan las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en los cuatro países de la AP, en términos de su contribución económica al desarrollo, el marco institucional y de políticas públicas en el que se desenvuelven estas industrias, y los flujos comerciales de bienes y servicios culturales entre los países de la AP y de estos con el resto del mundo.

Uno de los retos del proyecto fue superar las diferencias en las definiciones, clasificaciones y metodologías que se han empleado en los cuatro países de la AP para el tema de las ICC; por este motivo, dedicamos el segundo apartado de este documento a los enfoques empleados en cada país y a los referentes de distintos organismos internacionales para precisar los alcances, las definiciones, la taxonomía y la metodología adoptadas para la recopilación, sistematización y consolidación de la información. Se presentan, asimismo, los campos o categorías que se consideró mapear de cada evento, para incluir en este ejercicio piloto, junto con las herramientas y procesos de recolección de datos.

El tercer apartado consiste en la descripción y análisis de los resultados alcanzados en este ejercicio piloto de mapeo, presentando lo correspondiente a cada país por separado, seguido de un panorama consolidado.

El cuarto y último apartado contiene una serie de recomendaciones acerca de los pasos a seguir para darle continuidad y sostenibilidad a este ejercicio, así como para potenciar su utilidad en la generación de condiciones que permitan fortalecer los intercambios de bienes, servicios y agentes culturales entre los cuatro países de la AP.

Como resultado de una acuciosa labor de consulta de fuentes primarias y secundarias de información y de

ejercicios de mapeo anteriores, se identificó una cantidad importante de ferias, festivales y mercados que están vigentes y que tienen vocación de propiciar intercambios con otros países. Esta labor incluyó un intenso proceso de deliberación y validación con distintas áreas de los Ministerios y Secretarías de Cultura, y con expertos en distintas disciplinas que abarcan las industrias culturales y creativas. Un equipo de cuatro investigadores, uno de cada país, integró una vasta base de datos inicial, con la cual se procedió a contactar a los organizadores de los eventos, a fin de confirmar, actualizar, precisar y complementar la información recolectada en el proceso de revisión de fuentes y en la consulta con instituciones y expertos.

En un tiempo relativamente corto, gracias a la generosa colaboración de instituciones, especialistas y de los creadores, gestores y otros agentes culturales que organizan estos eventos se identificaron 649 ferias, festivales y mercados vigentes, que se caracterizan por tener trayectoria que favorece el intercambio y la presencia internacional en sus actividades. En este proceso participaron 37 representantes de instituciones gubernamentales y 52 expertos; además de recibir información por parte de los equipos de organización de 163 eventos, para corroborar y complementar la información disponible en las fuentes primarias y secundarias identificadas y en la validación y retroalimentación obtenida en el proceso de consulta. En el texto de este informe y sus anexos se hace una mención detallada de los nombres de las personas e instituciones participantes. A todos ellos un agradecimiento y el reconocimiento de que sin su participación este ejercicio de mapeo no habría sido posible.

La importancia y la pertinencia de esta iniciativa están asociadas al hecho de que los festivales, ferias y mercados cumplen un papel estratégico en la cadena de valor de las ICC. No solo contribuyen a la distribución de bienes y servicios culturales, de manera que estos sean más

accesibles y lleguen a mayores públicos, sino también ponen en contacto a los distintos agentes culturales para fortalecer los intercambios, tanto de carácter monetario como no monetario. Es precisamente esto lo que hace que este tipo de eventos tenga un gran potencial para propiciar mayores flujos entre los países miembros de la Alianza del Pacífico.

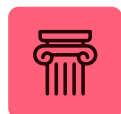
Para estar en posibilidades de aprovechar mejor este potencial es necesario contar con información confiable, actualizada, relevante y pública, es decir, que sea accesible a los distintos agentes que intervienen en la cadena de valor de las ICC, desde creadores y productores hasta los distintos públicos interesados de acceder a los eventos, incluyendo, desde luego, a las instituciones públicas de distintos niveles de gobierno, a las asociaciones gremiales, a la academia y a los medios de comunicación. Desarrollar una plataforma que pueda, de manera gradual, incorporar de manera participativa los puntos de vista y perspectivas de estos usuarios potenciales es un gran reto y, a la vez, una posibilidad. Para lograrlo se requiere analizar posibilidades y establecer prioridades para la generación de redes e intercambios, tal como lo establece el mandato guía del proyecto.

Es importante subrayar que, como en cualquier ejercicio piloto, los resultados de este proyecto representan un primer paso que requiere continuidad y profundización para incrementar y hacer perdurable su utilidad. Por su naturaleza, los ejercicios de mapeo requieren un proceso constante de actualización, pues su materia prima se encuentra en constante evolución. Una de las claves para alcanzar esta sostenibilidad es identificar las necesidades e intereses de los distintos tipos de usuarios de la información, para así desencadenar procesos que induzcan su participación en la actualización y aprovechamiento de la información. Este es el gran desafío de este ejercicio de mapeo y la plataforma web que alberga sus resultados.

01

IMPORTANCIA Y
CONTEXTO DE
LAS INDUSTRIAS
CULTURALES Y
CREATIVAS





La cultura es un componente esencial del desarrollo humano, que representa una fuente de identidad, conexión, innovación y creatividad. Las expresiones culturales tangibles e intangibles tienen la capacidad de impulsar la inclusión social, la erradicación de la pobreza, la responsabilidad ambiental, el crecimiento económico sostenible y la apropiación de los procesos de desarrollo.

En reconocimiento de la contribución fundamental de la cultura y la creatividad para lograr los 17 objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la Asamblea General de las Naciones Unidas designó 2021 como el Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible. La UNESCO ha señalado que:

1. “Los ingresos generados anualmente por las industrias culturales y creativas ascienden a **2,25 billones de dólares** estadounidenses, y las exportaciones son superiores a los **250.000 millones de dólares**.”
2. Generan además cerca de **30 millones de empleos** en el mundo, empleando a más **personas entre 15 y 29 años** de edad que cualquier otro sector y, en algunos países llegan a representar hasta el **10% del PIB**.

La economía creativa se ha convertido por consiguiente en un motor central de las estrategias comerciales, tanto de los países desarrollados como en desarrollo. Aproximadamente la mitad de las personas que trabajan en estos sectores son mujeres, y la mayoría han alcanzado un nivel de educación superior al observado en los sectores no culturales¹.

A continuación, se presentan algunas cifras sobre la contribución económica de la cultura en los países miembros de la AP en términos de su aportación al valor agregado y al empleo. Es importante señalar que las definiciones y metodologías empleadas para calcular su aportación son diferentes, y que los años en que se hicieron los cálculos también son distintos, de manera que no se trata de cifras comparables entre sí. Su propósito es mostrar que, independientemente de las particularidades de cada país, en todos ellos, la cultura tiene un peso y un impacto económico importante, muchas veces incluso superior a otros sectores que se encuentran más en el radar de programas y políticas económicas, y que cuentan con mayores apoyos y estímulos para su desarrollo.

1. *Invertir en la creatividad. La Convención de 2005 sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*, UNESCO, 2018. p. 2. Disponible en https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/info-kit_brochure-sp-web.pdf

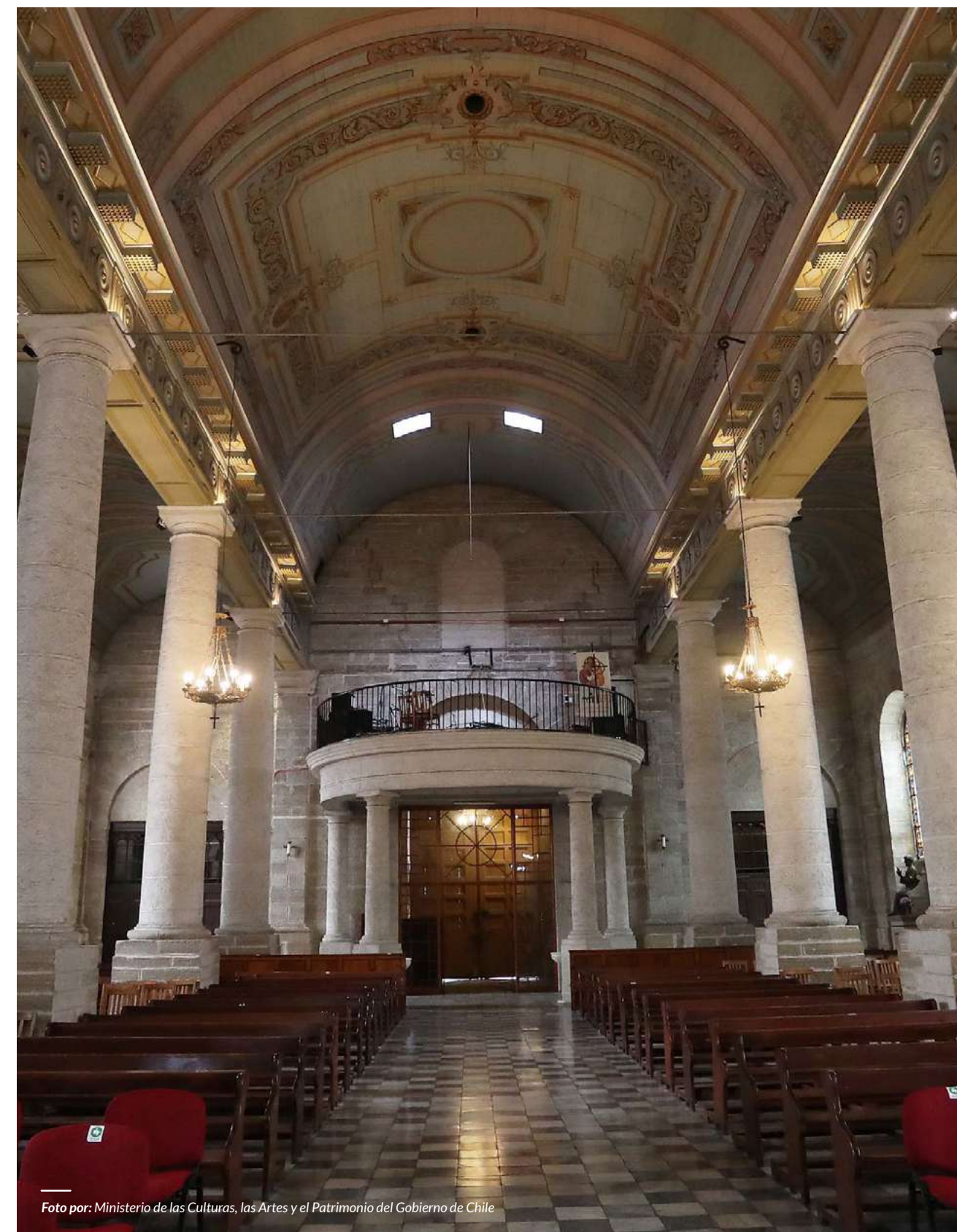


Foto por: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile



Importancia económica de la cultura y de las Industrias Culturales y Creativas en los países de la Alianza del Pacífico



CHILE

De acuerdo con datos del estudio *Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile*² publicado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes en 2017,

El valor agregado del sector creativo contribuyó con un **2,2% al valor agregado** de toda la actividad económica en 2013.

Esto es cercano al del sector **agropecuario/silvícola (2,6%)** y está por encima de sectores como el de la **pesca (0,4%)** o el de las **bebidas y el tabaco (1,6%)**.



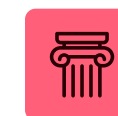
La contribución al PIB se mantuvo estable **entre el 2008 y 2013**, a pesar de los vaivenes del cobre, lo cual muestra su dinamismo, versatilidad y potencial para contribuir al fortalecimiento y diversificación de la matriz productiva y exportadora.



En cuanto al empleo, de acuerdo con el *Informe Anual de Estadísticas Culturales 2019*³, publicado por el Instituto Nacional de Estadísticas, el sector creativo representa un **2,4% de los trabajadores contratados** formalmente y los trabajadores independientes reportados, que emiten boletas de honorarios.



La ventaja de utilizar esta fuente es que se basa en datos de registros administrativos que se actualizan de manera continua. Por otra parte, su limitación se asocia a que se trata específicamente de un subconjunto del sector. Para complementar esta cifra, cabe mencionar que el estudio *Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile*, realiza una estimación basada en la encuesta de Caracterización Socioeconómica aplicada por el Ministerio de Desarrollo Social en 2015, que permite una visión global del tipo de contrato al cual está sujeto cada trabajador de las artes, de acuerdo con los códigos de clasificación de ocupación sugeridos por el *Marco de Estadísticas Culturales* de UNESCO de 2009.



De este documento, es interesante notar que la suma de personas que declaran tener alguno de los oficios culturales representa el **6,7% del total de trabajadores**.

2. Disponible en https://oibc.oei.es/uploads/attachments/385/actualizacion-impacto-economico-sector-creativo_%28publicacion%20final%29.pdf
3. Disponible en <http://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2020/11/23/estadisticas-culturales-informe-anual-2019/>



Foto por: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile



COLOMBIA



Entre 2014 y 2017, la Cuenta Satélite de Cultura reportó un peso relativo promedio del valor agregado del campo cultural de **1,1% en el total del valor agregado nacional**.



A partir de la **Ley 1834 de 2017**, se amplía y actualiza la Cuenta Satélite de Cultura incorporando actividades económicas relacionadas con la Economía Naranja.



Se acordó incluir **32 actividades económicas de manera total y 69, de manera parcial**. En estas últimas únicamente se tienen en cuenta algunos productos.



En el *Primer Reporte de la Economía Naranja*, el DANE informa que las 32 actividades de inclusión total representan el **1,9% del valor agregado nacional en el periodo comprendido entre 2014 y 2018**⁴. Esta es una cifra cercana a la correspondiente al sector de la construcción de obras de ingeniería civil, y al suministro de electricidad, gas, vapor y aire acondicionado.



La composición del valor agregado según áreas funcionales fue: industrias culturales (que comprende las industrias editorial, fonográfica, audiovisual, agencias de noticias y otros servicios de información) **42,4%**; creaciones funcionales (que abarca medios digitales y software de contenidos, diseño y publicidad) **34,5%**; artes y patrimonio (que incluye artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural material e inmaterial y educación en artes, cultura y economía creativa) **23,2%**⁵.



Respecto al empleo, el mismo reporte indica que el porcentaje de población ocupada en actividades de economía naranja en Colombia en 2018 fue de **1,2%**⁶.

4. *Economía Naranja, Primer Reporte*, DANE, 2019. Disponible en https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/satelli_cultura/economia-naranja/1er-reporte-economia-naranja-2014-2018.pdf

5. *Ibid.*, p. 7.

6. *Ibid.* p.52.



MÉXICO

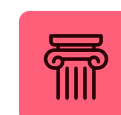
De acuerdo con la Cuenta Satélite de Cultura elaborada por el INEGI, la participación económica del sector en el PIB en 2019 representó el 3,1%⁷.



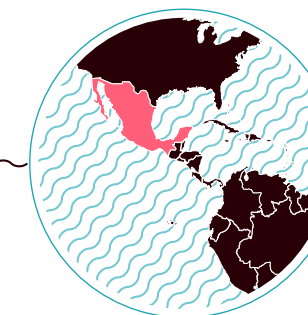
Por actividades, la mayor aportación corresponde a **medios audiovisuales (36,9%) y artesanías (19,1%)**, que en conjunto aportaron el **56% del valor generado** por el sector cultura.



Las siguientes actividades en orden de importancia fueron producción cultural de los hogares (18,8%), diseño y servicios creativos (7,8%), artes escénicas y espectáculos (5,6%), formación y difusión cultural en instituciones educativas (4,7%), libros, impresiones y prensa (3,0%), patrimonio material y natural (1,5%), artes visuales y plásticas (1,5%), y música y conciertos (1,2%).



Durante el periodo de 2008 a 2019, la contribución anual promedio del sector de la cultura en la economía del país fue de 3,5%.



En 2009, el sector presentó **su mayor participación con 4%**. En los últimos años, la participación del sector cultura en el PIB tuvo una tendencia decreciente; **en 2019 registró 3,1%**, la menor aportación registrada a lo largo del periodo⁸.



En el mismo año, las actividades vinculadas con el sector cultura representaron el **3,25% de la ocupación del país**. La elaboración de artesanías, con el **35,1% del total**; junto con la producción cultural de los hogares, **con el 18,6%**; y los medios audiovisuales, **con el 15,0%**; participaron con más de las dos terceras partes (68,7%) de dicha ocupación.



Le siguen en orden de importancia, diseño y servicios creativos (10,6%), formación y difusión cultural en instituciones educativas (6,3%), libros, impresiones y prensa (5,1%), música y conciertos (3,5%), patrimonio material y natural (2,4%), artes visuales y plásticas (1,6%) y artes escénicas y espectáculos (1,6%)⁹.

7. *Cultura*, INEGI. Disponible en <https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/>

8. Cuenta satélite de la cultura de México, 2019. *Comunicado de prensa 562*, INEGI, 2020. Disponible en <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/StmaCntaNa/CSCltura2020.pdf>

9. La suma de los parciales puede no coincidir con el total debido a los efectos del redondeo.



PERÚ



En Perú se han realizado diversos estudios de medición, así como múltiples ejercicios de sensibilización sobre la importancia y el impacto de la economía creativa en el desarrollo nacional.

Tal fue el caso del documento *22 Indicadores de la Cultura para el Desarrollo*¹⁰, que incluyó un capítulo dedicado al impacto y contribución de la economía al PIB y al empleo. Este estudio fue realizado por el Ministerio de Cultura bajo la metodología de la UNESCO, de acuerdo con los principios y marcos teóricos desarrollados en el proceso global de implementación de la Convención de 2005 sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de Expresiones Culturales. Cabe señalar que se llevó a cabo en 2014, cuando Perú se encontraba en un proceso de crecimiento económico sostenido y equilibrado, que permitió consolidar las bases de una industria cultural que ha ganado dinamismo y productividad en los últimos años.



Entre los datos que arroja, destaca el referente al aporte de las actividades económicas culturales (privadas y formales, sin incluir al gobierno) a la economía nacional, que **alcanzaba el 1,58% del PIB**, superando la participación de varias actividades económicas, siendo el doble del sector de la **pesca y la acuicultura (0,7%)** y posicionándose cerca de las **actividades de electricidad, gas y agua (1,7%)**.



Las actividades con mayor contribución porcentual fueron: **impresión y edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas**.



El estudio también señaló que **3,33% del total** de la población ocupada correspondía a personas dedicadas a ocupaciones culturales. De este total, **62% eran mujeres y 38%, hombres**, y las ocupaciones con la mayor contribución fueron “tejedores a mano de punto y telar de manos” y “peleteros, cosedores, bordadores y trabajadores asimilados”.



Se considera que **este indicador subestima la contribución de las actividades culturales al empleo** pues no incluye las ocupaciones indirectas fuertemente vinculadas a la cultura, las ocupaciones no culturales en establecimientos culturales ni el empleo informal en actividades culturales, que es muy extendido.

10. Disponible en <http://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2014/12/libro-22-Indicadores-de-Cultura-para-el-Desarrollo2.pdf>



Otro referente de las mediciones culturales son las aproximaciones que se han realizado con miras hacia la **implementación de la Cuenta Satélite de Cultura de Perú**.

El primer acercamiento fue en el marco de la Comunidad Andina de Naciones durante el 2014 utilizando información del 2007. Posteriormente, el Ministerio de Cultura de Perú realizó una actualización de la información al 2015¹¹, sobre la cual se estimó el PBI cultural en el 1% del PBI nacional. Se realizaron mediciones en siete sectores culturales: creación (literaria, musical, teatral); artes escénicas y espectáculos artísticos (teatro, danza, otras formas de artes escénicas); artes visuales (artes plásticas, fotografía, artes gráficas e ilustración); música (presentaciones musicales en vivo, edición musical); audiovisual y radio (cine y video, radio, televisión, juegos on-line, videojuegos); libros y publicaciones (libros, publicaciones periódicas, bibliotecas); patrimonio material (entidades museales, archivos históricos culturales, otro patrimonio inmueble, otro patrimonio mueble).



Los sectores con mayor participación fueron el **sector del audiovisual (41%), artes plásticas y visuales (28%), y libros y publicaciones (24%)**.



Otro estudio importante se refiere a la contribución de las Industrias Basadas en Derechos de Autor (IBDA), realizado por la Universidad del Pacífico en 2020 por encargo del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI).



En este, se indica que en 2018 la contribución de las IBDA al valor agregado bruto representó el **3,83% del total nacional** y su contribución al empleo fue de **4,05% del empleo nacional**.



De acuerdo al estudio, uno de los subsectores de las IBDA que mayor valor agregado contribuye a la economía nacional es el de la prensa y publicaciones, con un **48% del total del VAB de las IBDA**, le siguen los programas informáticos y juegos de video (16%), los servicios publicitarios (15%) y la radio (12%).

11. Disponible en <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1503677-cuantificando-la-cultura-hacia-la-medicion-de-la-cuenta-satelite-de-cultura-csc-ano-de-evaluacion-2015>



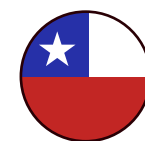
Instituciones y políticas culturales para el apoyo de las Industrias Culturales y Creativas en los países de la Alianza del Pacífico

Tal y como lo reconoce la Convención de 2005 de UNESCO sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de Expresiones Culturales, los Estados tienen el derecho soberano a adoptar políticas culturales y aplicar medidas para promover la diversidad de las expresiones culturales, a través de diversos tipos de intervenciones legislativas, reglamentarias, institucionales y financieras.

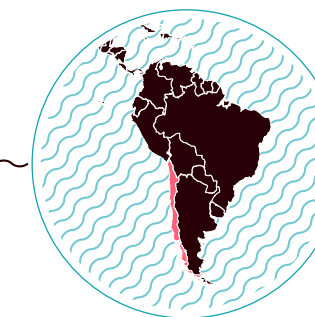
Un conjunto articulado, consistente y transversal de medidas de esta naturaleza puede conformar un contexto favorable para el desarrollo de las ICC. En esa medida es importante hacer referencia al marco institucional, normativo y de políticas culturales que cada uno de los países miembros de la AP ha adoptado para apoyar estas industrias.



Foto por: Milton Ramírez / @fotomilton



CHILE



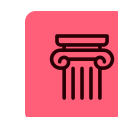
Utilizando la definición de industrias creativas desarrollada por la UNESCO, los primeros antecedentes de atención a las ICC en Chile se podrían remontar al retorno de la democracia con la creación del Fondo Nacional de Desarrollo de las Artes en 1992, la ley de Fomento del Libro y la Lectura de 1993, y la llamada “Ley Valdés” de 1990.

El desarrollo de un diseño articulado de carácter normativo, institucional y de políticas específicas para las ICC inicia con la creación del Consejo Nacional de la Cultura en 2003 y el reformulado Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes. Con base en esta institucionalidad, en 2004 se crearon los consejos sectoriales asociados a la música, el libro y el audiovisual con sus respectivos fondos de fomento.

Entre finales de los años noventa y la primera década del siglo XXI, la CORFO (Corporación de Fomento de la Producción) establece instrumentos de apoyo al sector audiovisual, en un principio, y luego a diferentes industrias creativas. Asimismo, a mediados de la segunda década del siglo XXI, ProChile (agencia de promoción de las exportaciones) inicia una estrategia de apoyo a las industrias creativas.

La diversidad de entidades involucradas en la promoción, de forma directa e indirecta, al desarrollo artístico cultural y creativo, motivó en 2014 el compromiso presidencial, en el programa de gobierno de Michelle Bachelet, de crear una institucionalidad de coordinación entre

entidades gubernamentales, así como el diseño e implementación de un plan nacional. A partir del lanzamiento del *Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa* en 2017, es posible identificar diversas instituciones gubernamentales orientadas a apoyar al sector de las industrias creativas de acuerdo con funciones misionales: desarrollo cultural (Ministerio de las Culturas), fomento productivo (Chilecreativo, CORFO), e internacionalización (a través de ProChile, etc.).



La mayor proporción del presupuesto se canaliza a través del Ministerio de las Culturas, que ha establecido políticas focalizadas en el fomento de la oferta. De acuerdo con la taxonomía desarrollada por el BID (2021), la institución ha utilizado instrumentos directos, medidas tipo subsidio, específicamente fondos concursables para financiar los eventos definidos en el marco del estudio.

12. <http://fondosdecultura.cl/>



COLOMBIA

La historia del fomento al arte y la cultura en Colombia está marcada por múltiples hechos sociales y políticos anteriores a la adopción en 2008, por parte del gobierno colombiano, del concepto de emprendimiento, y posteriormente de las industrias culturales y creativas.

Destacan los programas de cultura adscritos al sector educativo desde principios del siglo XX; la Ley 9 de 1942 para el fomento del desarrollo de la industria fílmica, transformada en la, hoy extinta, Compañía de Fomento Cinematográfico, FOCINE (1978) y posteriormente en el actual Proimágenes Colombia; el Instituto Colombiano de Cultura, Colcultura (1968), convertido en el Ministerio de Cultura bajo la Ley General de Cultura de 1997. A partir de entonces, se han gestionado los Planes Nacionales de Cultura; la Política de Turismo Cultural; el Programa Nacional de Lectura y Bibliotecas; el Programa Nacional de Concertación y el Programa Nacional de Estímulos. A nivel regional, se ha dado apertura, paulatinamente, a Secretarías de Cultura en varias municipalidades, cuyas estrategias de apoyo a la creación cultural están basadas en programas robustos de convocatorias públicas, como es el caso del Programa Distrital de Estímulos de la Alcaldía de Bogotá (de más de 20 años de trayectoria), el Programa de Estímulos de Medellín (con 17 años) y el de Cali.

Estas políticas, instituciones y programas han coexistido desde mitad del siglo XX y hasta el día de hoy con el conflicto armado entre el estado colombiano, las guerrillas, grupos paramilitares y narcotraficantes; y también con la parapolítica y prácticas de corrupción. Es clave señalar este aspecto, pues ha determinado el presupuesto público para la cultura en el país y la manera en la que se encaminan los programas de inversión, con apuestas por

la resiliencia social, el respeto a la diversidad, la reconciliación, la memoria, la paz, y más recientemente, por el emprendimiento cultural, gracias a la incorporación del concepto de las industrias culturales y creativas a las políticas del gobierno nacional.

Las ICC en Colombia están regidas actualmente por la Ley Naranja, publicada en 2017, cuyo objeto es “desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas”, entendidas estas “como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual”. La Ley Naranja indica además que “las industrias creativas comprenden los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellos que generen protección en el marco de los derechos de autor”.



Este abordaje de las industrias creativas está vinculado a la definición que propone la UNESCO, retomada por el Centro de Información de Economía Naranja del gobierno colombiano, que contiene las definiciones, normas, políticas, programas, herramientas, estudios y estrategias nacionales alusivas al emprendimiento cultural, la economía naranja/creativa, y las industrias culturales y creativas¹³.

13. <https://economianaranja.gov.co/>



Foto por: Andres Forero

Entre los sucesos recientes relacionados con las políticas de industrias culturales y creativas en Colombia, vale la pena mencionar que entre 2018 y 2020, “el Ministerio de Cultura adelantó el proceso de identificación de los sectores, efectuó el desarrollo de encuentros académicos, labores de diálogo con la ciudadanía y concertación interinstitucional, al igual que una consulta rigurosa en articulación con todas las instancias pertenecientes al Consejo Nacional de Economía Naranja”.

Gracias a esta labor, se sientan las bases para crear la ruta de acción de la Política Integral Naranja en el año 2020, y se determinan mediante el decreto 1204¹⁴ sus objetivos, líneas estratégicas, plan de participación, seguimiento y evaluación.



La Política Integral Naranja tiene como objetivo general: “Implementar estrategias de articulación con los sectores público y privados que permitan la aplicación de un modelo de gestión dirigido al desarrollo integral de las industrias creativas y culturales” a través de siete líneas estratégicas: información, instituciones, industria, infraestructura, integración, inclusión e inspiración.

14. Disponible en <https://economianaranja.gov.co/media/zbmlcwzf/decreto-1204-de-2020.pdf>



MÉXICO

México Creativo es un espacio que busca trazar un modelo de política pública para entender y desarrollar las economías culturales y creativas desde un ecosistema sociocultural, rico, diverso y sostenible. Se proponen tres principios articuladores:



El cooperativismo: la colectivización de procesos productivos —desde los insumos hasta las ganancias— y de procesos creativos interdisciplinarios.



El cuidado: equidad de género, equidad social, equidad de derechos, y su ejercicio real.



La regeneración: procesos centrados en la reproducción de la vida/transmisión y reproducción de saberes e ideas vinculados al patrimonio material, inmaterial y natural desde lo local.

En las relaciones marcadas por estos modos de hacer se promueven ecosistemas culturales y creativos, y cadenas de valor que otorgan a las personas y colectividades la posibilidad de ser ellos mismos los agentes de sus propios procesos de desarrollo.

La iniciativa *México creativo, desarrollo cultural sustentable* ha trabajado desde 2019 para abrir espacios de

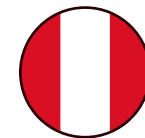


convergencia de ideas y saberes relacionados con temas estructurales de la economía cultural y creativa. En 2021, las preguntas que guían las acciones de esta iniciativa han sido: “¿cómo a partir del estado co-creamos una política pública que logre que las cadenas de valor del ecosistema cultural sean autogestivas y sustentables? y ¿cómo desde la corresponsabilidad fortalecemos prácticas económicas sostenibles dentro del ecosistema cultural y creativo?”

México creativo se encuentra en proceso de construir un acercamiento multi-enfoque a lo que se conoce como economía cultural y creativa. Parte de entender a la economía como una acción relacional que da lugar a un intercambio de productos, procesos y experiencias que pueden ser materiales e inmateriales (bienes o servicios), y que tienen un valor (de cambio, social, simbólico y expresivo). Por eso no se deja fuera al mercado, la mercantilización de productos y la generación creativa de conocimiento e ideas.

Desde esta perspectiva, la economía cultural y creativa reconoce que los cimientos de una economía fuerte deben estar centrados en las personas, en el respeto a la diversidad de las manifestaciones locales y al cumplimiento de los derechos culturales. A partir de tal reconocimiento, de lo que se trata es de asumir la práctica cultural y creativa desde estos modos de hacer, centrados en el desarrollo sostenible, equitativo e inclusivo.

Por otra parte, la Secretaría de Cultura ha creado un programa denominado PROFEST, orientado a apoyar la realización y profesionalización de festivales culturales y artísticos, cuyo eje central sea la programación de actividades de artes escénicas, artes visuales, cinematográficas, diseño, gastronomía y literatura, y cuyo objetivo sea favorecer el acceso de todos los mexicanos a las expresiones culturales y a las prácticas artísticas.

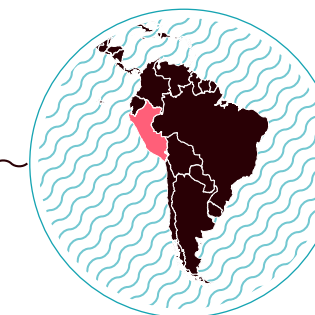


PERÚ

Desde 2010 Perú cuenta con un Ministerio de Cultura que ha venido desarrollando acciones de apoyo a las ICC desde el Viceministerio de Patrimonio e Industrias Culturales, a través de la Dirección de Industrias Culturales y Artes y sus unidades orgánicas, la Dirección del Libro y la Lectura, la Dirección de Artes y la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios.

Las acciones del Ministerio de Cultura se han enfocado en brindar soporte a las industrias culturales en los diversos eslabones de la cadena de valor, principalmente en la creación y producción, y en menor medida en la distribución, circulación, consumo y participación. Recientemente, ante las exigencias derivadas de la pandemia, se han realizado importantes avances en materia de información especializada a través de los canales de telecomunicación vía web y **streaming**, como Cultura24.tv, un espacio que ha cobrado relevancia por su llegada al gran público, con talleres, conferencias, charlas, exposiciones, entre otros. Sin embargo, se evidencian limitaciones para la formación acreditada, así como la falta de incentivos en materia de investigación e innovación para el desarrollo, crecimiento y consolidación de las ICC.

Es importante mencionar que, en el marco de las ICC, industrias como turismo, gastronomía, artesanía, juguetería y medios de comunicación también son atendidas por otras instituciones como el Ministerio de Producción, el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo y la Presidencia del Consejo de Ministros. En el caso de las acciones de apoyo a las ICC que se desarrollan en el exterior, el Ministerio de Relaciones Exteriores, a través de la Dirección General de Asuntos Culturales, impulsa acciones



de fomento, promoción e intercambio cultural, contando con la participación de delegaciones de artistas y gestores culturales en los diversos encuentros, ferias y festivales internacionales a los que Perú es invitado.

Estas acciones se han realizado a través de lineamientos normativos correspondientes al sector: los instrumentos de la gobernanza cultural internacional a la que se adscribe el país y las leyes nacionales que abarcan al cine y el audiovisual peruano, al libro y la democratización de la lectura, a la promoción de los puntos de cultura, entre otras normativas que abarcan los derechos de autor y la propiedad intelectual o aspectos laborales del artista intérprete y ejecutante. Todo este marco normativo se complementa con la aprobación, en 2020, en el contexto de la pandemia, de la Política Nacional de Cultura hacia el 2030.

En materia de estímulos económicos al sector, gracias a la Ley del Cine, la industria cinematográfica ha contado con una política prolongada de convocatorias a concursos públicos.



Desde el 2018 esta política de estímulos se amplió a las artes visuales, las artes escénicas, la música, la danza, lo editorial y el fomento del libro. Con la crisis provocada por la pandemia, en 2020 y 2021 se entregaron apoyos económicos en varios rubros del sector.



Flujos e intercambios de bienes y servicios culturales entre los cuatro países de la AP y con el resto del mundo

Existe un desequilibrio en el comercio global de bienes y servicios culturales.

Menos del **30% del total de las exportaciones** de bienes culturales tienen su origen en los países en desarrollo.

La participación de estos países en el comercio mundial es solo del **23% en el sector audiovisual y de la música, del 32% en el sector de las artes visuales** y del **18% en el sector de la edición.**

El desbalance de flujos tiene que ver no únicamente con los bienes y servicios, sino con el grado en que los artistas y otros agentes culturales pueden o no viajar y tener presencia en distintos países, como resultado de restricciones y falta de apoyo para facilitar su circulación.

Por eso, es de gran importancia el objetivo de la AP de favorecer el intercambio fluido de bienes y servicios culturales y de personas, y en esta tarea los festivales, ferias y mercados pueden cumplir un papel muy importante.

Aunque no disponemos de estudios con cifras actualizadas, un estudio impulsado por la AP indica que el mayor exportador de bienes y servicios culturales de la Alianza al resto del mundo entre 2010 y 2014 fue México (con USD 5.375 millones), seguido de Colombia (con USD 1.036 millones), Chile (con USD 242 millones) y Perú (con USD 199 millones).

En cuanto a las importaciones, para México ascendieron a **USD 13.024 millones** en el mismo lapso, para Colombia a **USD 3.086 millones**, Perú **USD 2.445 millones** y Chile **USD 2.349 millones.**

Es decir que los cuatro países de la AP son deficitarios en sus intercambios de bienes y servicios culturales, pero en distinta magnitud y proporción.

15. Alianza Pacífico. *Caracterización de flujos y barreras al comercio de bienes y servicios culturales*, Ministerio de Cultura. Bogotá, 2016. Disponible en https://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/2016_Alianza-Pac%C3%ADfico-Flujos-barreras-comerciales.pdf



México importa **2,4 veces** más de lo que exporta; Colombia, **2,9 veces**; Chile, **9,7 veces**; y Perú, **12,2 veces**. De modo que el déficit proporcional es mayor en estos últimos dos países.



En lo que se refiere al comercio cultural entre los cuatro países de la AP entre 2010 y 2014, el mayor socio comercial es México, que exportó **USD 157 millones** e importó **USD 126 millones.**



Colombia ocupa el segundo lugar con exportaciones por **USD 104 millones** e importaciones por **USD 93 millones**; seguido de Chile, que exportó **USD 72 millones** e importó **USD 60 millones**; y finalmente, Perú, que exportó **USD 36 millones** e importó **USD 83 millones.**



En cuanto a la balanza comercial cultural entre países, Chile tiene como principal socio comercial a Perú con un importante balance positivo, mientras que el balance es negativo con Colombia y México y la magnitud del flujo es menor. Los sectores deficitarios son el audiovisual, el de artes plásticas y el editorial. El superavitario es el musical.



Por su parte, Colombia tiene superávit comercial cultural con el resto de la AP. Su principal socio comercial es México y su balanza es equilibrada. Le siguen Perú y después Chile. Sus sectores deficitarios son el audiovisual, el musical y las artes plásticas. El sector editorial es significativamente superavitario.

México es el mayor socio comercial cultural de la AP. Colombia es su principal socio, al que exportó USD 81 millones e importó USD 79 millones en el lapso considerado por el estudio. Siguen Chile y después Perú, respecto al que tiene un superávit considerable. Los sectores superavitarios son el audiovisual, el musical y las artes plásticas, y el más deficitario es el editorial.

Finalmente, Perú es el menor socio comercial cultural de la AP y es deficitario para la región. Su principal destino de exportaciones es Chile, seguido de México y Colombia. Importa principalmente de México y Colombia, y todos sus sectores son deficitarios, con excepción de las artes plásticas.



Impacto del COVID-19 sobre las Industrias Creativas y Culturales. El caso de los festivales, ferias y mercados

La pandemia del COVID-19 ha tenido repercusiones profundas sobre las industrias culturales y creativas. En un estudio encargado por la UNESCO¹⁶ se calcula que en 2020 se produjo una contracción global de 750.000 millones de dólares del valor añadido bruto de las industrias culturales y creativas en todo el mundo, lo que representa un retroceso significativo en la capacidad de estas industrias para impulsar el desarrollo cultural, económico y social.

Los impactos negativos no han afectado de manera homogénea a los distintos sectores y actividades que integran las ICC. Debido a las medidas de salud pública adoptadas por los gobiernos para intentar detener la propagación del virus, algunas actividades se vieron más afectadas que otras. Cuanto más fundamental sea la presencia física, mayor la afectación. Es decir, las actividades más dependientes de experiencias e interacción en espacios físicos han sufrido los mayores impactos negativos. En esa medida, la pandemia planteó retos particularmente serios para las ferias, festivales y mercados que hasta antes de la aparición del COVID-19 se realizaban mayoritariamente de manera presencial y que, en consecuencia, en los últimos dos años han tenido que ser cancelados o transitar a formatos virtuales.

El mismo estudio revela que, a escala global:

De **13 bienales** y otros grandes eventos internacionales de artes visuales, casi un tercio fueron cancelados, en tanto que la mayoría de los que se llevaron a cabo se celebraron de forma virtual.



De **13 ferias internacionales** de libro programadas para realizarse en 2020, solo una tuvo lugar como estaba previsto inicialmente.



De **23 festivales** y semanas internacionales de diseño, casi la tercera parte fueron cancelados.

En el caso de América Latina, el estudio *Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas* —impulsado conjuntamente por el Mercosur, la UNESCO, el BID, la SEIB y la OEI— revela que



La variación interanual del valor agregado bruto de Argentina, Colombia, Costa Rica y México entre el segundo trimestre de 2019 y el segundo trimestre de 2020 fue de **-75%** en las actividades de patrimonio, **-44%** en las de artes escénicas, **-25%** en las de formación, **-23%** en las de música, **-17%** en las artes plásticas y visuales, **-16%** en las de publicidad, **-12%** en las editoriales y **-5%** en audiovisual.



Es decir, que se registraron descensos en todos los casos, pero **altamente diferenciados según el tipo de actividad.**

16. *Las industrias culturales y creativas frente a la COVID-19: panorama del impacto económico*, UNESCO, 2021. Disponible en https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377863_spa

Para entender la realidad actual y las perspectivas a futuro de las ICC en general, y de los festivales, ferias y mercados en particular, es importante considerar la aceleración de la transformación digital como resultado de la pandemia. Tanto los públicos como los creadores y demás profesionales de la cultura están utilizando las tecnologías digitales no solo de manera más intensa que antes, sino también de formas novedosas, no previstas, lo que ha provocado la aparición de modelos innovadores de producción, distribución y consumo digitales.

Los festivales, ferias y mercados que tengan mayor capacidad de adaptarse a las nuevas circunstancias y aprovechar las nuevas oportunidades serán, sin duda, los que tengan mayor posibilidad de lograr continuidad y crecimiento en los próximos años.

De igual manera, en este contexto reciente, en el que las prácticas culturales se han desplazado en gran medida a espacios digitales, se corre el riesgo de reducir el acceso al derecho a la cultura exclusivamente para quienes tienen conectividad y acceso a un buen ancho de banda. En este sentido, surgen retos importantes para los creadores y

gestores culturales, y para las distintas políticas institucionales de acceso a la cultura y de protección y promoción de la diversidad cultural.



Este ejercicio de mapeo y la plataforma en línea fueron impulsados con el propósito de contribuir a que los agentes, gestores y creadores culturales avancen ante tales retos, y logren aprovechar las posibilidades y las ventanas de oportunidad que se están abriendo, a pesar de la adversa circunstancia global inédita que hoy nos determina, de ahí la relevancia y oportunidad de este proyecto y la conveniencia de su continuidad.



Foto por: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile

02

DESCRIPCIÓN DE
LA METODOLOGÍA
Y EL PROCESO DE
DELIMITACIÓN,
IDENTIFICACIÓN Y
RECOLECCIÓN DE
INFORMACIÓN



2.1

Delimitación de los alcances y cobertura operacional del proyecto



El primer paso de la metodología consistió en una delimitación del universo de trabajo, con el propósito establecer los criterios operativos para acotar lo que se determinó incluir en la base de datos durante la etapa piloto correspondiente al proyecto. Se identificaron definiciones de carácter operativo con el fin de contar con criterios objetivos y precisos que orientaron la búsqueda y selección de la información que fue objeto del ejercicio de mapeo.

Esta delimitación fue el resultado de una revisión de las definiciones y clasificaciones de organismos internacionales y de los cuatro países miembros de la Alianza del Pacífico en sus programas y políticas de apoyo a la economía creativa. Se consideró que lo más conveniente era no pretender alcanzar una cobertura exhaustiva de todos los festivales, ferias, mercados y escenarios de Chile, Colombia, México y Perú, sino identificar lo que era más factible y prioritario abordar en una primera etapa piloto, de acuerdo con los objetivos y el mandato guía del proyecto, y tomando en cuenta los tiempos y los recursos disponibles para su realización.



A partir de estas condicionantes, se consideró que el tema de los escenarios resultaba de especial complejidad, por su número y variantes según la disciplina y tipo de evento; además de que no se trata exclusivamente de escenarios cerrados, ya que para muchas ferias y festivales tienen especial importancia las plazas públicas y otro tipo de espacios no convencionales, sobre los cuales es relativamente más difícil obtener información confiable y actualizada.

2.2

Definición y taxonomía de las Industrias Culturales y Creativas en los países de la Alianza del Pacífico



Como se pudo observar en el apartado de contexto, relativo a la medición de la contribución económica de la cultura en general y de las ICC en particular, distintos países, incluidos los cuatro estados miembros de la AP, y distintos estudios, de instituciones públicas, privadas y académicas, han adoptado diferentes definiciones, delimitaciones y clasificaciones para abordar los ejercicios de mapeo y medición de impacto. En tal virtud, uno de los retos de este proyecto fue acordar una definición operativa que permitiera contar con un denominador común para el ejercicio de mapeo a realizar.



A continuación, se presentan de manera sintética las definiciones y taxonomías que han orientado los ejercicios de medición y definición de políticas públicas orientadas al desarrollo de las ICC en los cuatro países miembros de la AP.



CHILE

En el estudio *Mapeo de Industrias Creativas y Culturales en Chile. Caracterización y dimensionamiento*¹⁷, publicado en 2017 por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, las ICC se definen, tomando como referencia la UNESCO: “Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial... esta definición no se limita a la producción de la creatividad humana y su reproducción industrial sino que incluye otras actividades relacionadas que contribuyen a la realización y la difusión de los productos culturales y creativos”.

En el *Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa*¹⁸, publicado en 2014 por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, para definir el campo de acción de la economía creativa se adaptó el modelo de círculos concéntricos del economista David Throsby, en el que se agrupan las áreas creativas en función de su contenido simbólico y su capacidad para generar ingresos comerciales. En dicho plan, la industria creativa se define como “un conjunto amplio de actividades económicas en el que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo sustancial... La industria creativa alberga diversos sectores de las artes y la cultura, como la música, el libro y el audiovisual, más toda la producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente, y que incluye principalmente a las artes escénicas, las artes visuales, la fotografía y la artesanía, así como sectores de servicios como la arquitectura y el diseño”.

Finalmente, en la *Guía de formalización del emprendedor creativo*¹⁹, publicada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio en 2018 se establece, tomando como referencia la definición de la UNCTAD, que: “La economía creativa es el sector de la economía de un país cu-

yas actividades consisten en desarrollar bienes y servicios culturales, artísticos y creativos... cuyo valor está o podría estar protegido por derechos de propiedad intelectual... Forman parte de este sector, todas aquellas actividades que tienen el potencial de fomentar el crecimiento económico, la creación de empleos y ganancias de exportación y, a la vez, promover la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano”. Se incluyen en la economía creativa sectores industrializados como música, libro, audiovisual y otros como las artes visuales, artes escénicas, artesanía, fotografía, televisión, radio, medios escritos, arquitectura, diseño, publicidad y medios informáticos.



Las actividades que se desarrollan dentro de la economía creativa van desde la creación, producción o reproducción de un contenido cultural, artístico o patrimonial, hasta la promoción, difusión y comercialización de bienes y servicios creativos.

17. *Mapeo de Industrias Creativas y Culturales en Chile. Caracterización y dimensionamiento*, CNCA, 2014, p. 21. Disponible en https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf

18. *Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa*, CNCA, 2017, p. 23. Disponible en <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/plan-nacional-de-fomento-a-la-economia-creativa/>

19. *Guía de formalización del emprendedor creativo*, MINCAP, 2018, p. 12. Disponible en <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/guia-formalizacion-emprendedor-creativo/>



COLOMBIA

El *Primer Reporte de Economía Naranja*²⁰ del DANE, como entidad responsable de la producción estadística oficial en Colombia, se refiere al sector cultural y creativo como “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual”.

El sitio de internet del DANE define a la Economía Naranja como el conjunto de actividades económicas que combinan la creación, producción, representación, exhibición, comunicación, distribución o comercialización de contenidos de naturaleza cultural, o que sin ser culturales están protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de un bien o servicio²¹.

De acuerdo con la Ley Naranja, “las industrias creativas comprenderán de forma genérica —pero sin limitarse a— los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa”.



El DANE definió en mayo de 2019, en conjunto con las entidades de la Mesa de Información, el listado de las 103 actividades económicas, en el cual hay 34 actividades de inclusión total y 69 de inclusión parcial que pertenecen a las tres áreas funcionales de la Economía Naranja.

Las áreas funcionales en las que el DANE divide la economía naranja son: industrias culturales (que comprende editorial, fonográfica, audiovisual y agencias de noticias y otros servicios de información); creaciones funcionales (que abarca medios digitales y software de contenidos, diseño y publicidad); y artes y patrimonio (que incluye artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural, material e inmaterial y educación en artes, cultura y economía creativa)²².

20. *Economía Naranja. Primer reporte*, DANE, 2019. Disponible en https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/satelli_cultura/economia-naranja/1er-reporte-economia-naranja-2014-2018.pdf

21. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/economia-naranja>

22. *Economía Naranja, Primer Reporte*, DANE, 2019, p. 7.





Foto por: Secretaría de Cultura de México



MÉXICO



La Cuenta Satélite de Cultura (CSC) elaborada por el INEGI definió al sector económico de la cultura como un conjunto de productos y actividades sociales basadas en aspectos creativos y de carácter simbólico que se transforman, a través de un proceso de creación, producción, transmisión, consumo, preservación y formación, en bienes y servicios.

La CSC considera como actividades culturales las siguientes: artes escénicas y espectáculos, artes visuales y plásticas, artesanías, diseño y servicios creativos, libros, impresiones y prensa, medios audiovisuales, música y conciertos, patrimonio material y natural, formación y difusión cultural en instituciones educativas y producción cultural de los hogares.

En cuanto a las definiciones adoptadas para ejercicios de mapeo de las ICC, el estudio *México Creativo: Mapeando las industrias creativas en México*²³, elaborado por la Secretaría de Cultura, partió de la definición del Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido desde 2015 que incluye los siguientes sectores: arquitectura, publicidad, artesanías, diseño, cine, radio y televisión, música, artes escénicas, editorial y software.

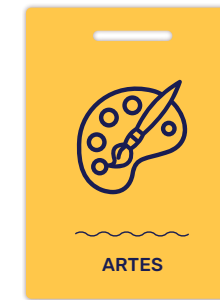
23. <https://centroculturaldigital.mx/compas-creativo/mexico-creativo/>



Foto por: Secretaría de Cultura de México



PERÚ



Artes escénicas

Teatro, circo, danza, performance musicales en vivo, otros.



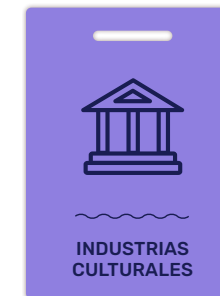
Artes visuales

Pintura, escultura, arte industrial, grabado, artes gráficas, ilustración, otros.



Actividades tradicionales

Esfuerzos reñacionados a la preservación y transmisión del patrimonio cultural e inmaterial de una sociedad.



Audiovisual

Cine y video, radio, televisión, multimedia, otros.



Editorial

Libros, publicaciones periódicas, otros.



Fonografía

Edición de música, producción fonográfica, otros.



Creaciones funcionales

Donde el resultado es creativo, pero no necesariamente relacionado a la cultura: artes gráficas, ilustración, joyería, videojuegos, publicidad, textil-moda, industrial, otros.



Artes visuales

Son parte de las cadenas de valor de otras industrias y se utilizan como insumo intermedio en el proceso de producción de un bien o servicio que no es necesariamente creativo por sí mismo: Diseño de producción, diseño de empaque, marketing, otros.

De acuerdo con el documento *Política Nacional de Cultura al 2030*²⁴, elaborado por el Ministerio de Cultura del Perú, se adoptan las definiciones de la gobernanza global cultural que se ampara en la Declaración Universal de la Diversidad Cultural de la UNESCO (2001), la Convención de Protección y Promoción de la Diversidad de Expresiones Culturales de la UNESCO (2005) y el marco de definiciones de los derechos culturales en los diferentes instrumentos y declaratorias tales como la Recomendación relativa a la Condición del Artista de la UNESCO (1980) y los derechos de propiedad intelectual en el marco normativo de la OMPI.

De esta forma, en el Perú se organizan las definiciones en tres grandes campos conceptuales, las artes, las industrias culturales y las industrias creativas. Dentro

del campo de las artes se incluye el universo de expresiones que van desde las artes escénicas, artes visuales y las actividades tradicionales. Dentro de ellas, una gran cantidad de expresiones y disciplinas que van desde teatro, circo, danza, performance, presentaciones musicales, pintura, grabado, escultura, artes funcionales, e ilustración, hasta las expresiones del patrimonio cultural material e inmaterial.

En cuanto a las industrias culturales, el documento de las políticas culturales del Perú reconoce las actividades y expresiones vinculadas al audiovisual, al mundo editorial y a la fonografía. Así mismo, en el campo de las industrias creativas se visibiliza a las creaciones funcionales y a las actividades de apoyo creativo, que van desde los videojuegos, la publicidad, la moda textil, hasta las actividades y expresiones del diseño funcional. A continuación, se incluye un cuadro con la taxonomía y las definiciones empleadas en dicho documento del Ministerio de Cultura.

24. Disponible en https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSI%C3%93N_FINAL_2.pdf

Fuente: Alfaro, 2015 en Ministerio de Cultura; Buitrago y Duque, 2013 en Benavente y Grazi, 2017 Elaboración: Oficina General de Planeamiento y Presupuesto, Ministerio de Cultura.

2.3

Definición y taxonomía adoptadas

Después de revisar las definiciones y taxonomías adoptadas en distintos documentos de los cuatro países y de analizar varias opciones manejadas a nivel nacional e internacional se consideró que lo más conveniente era adoptar la definición de industrias culturales y creativas de la UNESCO, dado que es el único organismo de Naciones Unidas encargado de la cultura en su mandato. Concretamente se adoptó la que plantea la Convención de 2005 sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales, ratificada por los cuatro países miembros de la AP y por la gran mayoría de Estados en el mundo.

La Convención de 2005 de UNESCO define las industrias culturales y creativas como aquellas que producen y distribuyen bienes y servicios culturales o actividades con un contenido cultural, que transmiten ideas, símbolos y modos de vida, independientemente del valor comercial que puedan tener. Esta definición se aplica a expresiones culturales o artísticas comunicadas mediante palabras (literatura), sonido (música, radio), imágenes (fotos, te-

levisión, películas), movimiento (danza, teatro) u objetos (escultura, pintura, diseño) y en cualquier formato (en vivo, impreso, audiovisual, digital)²⁵.

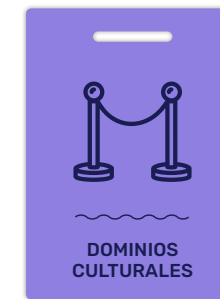
En cuanto a la clasificación o taxonomía, se optó por tomar como referencia básica la establecida por el **Marco de Estadísticas Culturales** de UNESCO²⁶ para definir lo que se entiende por dominios o sectores culturales, que se presenta a continuación. Cabe señalar que este marco es una de las principales referencias internacionales y regionales para el diseño de estadísticas culturales y sistemas de información cultural.

25. *Invertir en la creatividad. La Convención de 2005 sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*, UNESCO, 2018, p. 5. Disponible en https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/info-kit_brochure-sp-web.pdf

26. *Marco de Estadísticas Culturales*, UNESCO, 2009, p. 24. Disponible en <http://diversidadaudiovisual.org/wp-content/uploads/2013/05/framework-cultural-statistics-culture-2009-spa.pdf>



Foto por: Ministerio de Cultura de Colombia



- Museos (también virtuales)
- Sitios arqueológicos e históricos
- Paisajes culturales
- Patrimonio natural



- Artes escénicas
- Música
- Festivales, festividades y feria



- Bellas artes
- Fotografía
- Artesanías



- Museos (también virtuales)
- Sitios arqueológicos e históricos
- Paisajes culturales
- Patrimonio natural



- Artes escénicas
- Música
- Festivales, festividades y feria



- Bellas artes
- Fotografía
- Artesanías



- Viajes contratados y servicios turísticos
- Hospitalidad y hospedaje



- Deportes
- Acondicionamiento físico y bienestar
- Parques de entretenimiento y temáticos
- Juegos de azar



Fuente: Marco de Estadísticas Culturales, UNESCO, 2009

Considerando los objetivos del proyecto, la definición de industrias culturales y creativas, y los recursos disponibles, se acordó abordar solamente los dominios culturales contemplados en la clasificación y no los relacionados, y no incluir en esta etapa los temas de patrimonio cultural

y natural, dada la magnitud y diversidad de registros que tendrían que haber sido incluidos en el mapeo.

A partir de esta delimitación se llevó a cabo el proceso de identificación de las ferias, festivales y mercados, clasificados de acuerdo con la siguiente taxonomía:



ARTES ESCÉNICAS



ARTES VISUALES



MÚSICA



EDITORIAL



MEDIOS AUDIOVISUALES



MEDIOS DIGITALES / NUEVOS MEDIOS



SERVICIOS CREATIVOS Y DE DISEÑO



ARTESANÍAS



GASTRONOMÍA



MULTIDISCIPLINARIOS

Como criterio adicional para acotar esta primera etapa de recopilación y sistematización de la información, se incluyeron solo aquellos eventos abiertos a una participación que favorezca la circulación y el intercambio de bienes y servicios culturales entre los países de la Alianza del Pacífico, tal y como se plantea en los objetivos del proyecto.

El propósito fue desarrollar una herramienta que sirva a los creadores y los demás agentes de la cadena de valor de los países miembros de la Alianza del Pacífico, como un concentrado funcional, dinámico y actualizado, a partir del que puedan ubicar oportunidades de contacto para fortalecer los flujos culturales y creativos entre los países de la zona.



Identificación de fuentes primarias y secundarias de información y de ejercicios previos de mapeo



La siguiente actividad consistió en la identificación de fuentes primarias y secundarias y los ejercicios de mapeo previos con información disponible, tanto en cada uno de los cuatro países como a nivel latinoamericano e iberoamericano.

Se investigó en qué medida la información está disponible de manera abierta, cuál es su grado de actualización y en qué casos era conveniente contactar a instituciones públicas, asociaciones gremiales y expertos en las distintas áreas para avanzar en el acopio y validación de la información.

Esta investigación estuvo orientada y complementada por la información proporcionada por los enlaces institucionales de los cuatro países, así como por un proceso de búsqueda basado en la experiencia y conocimientos de los miembros del equipo de investigación.

Asimismo, se identificaron fuentes secundarias con información a nivel latinoamericano e iberoamericano que se pueden consultar en el Anexo 1.

A continuación, se describen de manera sintética los resultados de cada país y se incluyen como anexos los archivos detallados sobre las fuentes identificadas.



Foto por: Secretaría de Cultura de México



CHILE



Durante el proceso de investigación se revisaron registros administrativos y fuentes secundarias asociadas principalmente a estudios elaborados por el Ministerio de las Culturas (ex Consejo Nacional de la Cultura y las Artes) y el BID, tales como:



Registros administrativos:

a) Empresas o emprendedores participantes en instancias de mercado de carácter internacionales (MICSUR, MICBRASIL, MICA), y b) postulantes a fondos asociados al financiamiento de festivales de artes escénicas e Iberescena.



Estudios: *Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile* (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes-CNCA, 2017); *Informe Anual de Estadísticas Culturales 2019* (Instituto Nacional de Estadísticas-INE, 2020); *Mapeo de Industrias Creativas y Culturales en Chile. Caracterización y dimensionamiento* (CNCA, 2014); *Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa* (CNCA, 2017); *Guía de formalización del emprendedor creativo* (MINCAP, 2018); *Fuentes de financiamiento a la Cultura y Creatividad* (BID, 2021).



Páginas web y redes sociales de los eventos identificados, tanto a través de registros administrativos como por informantes claves.

La tabla completa de fuentes identificadas se puede consultar en el Anexo 2.



COLOMBIA



El punto de partida de la identificación de fuentes fue el Sistema Nacional de Información Cultural (SINIC) del Ministerio de Cultura, y los demás sistemas asociados a las áreas culturales: el Sistema de Información de la Música (SIMUS), el Sistema de Información de la Danza (SiDanza), el Sistema de Información de Teatro y Circo y el mapa cultural.

Teniendo en cuenta que se identificó que dichos sistemas no cuentan con información actualizada, se recurrió al directorio de Ferias del Libro y al listado de muestras y eventos de cine del Ministerio de Cultura. Para complementar esta información se recurrió al Ministerio de Cultura, con el propósito de cruzar la base de datos planteada en este proyecto con los listados de eventos que tienen internamente en sus dependencias.

Este primer hallazgo de los sistemas de información del Ministerio de Cultura, hizo posible la aproximación a 59 fuentes primarias, secundarias, informes institucionales, directorios, referencias propias y agendas, entre las cuales destacan las siguientes fuentes institucionales:



Ministerio de Cultura de Colombia.

Direcciones de Música; Artes Visuales; Danza; Teatro y Circo; Literatura; Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos; y Estrategia, Desarrollo y Emprendimiento.



Procolombia. Ministerio de Industria, Comercio y Turismo de Colombia.



Proimágenes Colombia.



Artesanías de Colombia.



Cámara de Comercio de Bogotá.

Clúster de Diseño Gráfico.

La tabla completa de fuentes identificadas se puede consultar en el Anexo 3.



MÉXICO



El punto de partida fue el Sistema de Información Cultural de la Secretaría de Cultura²⁷, en el cual se identificaron 641 registros de festivales, de los cuales 214 se autodefinen como internacionales, y 162 ferias del libro, con 35 internacionales.

Esta información fue cruzada con la base de datos del Programa de Apoyo a Festivales Culturales y Artísticos (PROFEST) en su edición 2020.

Adicionalmente se identificaron y consultaron otras fuentes, entre las que destacan las siguientes:



Base de datos sobre festivales del *Anuario Estadístico de Cine Mexicano* de 2020, publicado por el Instituto Mexicano de Cinematografía²⁸.



Listado proporcionado por la Coordinación de Investigación del Instituto Mexicano de Cinematografía, que incluye 161 registros de festivales y eventos cinematográficos realizados en México en 2020.



Información de la Red Mexicana de Festivales Cinematográficos²⁹.



Base de datos de la Secretaría de la Cultura sobre ferias y fiestas de artesanía y cultura popular.

La tabla completa de fuentes identificadas se puede consultar en el Anexo 4.

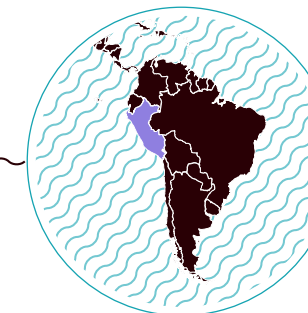
27. <https://sic.cultura.gob.mx/>

28. <http://www.imcine.gob.mx/festivales/>

29. <https://www.redmexfest.org/>



PERÚ



En el mapeo de Perú se contó con información de fuentes primarias como los registros de las convocatorias de Estímulos Económicos de la Cultura que realiza el Ministerio de Cultura, desde 2018, para el espectro amplio de los proyectos de artes e industrias culturales.

Se consolidaron los datos expresados en las actas públicas de las convocatorias vinculadas a las artes escénicas, artes visuales y música que administra la Dirección de Artes (DIA); igualmente, se recopiló información de las actas vinculadas al audiovisual y cine que administra la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO); así mismo, se recopiló información a través de las convocatorias vinculadas al campo editorial, la literatura y el fomento de la lectura que administra la Dirección del Libro y la Lectura (DLL). En esta etapa se logró conseguir un universo aproximado de quinientas entradas de información, correspondiente a festivales, ferias o mercados referenciados en las convocatorias de los años 2021, 2020 y 2019.

La tabla completa de fuentes identificadas se puede consultar en el Anexo 5.



Foto por: Ministerio de Cultura de Perú

2.6

Identificación de eventos, validación de los enlaces institucionales y expertos, y complementación y actualización de los datos por los responsables de los eventos

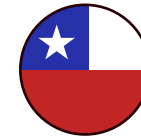


Teniendo como referencia la herramienta de captura y la identificación de fuentes, cada uno de los investigadores procedió al vaciado de la información identificada en el formato correspondiente, mismo que fue valorado en las reuniones semanales de evaluación de avances con cada uno de los investigadores, y ajustado con base en requerimientos de información a los propios organizadores de los festivales.

Esto permitió identificar los vacíos de información y diseñar estrategias para cubrirlos en cada país, tanto a través de los enlaces institucionales como con otras fuentes que ya se habían identificado.



Foto por: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Gobierno de Chile



CHILE



La validación de los eventos identificados en fuentes primarias y secundarias se llevó a cabo mediante consulta con entidades del sector público, el sector privado y la sociedad civil.

En el caso del sector público, se contactó a las tres instituciones que cuentan con programas asociados al fomento de la economía creativa: el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio; ProChile (agencia de promoción de las exportaciones); y CORFO (Corporación de Fomento de la Producción). La interlocución con el Ministerio se llevó a cabo gracias a la gestión del equipo de la Secretaría de Economía Creativa, quien, a su vez, coordinó la validación de fuentes con las unidades sectoriales (Arquitectura, Diseño, Artesanía y Artes de la Visualidad) y las Secretarías Ejecutivas de Música, Audiovisual, Libro, Artes escénicas, pertenecientes al Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes. En el caso de la CORFO, la gestión de la validación de fuentes fue realizada por Isidora Cabezón, jefa de la Unidad de Economía Creativa, quien a su vez gestionó el apoyo de Chilecreativo (Programa Estratégico institucional). Finalmente, en el caso de ProChile, se coordinó el apoyo con Raúl Vilches, jefe de la Unidad de Industrias Creativas, quien acudió a los encargados sectoriales de música, libro y narrativa gráfica, audiovisual y videojuegos, y diseño.

También se contó con la retroalimentación de personas y representantes del sector privado y la sociedad civil, quienes cuentan con una trayectoria significativa como



artistas, directores de asociaciones gremiales, investigadores y gestores culturales. Las personas que participaron de este ejercicio de validación fueron Guillermo Gómez, presidente de VG Chile; Max Cruz, presidente de la Asociación de Productores de Servicio de Producción; Cristóbal Dañobeitia, director ejecutivo del Observatorio Digital de la Música Chilena; Tania Salazar, directora de la plataforma online Artesanías en Feria. Además, se contó con la validación del Nodo de Artes Vivas, plataforma constituida por diez organizaciones ligadas a la difusión y exhibición de actividades artísticas, culturales y creativas³⁰.

30. <https://nodoartesvivas.com>





COLOMBIA



El proceso de validación de los eventos identificados en fuentes primarias y secundarias se desarrolló en dos vertientes: los enlaces institucionales designados por el Ministerio de Cultura y los especialistas de distintas disciplinas que fueron contactados y aceptaron participar en el proceso.

La interlocución con el Ministerio de Cultura de Colombia se llevó a cabo gracias a la gestión de Yully Ramírez, asesora de asuntos multilaterales del Ministerio, quien agendó reuniones con las siguientes dependencias y personas del Ministerio: Dirección de Danza (Ángela Beltrán y María Adelaida Piedrahita); Dirección de Teatro y Circo (Gina Agudelo); Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (Jaime Tenorio, Yenny Chaverra, Andreiza Anaya, Laura Puentes y Yolima García); Dirección de Literatura (María Aristizábal y Santiago Cepeda); Dirección de Artes Visuales (Andrés Gaitán); Dirección de Música (Lucy

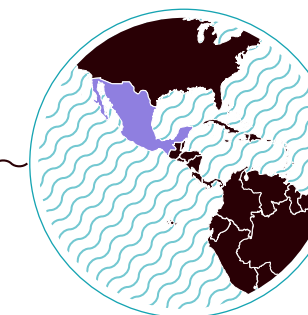
Espinosa); y Dirección de Estrategia, Desarrollo y Emprendimiento (Tatiana Rudd y Victoria Lotero).

Con cada una de estas áreas se puso en común el proyecto del mapeo, sus objetivos, y el interés en recibir la retroalimentación de los equipos de trabajo del Ministerio.

Como complemento a este proceso se contó con la retroalimentación de personas que tienen una trayectoria significativa como artistas, investigadores, docentes, empresarios, directivos del sector público y gestores culturales. Las personas que generosamente participaron en este ejercicio de validación fueron Francesco Corbelletta (Artes escénicas: teatro); Liliana Chicuazuque (Artes escénicas: circo); Ana Carolina Ávila (Artes escénicas: danza); Sergio Pinzón y Alejandro Martín. (Artes visuales); Andrés Felipe Suárez, Artesanías de Colombia (Artesanías); Adriana Ángel, Cámara Colombiana del Libro (Editorial); Carol Sabadini y Ana Sabogal (Medios audiovisuales: cine y televisión); Alejandro Duque (Medios audiovisuales: radio); Alejandro Duque y Camilo Cantor (Medios digitales: *software art*); Geraldine Sheinfell (Medios digitales: software de entretenimiento); Gloria Saldarriaga y Andrea Piedrahita (Servicios creativos y de diseño: diseño de moda); Érica Martínez (Servicios creativos y de diseño: arquitectura); Rodrigo Bolívar (Servicios creativos y de diseño: publicidad); y Gustavo Pulecio de la Cámara de Comercio de Bogotá (Servicios creativos y de diseño: diseño gráfico).



MÉXICO



En el caso de México, a través del enlace institucional de la Secretaría de Cultura para este proyecto, Maite Málaga, coordinadora de Programación y Proyectos de México Creativo de la Dirección General de Asuntos Internacionales, se contó con la colaboración de las siguientes personas e instituciones: Ana del Castillo, Haydée Boetto y Gabriel Enciso del Cenart; Lydia Margules de la Coordinación Nacional de Teatro del INBA; Marco Barrera, Rosario Sánchez y Sandra Montoya del Fondo de Cultura Económica; María Fernanda Gish, con apoyo de Pablo Quezada de la Dirección General de Publicaciones de la UNAM; Griselda Campos, directora del Programa de Cultura Alimentaria de la Dirección General de Culturas Populares Indígenas y Urbanas; Amparo de Jesús Rincón de la Dirección General

de Culturas Populares, Urbanas e Indígenas; Rosario Lara y María Fernanda Rio Armesilla del Instituto Mexicano de Cinematografía; Zabel Revueltas del Centro de Cultura Digital; Adriana Casas del Centro Multimedia del Cenart; y Edgar Zayas de PROFEST.

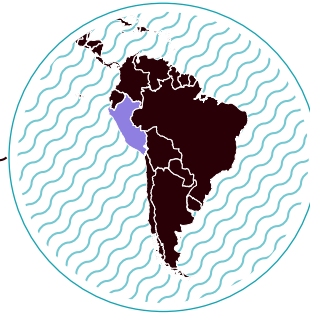
Por parte de expertos y especialistas se contó con la participación de Irene Azuela (Teatro), Nadia Lartigue (Danza), Diego Espinoza y Ejival (Música), Maru Aguzzi (Artes Visuales, Editorial y Servicios Creativos de Diseño y Arquitectura), Ana Elena Mallet y Ricardo Lozano (Servicios Creativos de Diseño y de Arquitectura), José Iturriaga (Gastronomía), Diego Aguirre (Medios Nuevos y Radio), Pablo Solís (diversas disciplinas) y Verónica Velasco del Conservatorio Mexicano de Gastronomía.



Foto por: Secretaría de Cultura de México



PERÚ



En esta etapa se realizó el proceso de identificación de los eventos que se ajustaran al perfil internacional determinado en la metodología y se realizó, además, un filtrado de eventos que hayan llegado a realizar una edición durante la etapa preliminar al inicio de la pandemia, es decir en el año 2019 e inicios del 2020.



Se logró recuperar más de un centenar de ferias, festivales, mercados de las artes e industrias culturales y creativas a nivel nacional. En esta etapa se utilizaron diversas fuentes de información como redes sociales, páginas web institucionales, reportes gremiales, reportes periodísticos, páginas de difusión y venta de eventos.

Posteriormente se pasó a una etapa de validación y consulta con expertos de distintas áreas y disciplinas sobre la base de datos recopilada. Esto permitió depurar la base de datos original, filtrando eventos vigentes, de acuerdo a los criterios establecidos, e incorporar algunos que no habían sido detectados. También se envió la relación de eventos identificados para su validación al Ministerio de Cultura a través de los mecanismos de comunicación institucional.

Los enlaces institucionales del Ministerio de Cultura fueron el director general y la coordinadora general de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, Santiago Alfaro y Caridad Pizarro, quienes colaboraron en el proceso junto a las especialistas del equipo de Gestión de la Información y el Conocimiento de la Dirección General, Rosana Sáez, José Uzuriaga y Alejandra Zúñiga.

Los expertos y especialistas que colaboraron en el proceso fueron: Liliana Minaya y Willy del Pozo (Editorial); David Flores Hora y Christian Bendayán (Artes visuales); Efraín Agüero (Medios audiovisuales); Rodrigo Portales (Cine); Wendy Chávez, Marjorie Pariona y Jimmy Vidal (Teatro); Beto Arancibia, Blanca Segura, Camilo Riveros y Luis Alvarado (Música); Olinda Silvano (Artesanías, Diseño); y Percy Encinas (Artes escénicas).



Interacción con los diseñadores del sitio web

Dado que una de las responsabilidades del equipo de trabajo consistía en acompañar y asesorar el proceso de desarrollo del piloto web del mapeo, a partir de los resultados y recomendaciones del documento guía.



Se revisaron diferentes sitios web y se identificaron varios cuya **estructura y funcionalidad resultaban relevantes para el diseño del sitio.**



Se elaboraron notas para orientar a los potenciales proveedores acerca de las expectativas para el sitio web. Se participó en reuniones con tres de los potenciales proveedores para conocer sus propuestas, intercambiar ideas y despejar dudas.

Revisión de sitios de internet a fin de identificar modelos de estructura y navegación, así como recomendaciones de criterios de búsqueda y visualización de resultados para los diseñadores del sitio web, en el que se visualizarán y actualizarán los resultados del mapeo que se ha denominado calendario digital.

Entre las sugerencias se propuso un diseño que permitiera las siguientes alternativas de búsqueda/filtrado:



Por **nombre** del evento.



Por **país y por Estado / Región / Departamento**, a través de un mapa y un catálogo. En este caso se planteó iniciar con la georreferenciación de un número limitado de eventos (alrededor de 15 por país), seleccionados entre aquellos que se realizan en un solo recinto.



Por **fecha**, a través de un calendario.



Por **área / sector y disciplina** (a través de un catálogo y/o palabras clave).



Por **palabras contenidas en la descripción** del evento.



Por **instancia organizadora.**



Por **sede** (ciudad).

Una vez concluido el proceso de recolección y depuración de la información, se entregó a los desarrolladores la base de datos con información sobre los campos definidos en la herramienta de recopilación de información para los eventos identificados y validados.

03

PRESENTACIÓN
Y ANÁLISIS DE
LA INFORMACIÓN
RECOPIADA





A continuación, se presentan los resultados del mapeo y se hace un primer análisis de la información recopilada, tanto de manera consolidada para la región, como por país, en función de su distribución de acuerdo con distintas variables.

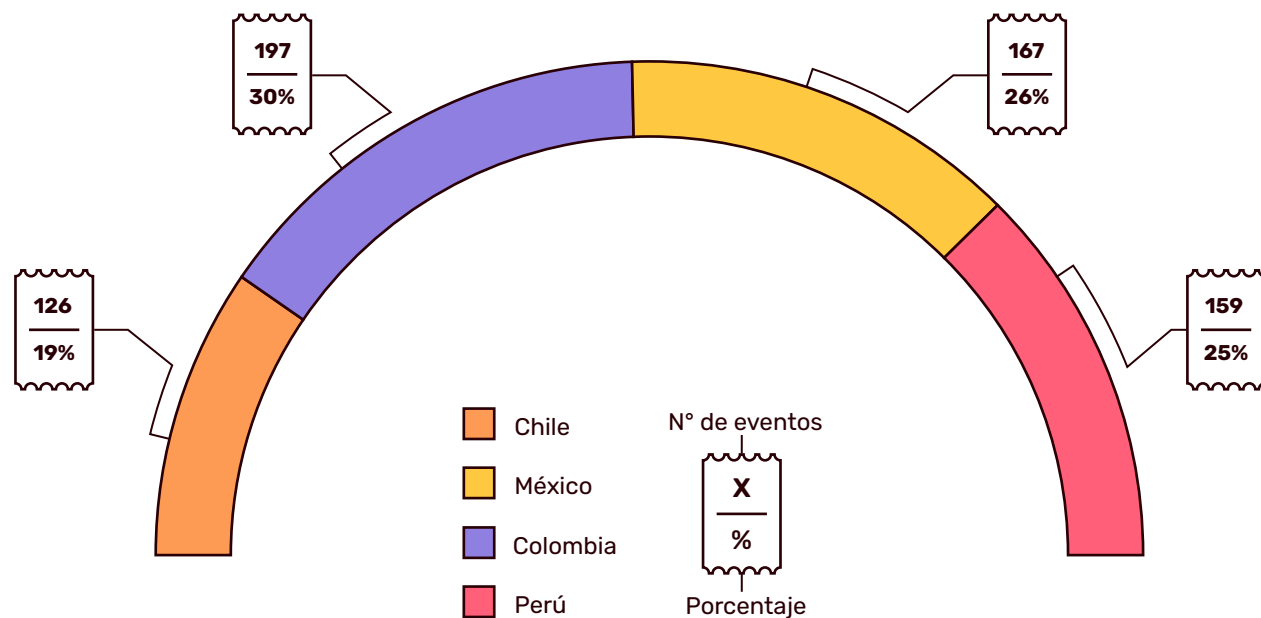
Al interpretar esta información deben tomarse en cuenta varios factores, se trata de un ejercicio piloto y, como tal, no pretende alcanzar una cobertura completa y exhaustiva. Los eventos mapeados son solo aquellos que tienen carácter internacional. Hay una gran cantidad de ferias, festivales y mercados de gran importancia que no fueron incluidos, no por falta de valoración de su trascendencia,

sino porque sus objetivos están centrados en la difusión, el intercambio y el acceso a bienes y servicios culturales producidos a nivel nacional y local. En esta etapa el equipo a cargo del proyecto, integrado por un coordinador, cuatro investigadores y una asistente, realizó un intenso proceso de identificación de fuentes, consulta de instituciones y expertos, y comunicación con los organizadores de los eventos, como ha sido descrito en el apartado anterior.

Considerando la metodología y criterios de selección adoptados, este ejercicio de mapeo permitió identificar 649 festivales, ferias y mercados que se realizan para impulsar el intercambio de bienes y servicios culturales relacionados con las ICC y que tienen carácter internacional en Chile, Colombia y México. A continuación, se presentan los resultados desagregados en función de distintas variables.

La siguiente gráfica permite visualizar la distribución por país de los eventos identificados:

Eventos por país



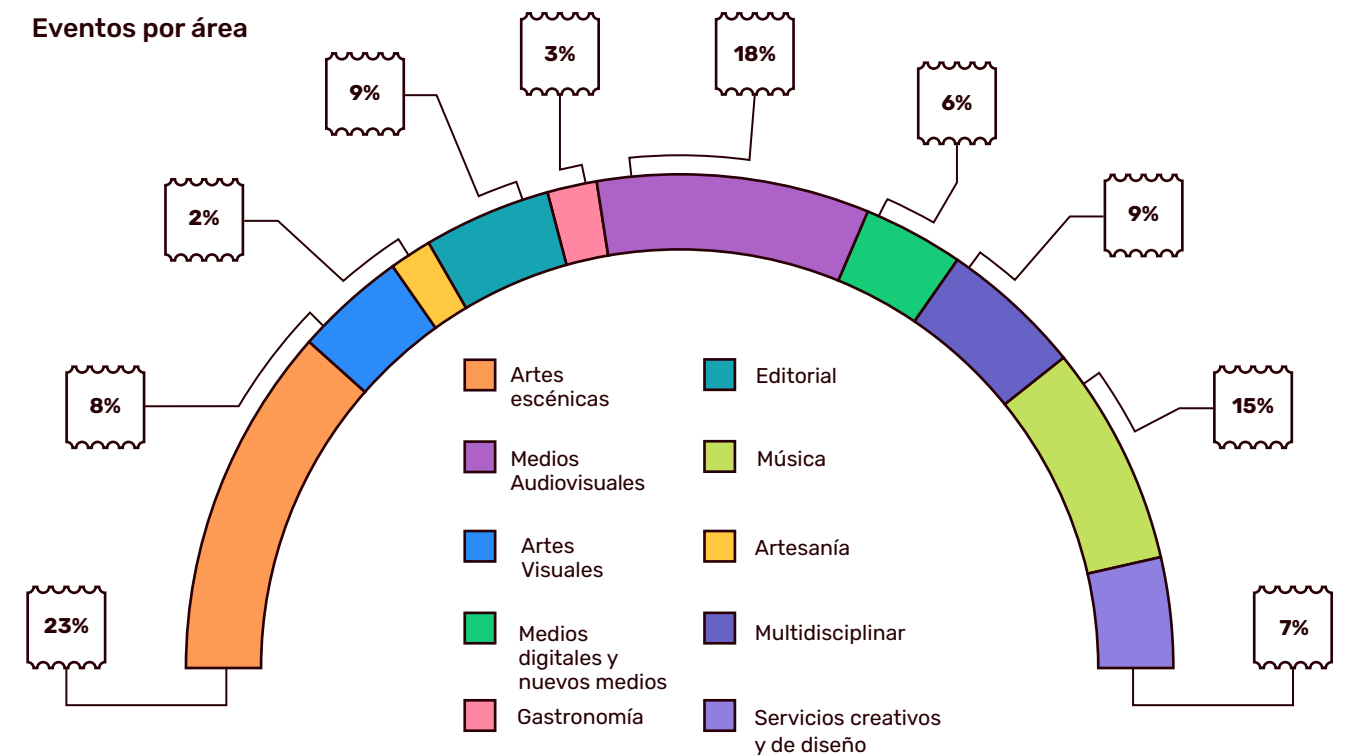
Ferias, festivales y mercados por área

La distribución por área o sector de las ICC de los eventos identificados refleja que el área/sector con mayor número de eventos es la de artes escénicas con 150, que representa el 23% del total y que ocupa el primer lugar en Chile, México y Perú. El segundo lugar lo ocupan los medios audiovisuales con 113 eventos, que representan el 18% del total y ocupan el segundo lugar en Chile y Perú, y el tercero en México. En tercer lugar se encuentra la música con 100 eventos, que representa el 15% del total y que ocupa el primer lugar en Colombia y el tercero en México y Perú.

Estos tres sectores representan más de la mitad (56%) del total de eventos identificados en la región. Le siguen en importancia los eventos multidisciplinarios, editoriales y de artes visuales con un rango de entre 50 a 60 eventos cada uno a nivel regional.

Entre el rango de 40 a 50 eventos se sitúan servicios creativos y de diseño (46) y medios digitales y nuevos medios (40). Servicios creativos y de diseño ocupa el segundo lugar en importancia en Colombia por número de eventos.

Eventos por área





CHILE



En relación con el total de 126 eventos identificados, es posible notar que:

-  El mayor número de eventos se da en el área de **artes escénicas con 35 (28%)**, seguida de **medios audiovisuales con 29 (23%)**.
-  En conjunto, estas dos áreas representan alrededor de **la mitad de los eventos identificados (51%)**.
-  La participación de los sectores **música y editorial** es casi la misma, equivalente a **10% y 9%**, registrando **13 y 12 eventos cada sector**, respectivamente.
-  La participación de los sectores de **servicios creativos y de diseño, artes visuales y artesanía** es bastante similar, **entre el 6% y el 8% del total**.



En el caso de los eventos más ligados a la transacción de servicios, tales como **servicios creativos y de diseño y medios digitales/nuevos medios**, se registraron **8 eventos, lo que equivale a 6% de participación**.



En el caso de los bienes, la mayor participación la alcanzó las **artes visuales (10 eventos, 8% de participación)** seguido de **artesanía (7 iniciativas, 6%)**.



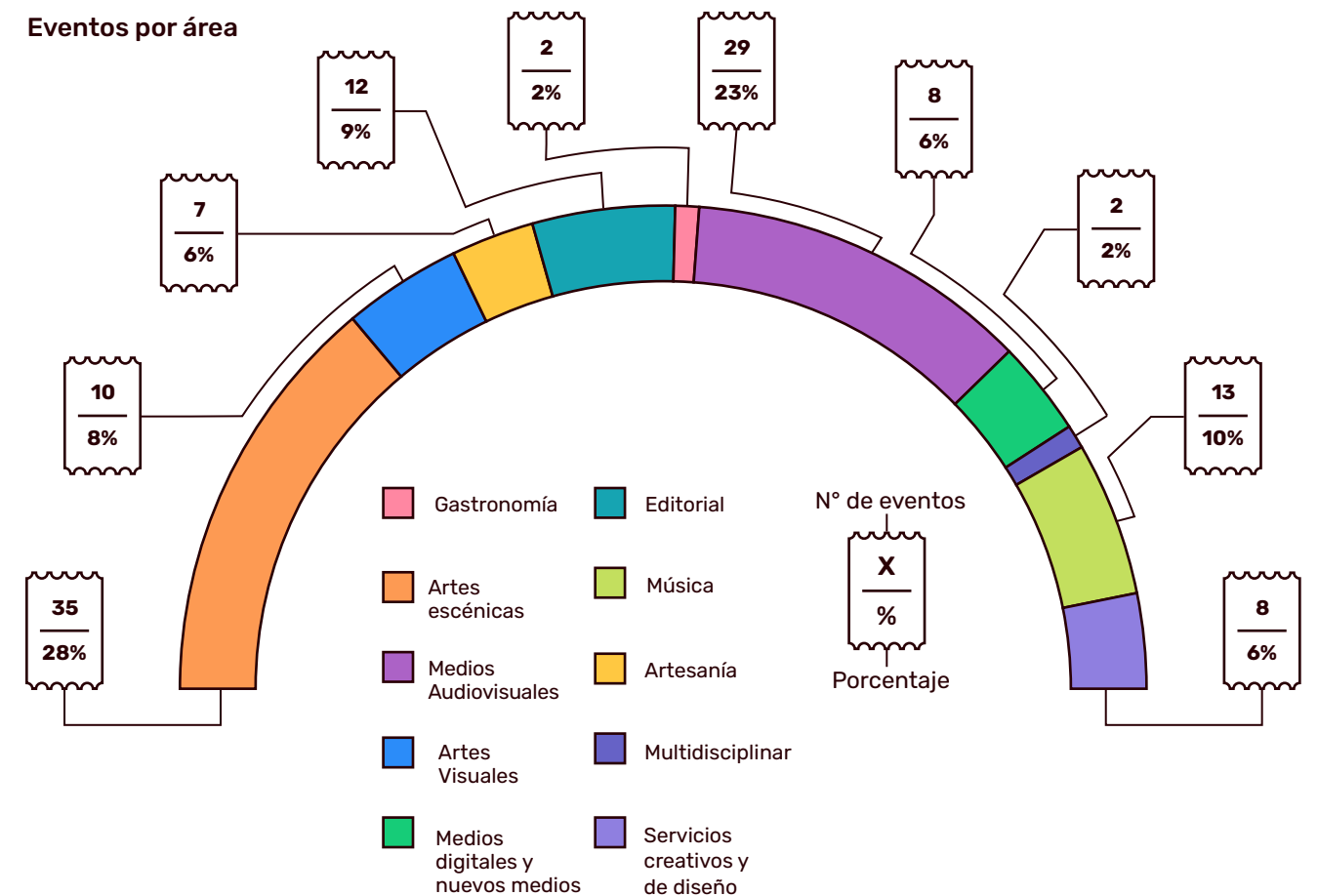
Se identificaron dos eventos de **carácter multidisciplinario o transversal**, Enexpro y Encuentro CHEC, ambas organizadas por instituciones gubernamentales (ProChile y el Ministerio de las Culturas, respectivamente), que **representan 1% del total**.



Se identificaron dos eventos de **gastronomía**, que **representan 1% del total**.



Eventos por área





COLOMBIA

En relación con el total de 197 eventos identificados, cabe mencionar que:



El número más alto corresponde a música con **33 eventos, que representa el 18,9% del total.**

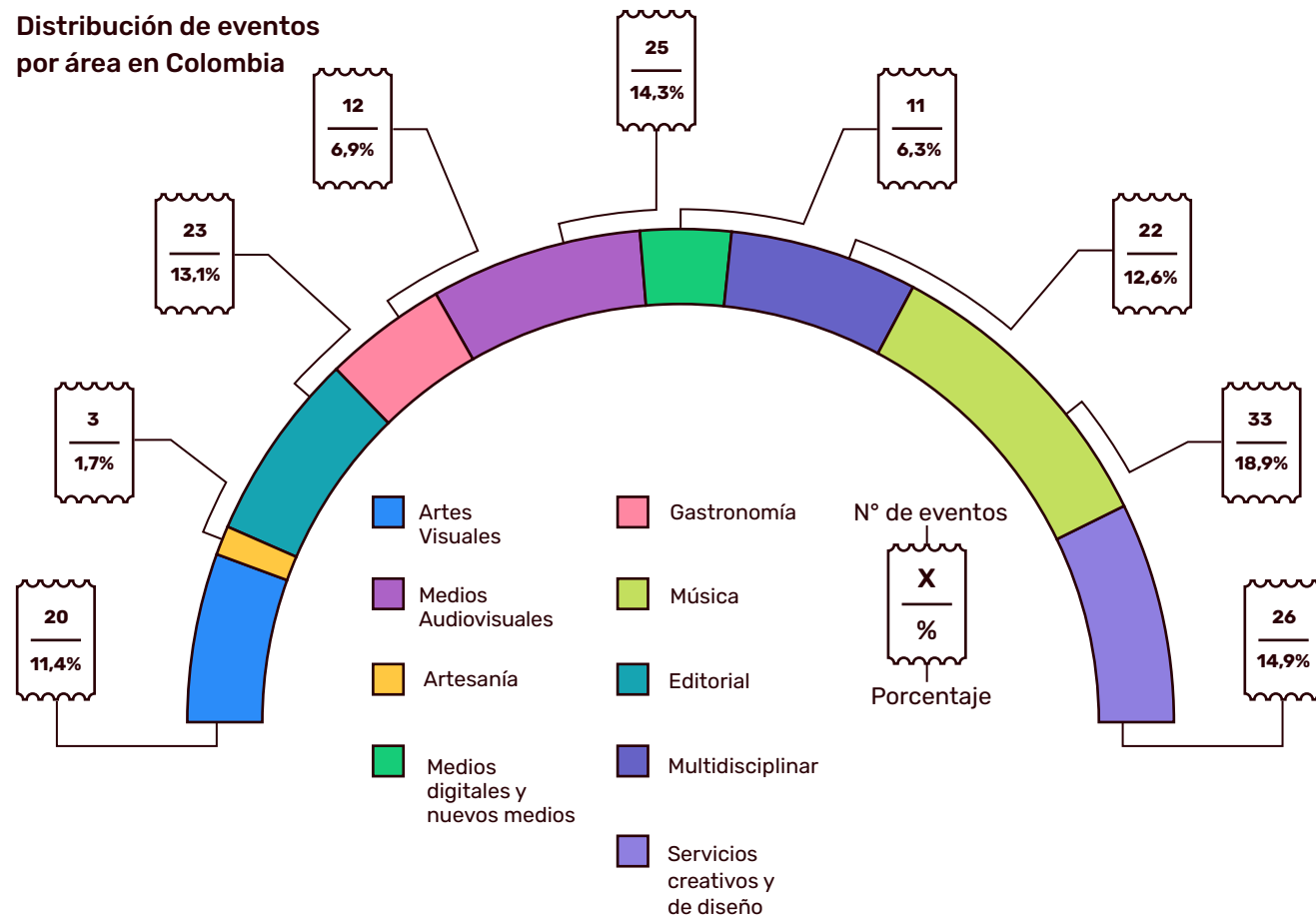


En un rango de entre 20 y 26 eventos le siguen **servicios creativos y de diseño con 26 (14,9%), medios audiovisuales con 25 (14,3%), editorial con 23 (13,1%), multidisciplinarios con 22 (12,6%) y artes visuales con 20 (11,4%).**



Siguen **gastronomía con 12 eventos (6,9%), medios digitales y nuevos medios con 11 (6,3%)** y finalmente, **artesánías con 3 (1,7%).**

Distribución de eventos por área en Colombia



MÉXICO

En relación con la distribución por área de los 167 eventos identificados, cabe mencionar que:



El número más alto corresponde a artes escénicas con 38, **lo que representa el 22%.**



En el rango de 20 a 29 eventos le siguen **multidisciplinarios con 28 (17%), música con 25 (15%) y audiovisual con 22 (13%).**



Estos cuatro sectores representan alrededor de las **dos terceras partes de los eventos identificados (67%).**



Un tercer grupo, con un rango de 10 a 19 eventos, lo integran **medios visuales y medios digitales con 17 (10%),** seguido de **editorial con 15 (9%)** y por último, **artes visuales y servicios creativos y de diseño, cada uno con 10 (6%).**

Distribución de eventos por área en México

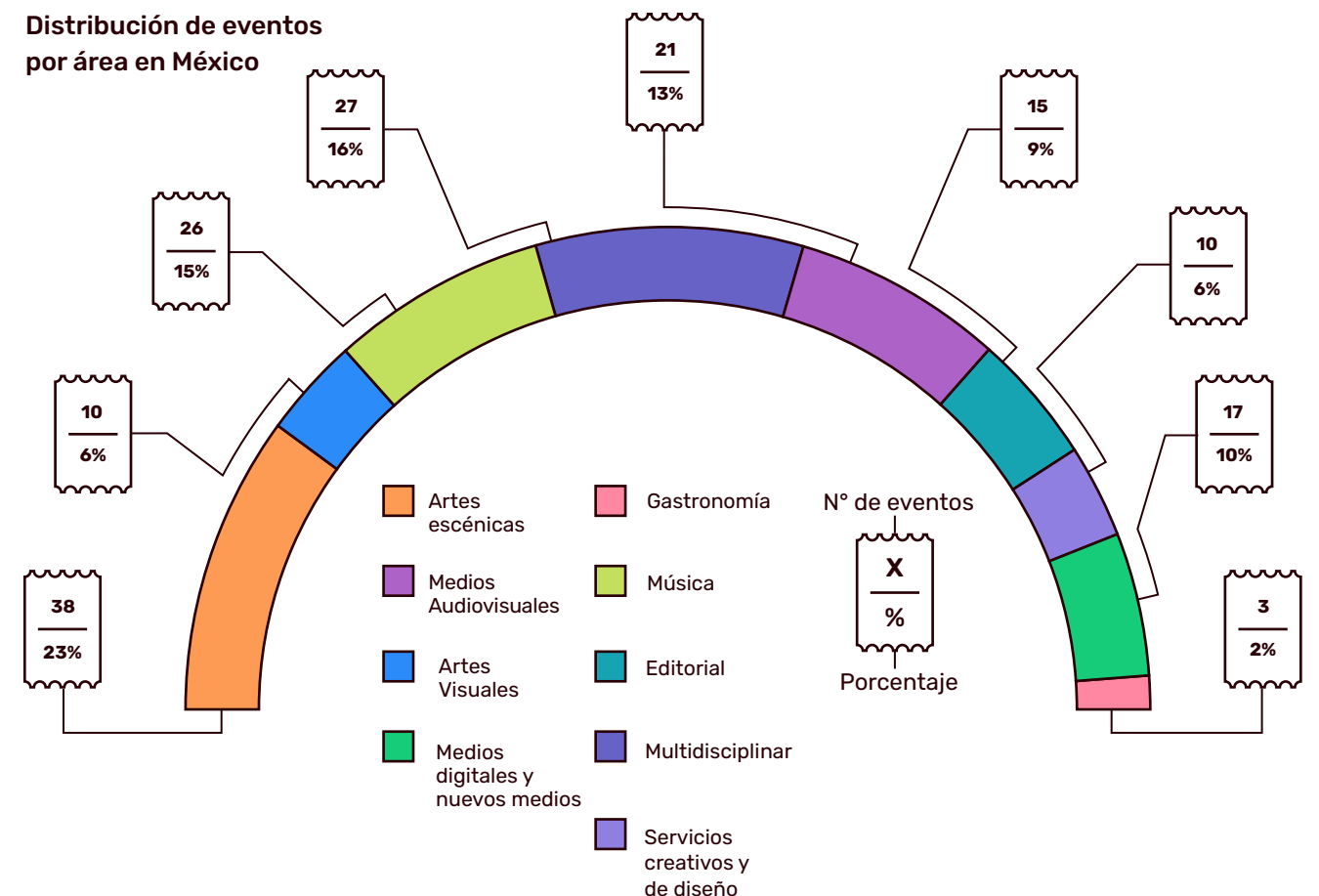




Foto por: Ministerio de Cultura de Perú



PERÚ



En relación con el total de 159 eventos identificados, es posible notar que:



La mayor cantidad están asociados a las **artes escénicas (55)** que representan **35% del total mapeado**, seguido de **medios audiovisuales con 38 eventos mapeados, que representan un 24%**, y **música con 28 eventos internacionales, que representan el 17%**.

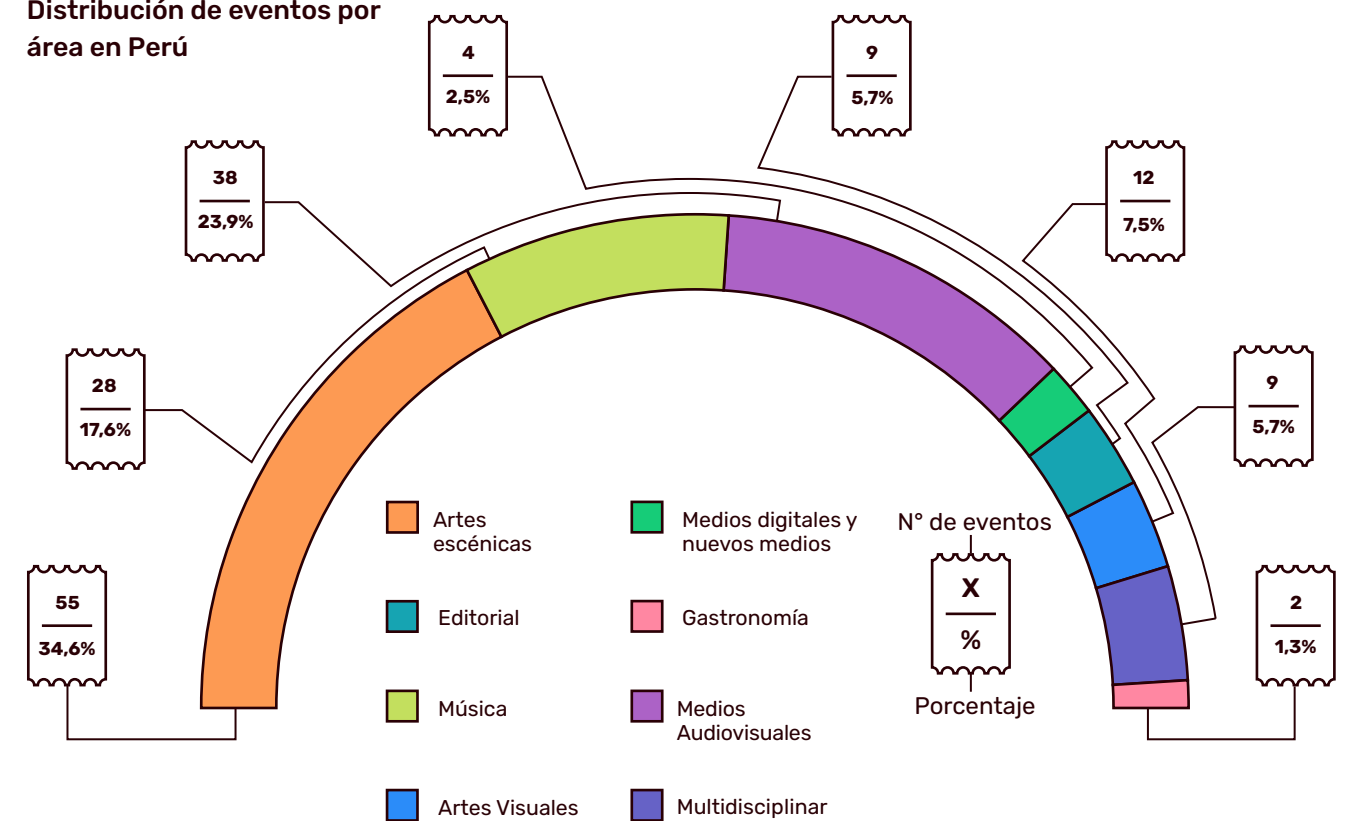


En conjunto, estas tres áreas representan alrededor de las **tres cuartas partes de los eventos identificados (76%)**.



Le siguen en importancia por número de eventos, **artes visuales con 12 (8%)** y **editorial y multidisciplinarios con 9 cada uno (6%)**.

Distribución de eventos por área en Perú

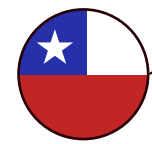




Eventos por Departamento / Estado / Región

Como sucede en otros temas asociados a las ICC, las ferias, festivales y mercados vinculados a estas actividades se concentran en un número relativamente reducido de ciudades de cada país.

A continuación, se presenta la distribución territorial de los eventos identificados por unidad político-administrativa de Chile, Colombia, México y Perú.



CHILE

Sobre la distribución de eventos por regiones en Chile, se aprecia que:



La región metropolitana concentra **más de un tercio (37%)** del total de eventos identificados con **47**.



Más de la mitad de los eventos (53%) se concentra en la zona centro del país, principalmente en Valparaíso y la región Metropolitana con **67 eventos**.



Al sumar la región del Biobío con **10 eventos (8% del total)**, se constata que casi dos tercios del total de eventos se concentra en las 3 regiones mencionadas.



Arica y Parinacota, Antofagasta, Los Ríos y Los Lagos tienen una participación entre un **4% y 5% del total de eventos identificados**.



Tarapacá, Atacama, O'Higgins, Maule y Ñuble registran una participación de **2% del total, con 2 o 3 eventos cada una**.

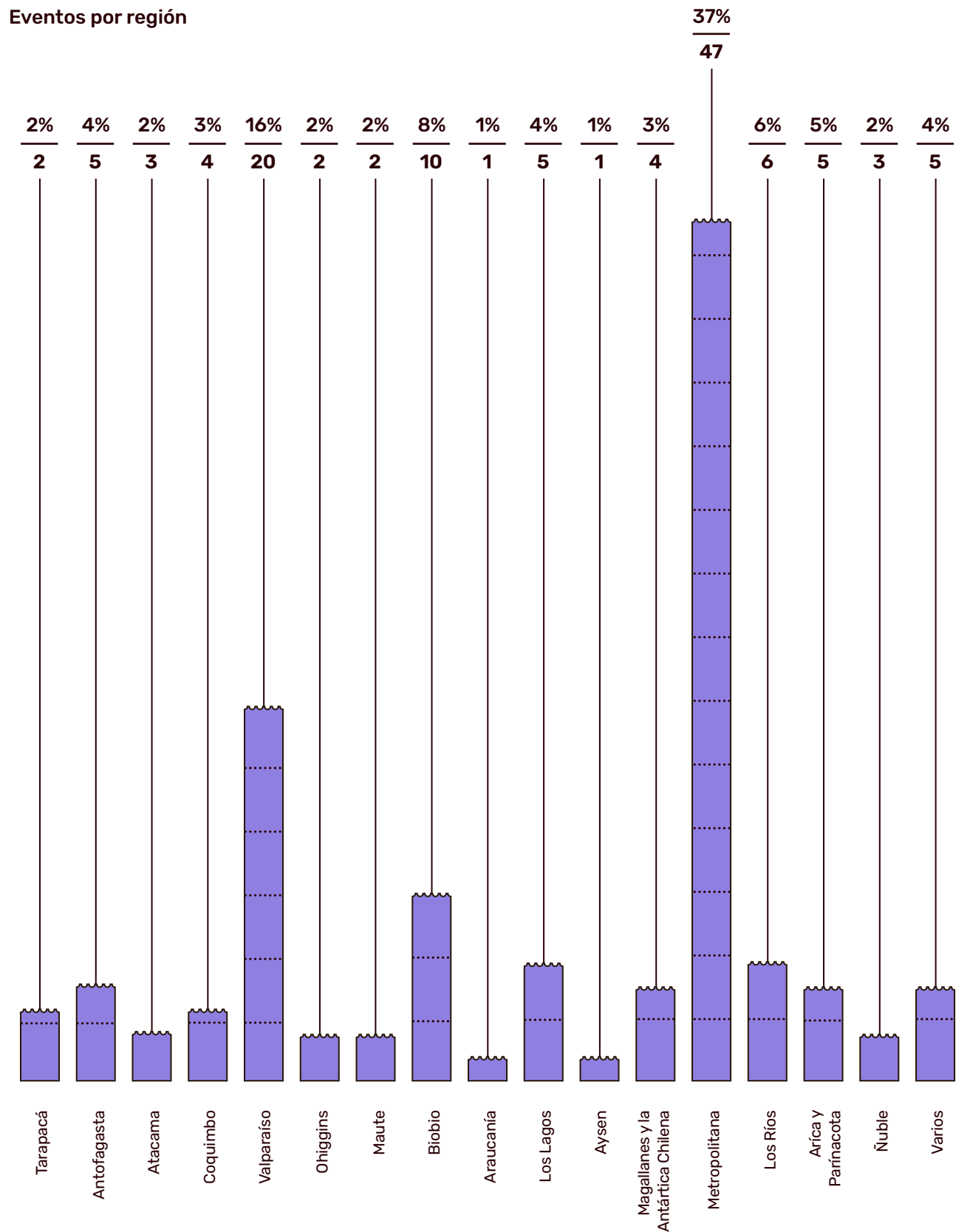


Las regiones de Coquimbo y Magallanes representan **3% del total de eventos (4 en total)**, mientras que Araucanía representa **1% (un evento)**.



5 eventos se desarrollan en más de una región, lo que equivale a un **4% del total**.

Eventos por región





COLOMBIA

Acerca de la distribución de eventos por Departamento en Colombia puede apreciarse que:



Cundinamarca ocupa la primera posición con **75 eventos**, que representan **38% del total**.



En segundo lugar, aparece Antioquia con **29 eventos**, que representan el **15% del total**.



A continuación, se ubica el Valle del Cauca, con **24 eventos identificados**, que representan el **12%**.



Estos tres departamentos concentran casi las **dos terceras parte de los eventos identificados (65%)**.



Les siguen Bolívar con **10 eventos (5%)** y Risaralda con **9 (4.5%)**.



19 departamentos tienen **entre uno y seis eventos mapeados**.



Cuatro de los eventos identificados se realizan en **varios departamentos**.





MÉXICO

En relación con la distribución por estado, de los 167 eventos identificados, puede apreciarse que:



70 eventos, es decir 42% del total se realizan en la Ciudad de México.



El segundo lugar lo ocupa Michoacán, con **10 eventos (6%)**, seguido de Nuevo León con **7 (4%)** y Puebla con **6 (4%)**.



Estos cuatro estados representan el **56% de los eventos**.

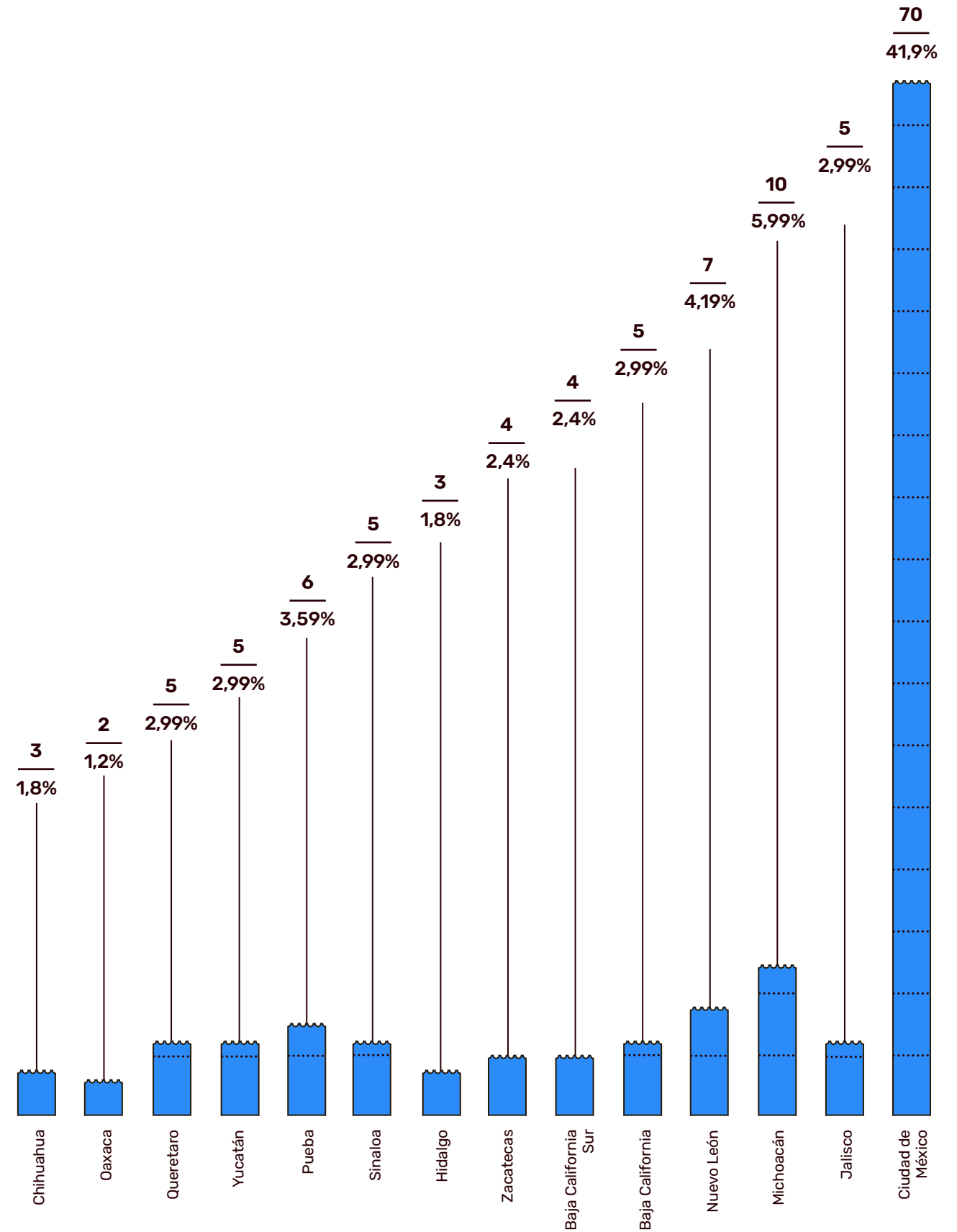
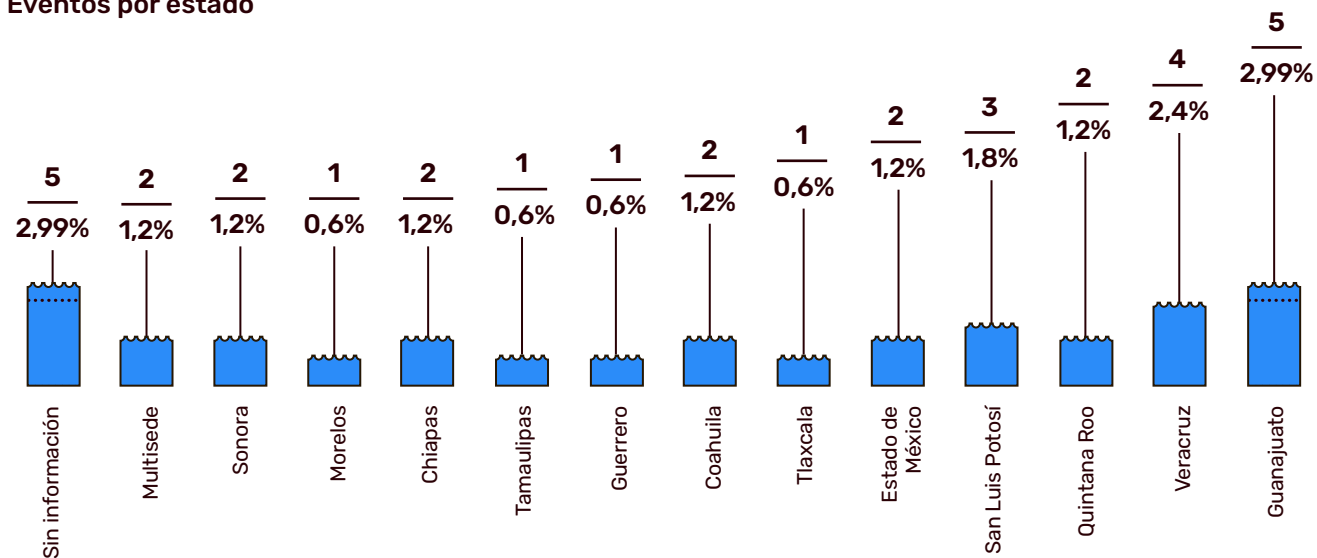


Hay cinco estados con **cinco eventos registrados** cada uno: Baja California, Guanajuato, Jalisco, Querétaro y Yucatán.



Los demás estados tienen **entre cuatro y un evento** identificado, con excepción de seis estados que no tienen ninguno: Aguascalientes, Campeche, Colima, Durango, Nayarit y Tabasco.

Eventos por estado





PERÚ

En relación con el total de 159 eventos identificados en Perú, es posible notar que:



Se registra un alto grado de concentración en Lima Metropolitana, con **91 eventos mapeados que representan el 57% del total.**



Le siguen Arequipa con **15 eventos**, y Cusco y Trujillo con **ocho eventos cada uno.**

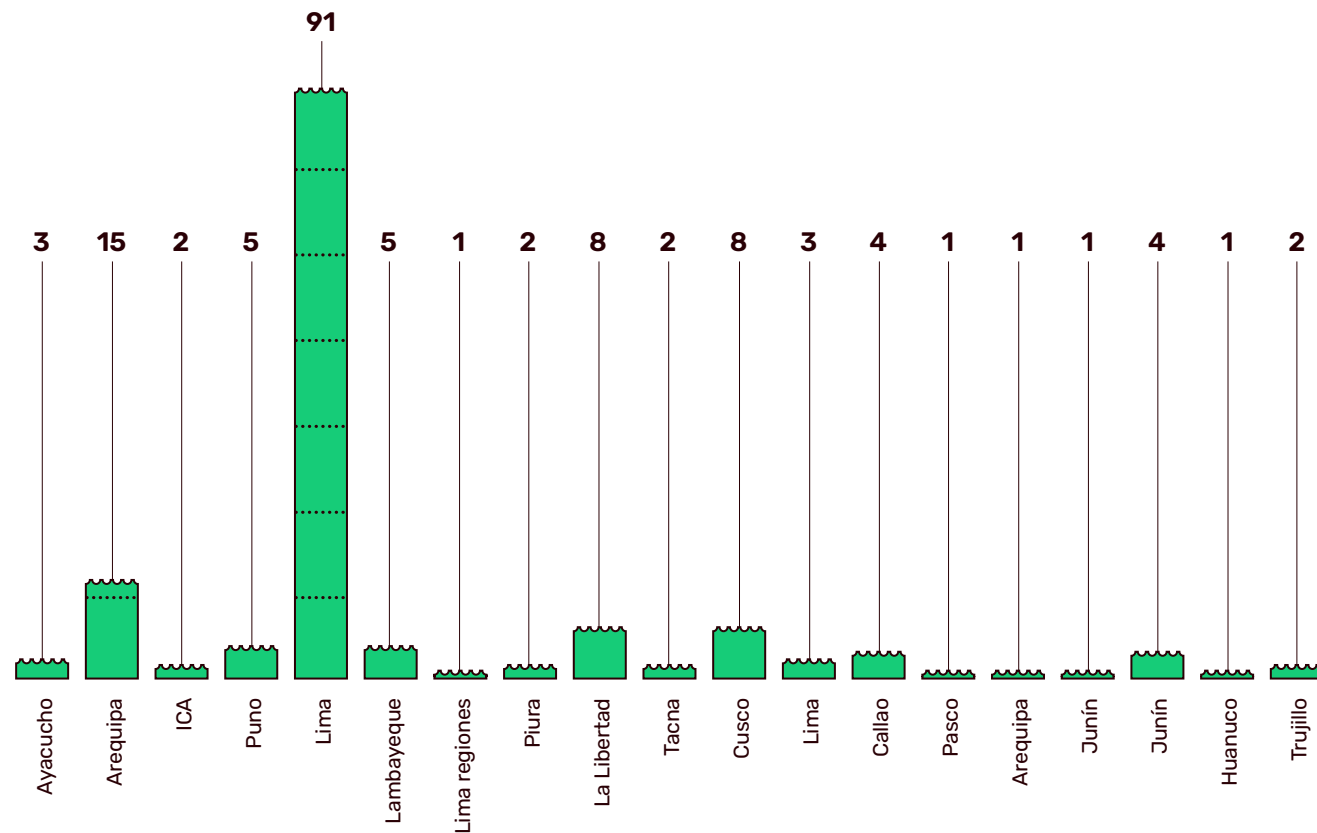


Lo anterior muestra que alrededor de **tres cuartas partes de los eventos identificados (76,6%)** se llevan a cabo en los departamentos arriba mencionados.



En 15 departamentos se realizan **entre uno y cinco de los eventos identificados.**

Recuento de Estado /departamento /región

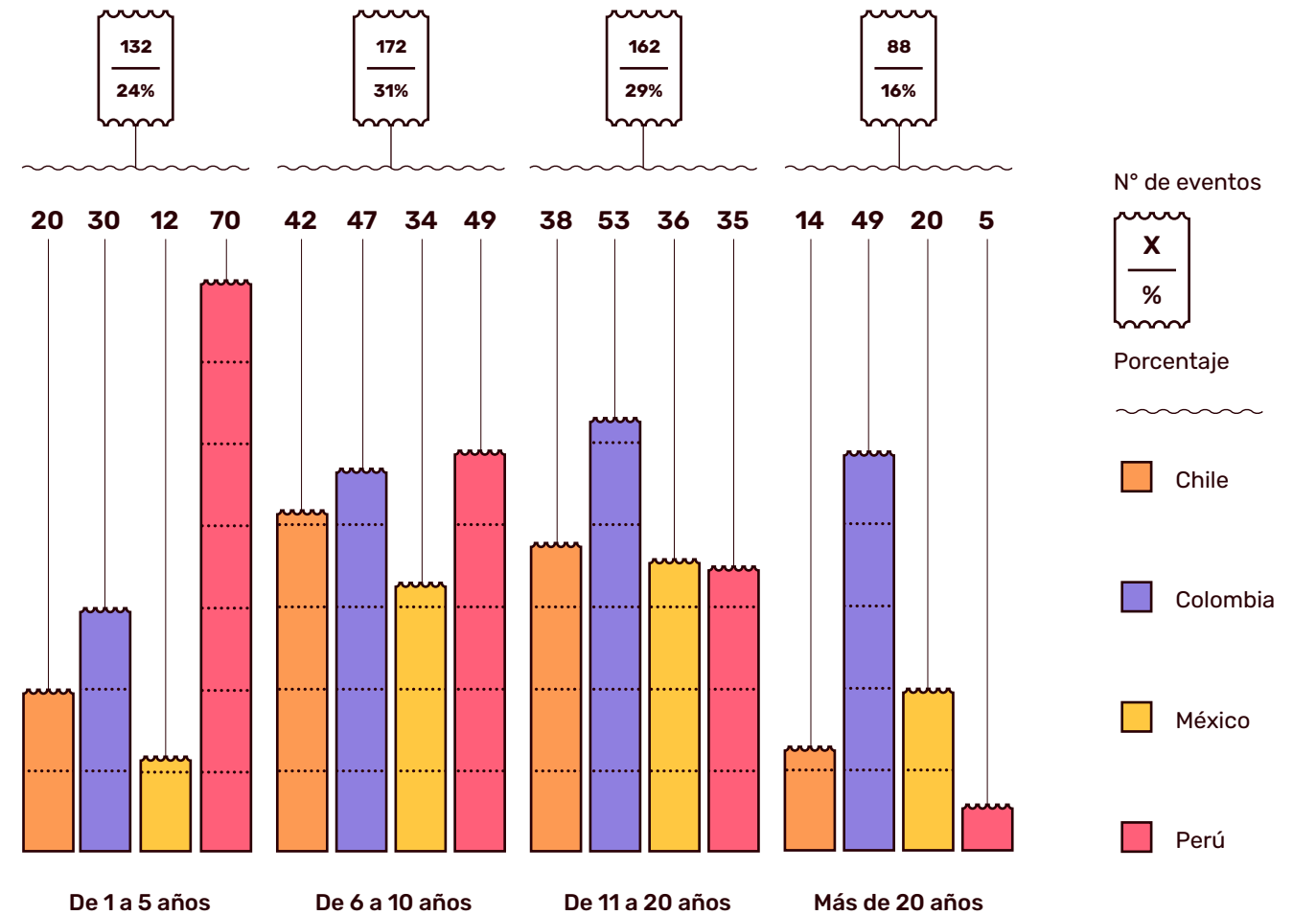


Antigüedad

El ejercicio de mapeo permitió conocer el año de inicio de la mayor parte de los eventos identificados, lo que representa información de gran utilidad para darnos una idea de que tan sostenibles en el tiempo han sido las ferias, festivales y mercados de las ICC en la región.

La gráfica que aparece a continuación muestra que cada país tiene características diferentes en cuanto a

la longevidad de sus eventos. Por ejemplo, Colombia presenta una mayor proporción en los eventos que tienen entre 11 y 20 años y de más de 20 años, seguido de México; en tanto que Perú tiene mayor concentración de eventos de 5 años o menos de existencia; y en Chile la mayor parte se sitúa entre los 6 y 10 años de antigüedad.





CHILE

En relación con la antigüedad de los eventos en Chile, es posible notar que:



Se cuenta con información sobre el año de inicio de actividades de **114 eventos**, lo que representa el **90% del total**.



20 eventos de los que se cuenta con información, tienen **entre 1 y 5 años**, lo que representa **18%**.



42 eventos, que representan el **37%**, tienen **entre 6 y 10 años** de antigüedad.



38 eventos, que representan la tercera parte (**33%**), tienen **entre 11 y 20 años** desde su primera edición.



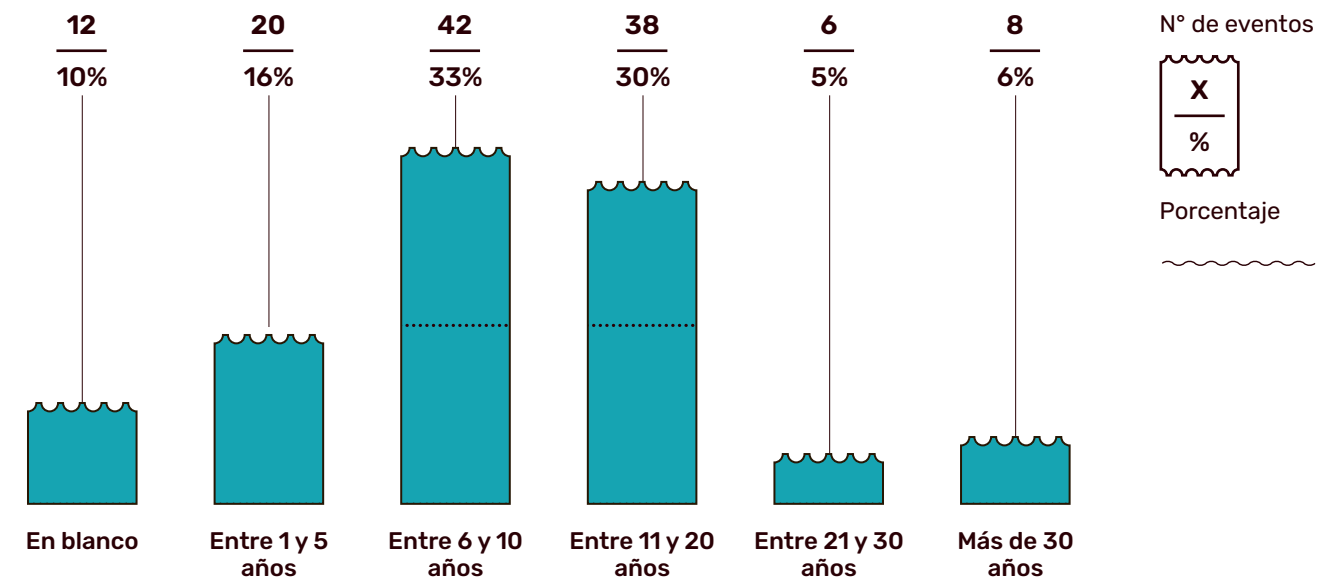
14 eventos, que representan el **12%**, tienen **más de 20 años** de existencia.



Es interesante destacar que **106 de los eventos** sobre los cuales se tiene información acerca de su año de creación, es decir el **93%**, **se gestaron a partir a la creación de la institucionalidad cultural**, representada por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, que empezó a operar en 2004.



De los eventos identificados, durante el período en que se vivió el denominado "apagón cultural", aludiendo a la censura, exilio y desaparición de artistas durante la dictadura vivida entre 1973 y 1990, **solo subsisten 4**.



COLOMBIA

En relación con la antigüedad de los eventos en Colombia, se aprecia que:



Se cuenta con información sobre el año de inicio de actividades de **179 eventos**, lo que representa el **91% del total**.



30 eventos, lo que representa el **17%**, tienen **entre 1 y 5 años** de antigüedad.



47 eventos, que representan el **26%**, tienen **entre 6 y 10 años** de antigüedad.

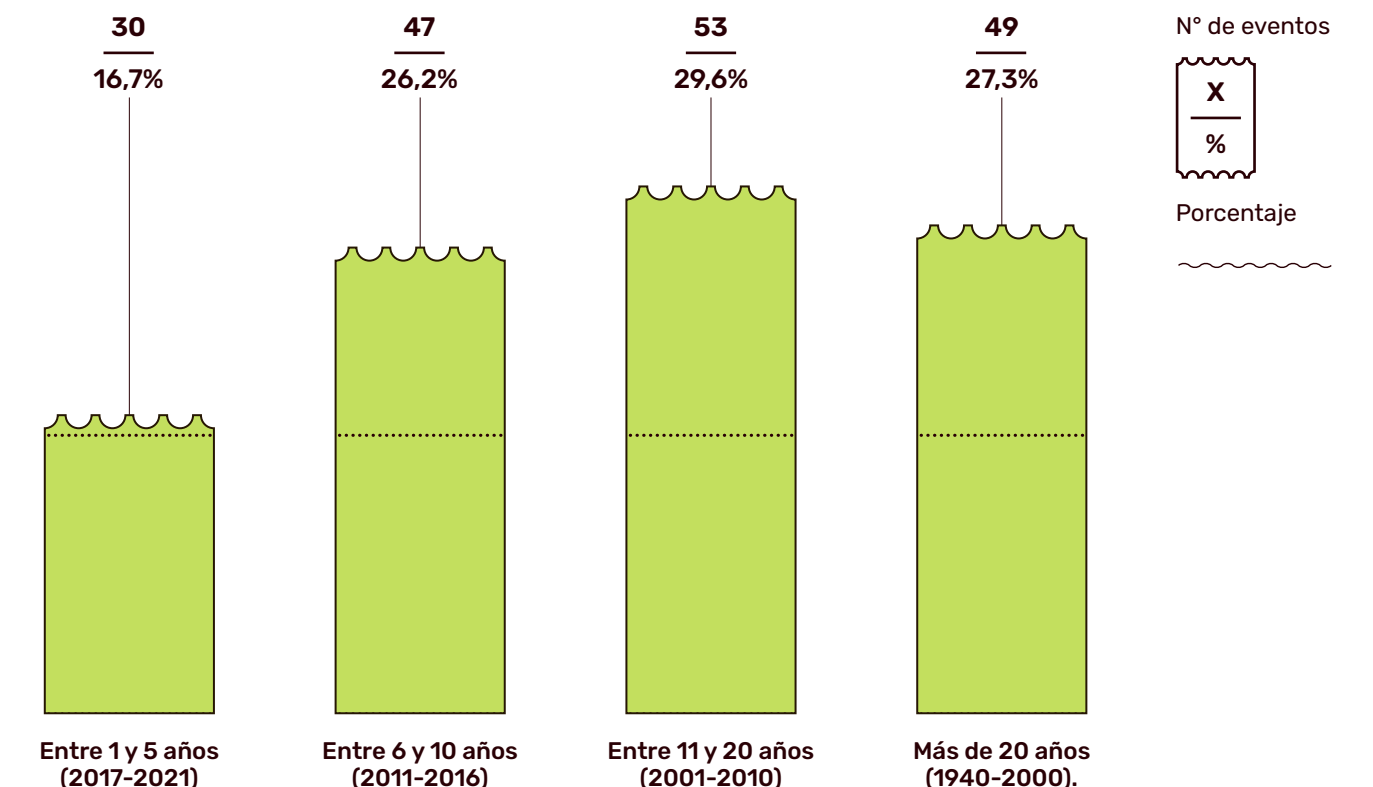


53 eventos, que representan el **30%**, tienen **entre 11 y 20 años**.



49 eventos, que representan el **27%**, tienen **más de 20 años**.

Es interesante notar que más de la mitad de los eventos (57%) tiene una antigüedad mayor a los 10 años, lo que indica un alto grado de sostenibilidad en el tiempo.





MÉXICO

En relación con la antigüedad de los eventos en México, se aprecia que:



Se cuenta con información sobre el año de inicio de actividades de **102 eventos**, lo que representa el **61% del total**.



12 eventos, lo que representa el **12%**, tienen **entre 1 y 5 años**.



34 eventos, que representan el **33%**, tienen **entre 6 y 10 años** de antigüedad.

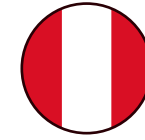


36 eventos, que representan el **35%**, tienen **entre 11 y 20 años**.



20 eventos, que representan el **20%**, tienen **más de 20 años**.

Llama la atención que, al igual que en el caso de Colombia, más de la mitad de los eventos (55%) tienen más de 10 años de antigüedad, lo que refleja un grado considerable de sostenibilidad en el tiempo.



PERÚ

En relación con la antigüedad de los eventos en Perú, se aprecia que:



Se cuenta con información sobre el año de inicio de actividades de los **159 eventos identificados**, lo que representa el **100 %**.



70 eventos, lo que representa el **44%**, tienen **entre 1 y 5 años**.



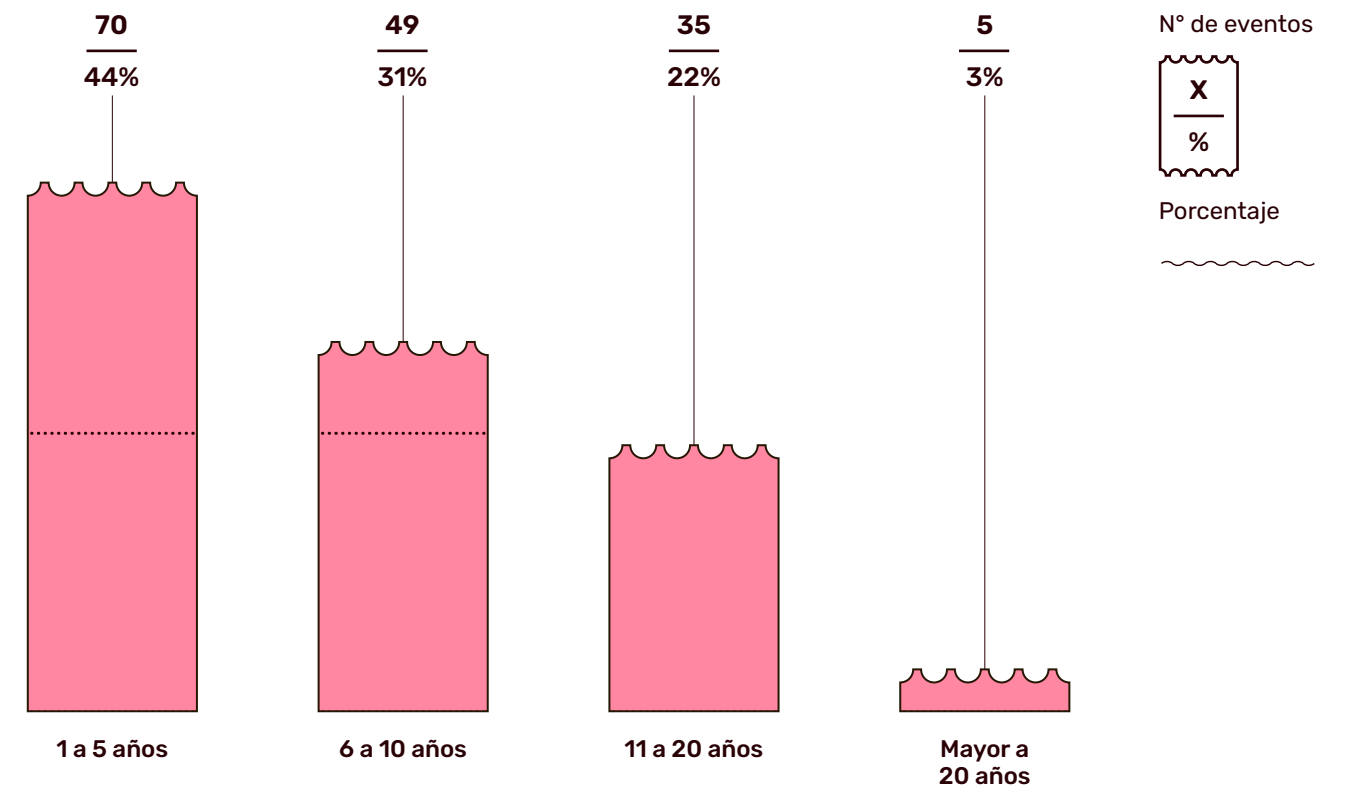
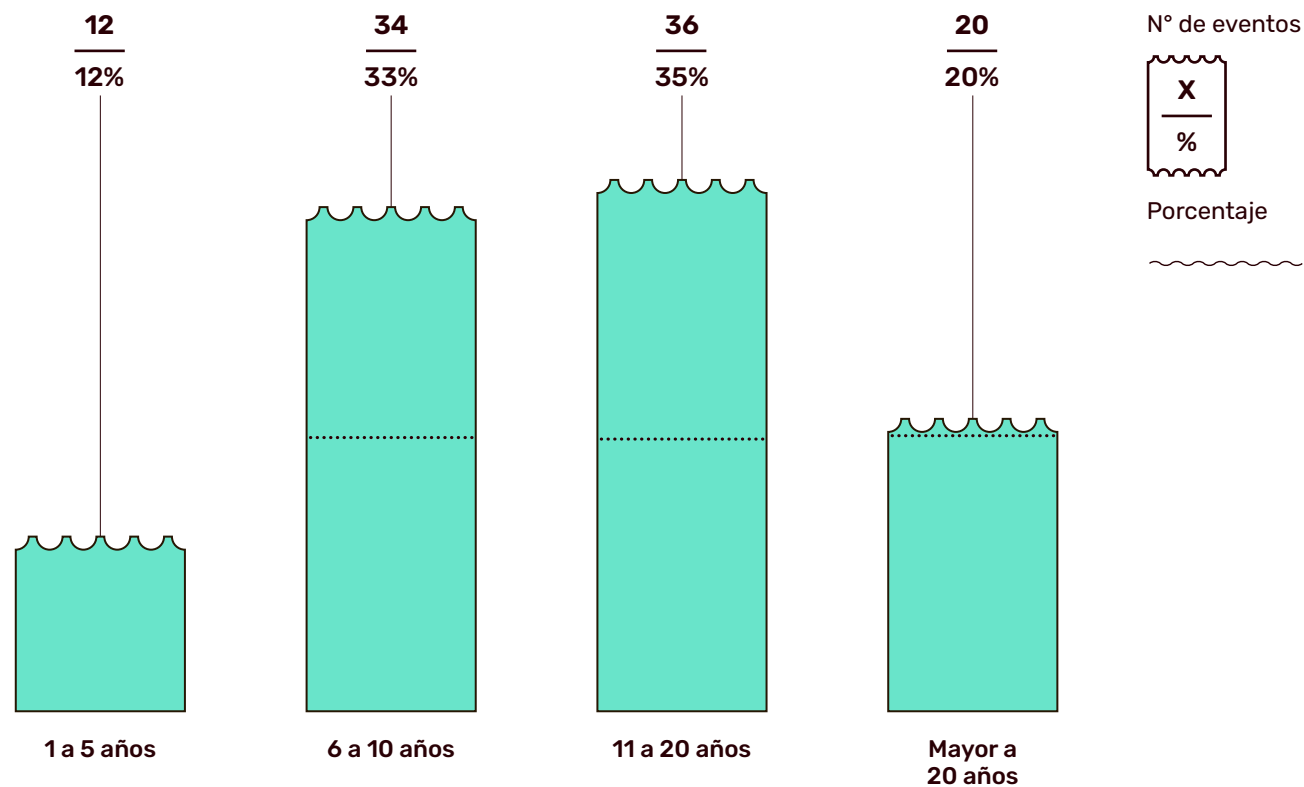
49 eventos, que representan el **31%**, tienen **entre 6 y 10 años** de antigüedad.



35 eventos, que representan el **22%**, tienen **entre 11 y 20 años**.



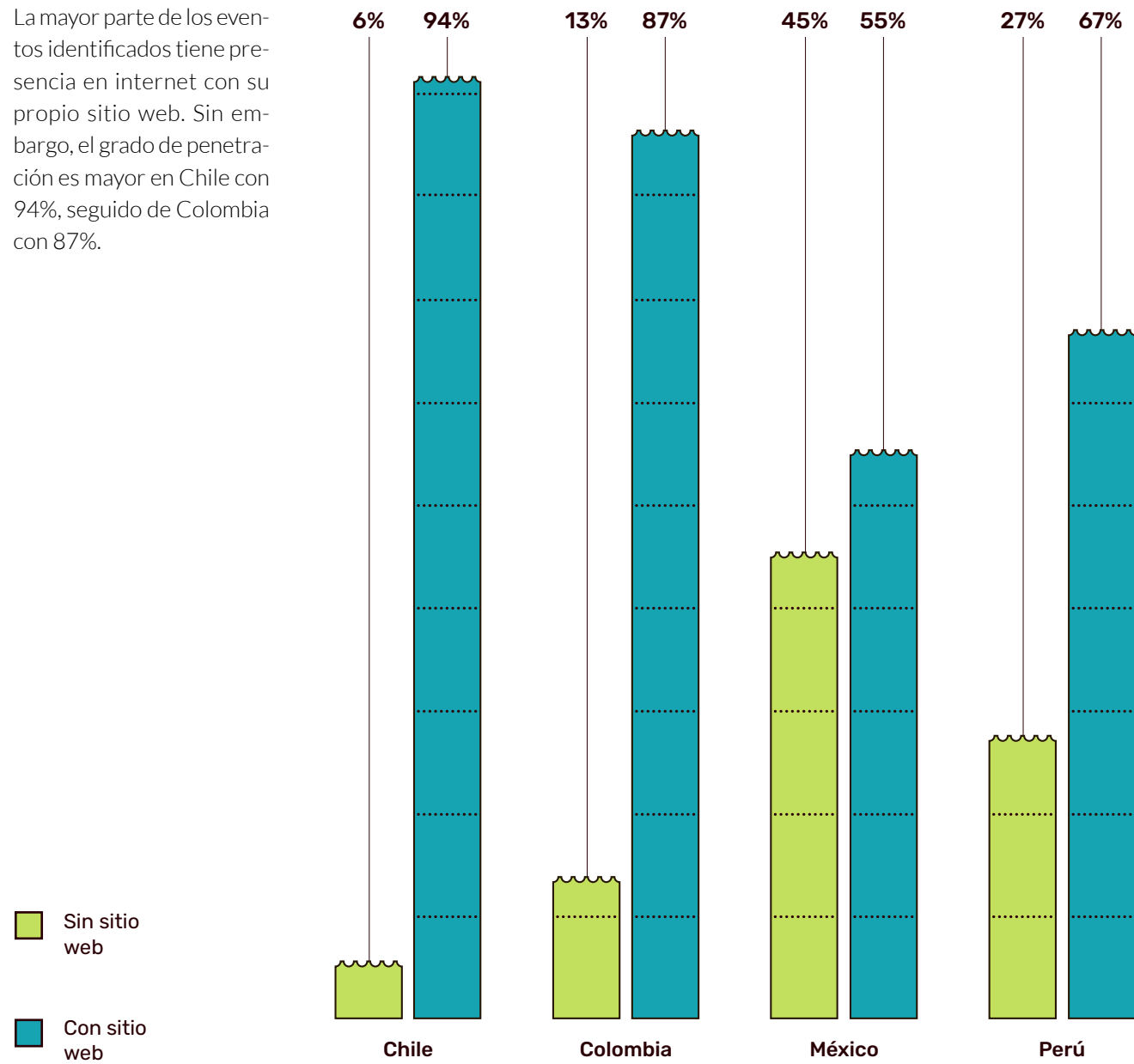
5 eventos, que representan el **3%**, tienen **más de 20 años**.



3.4

Con sitio web

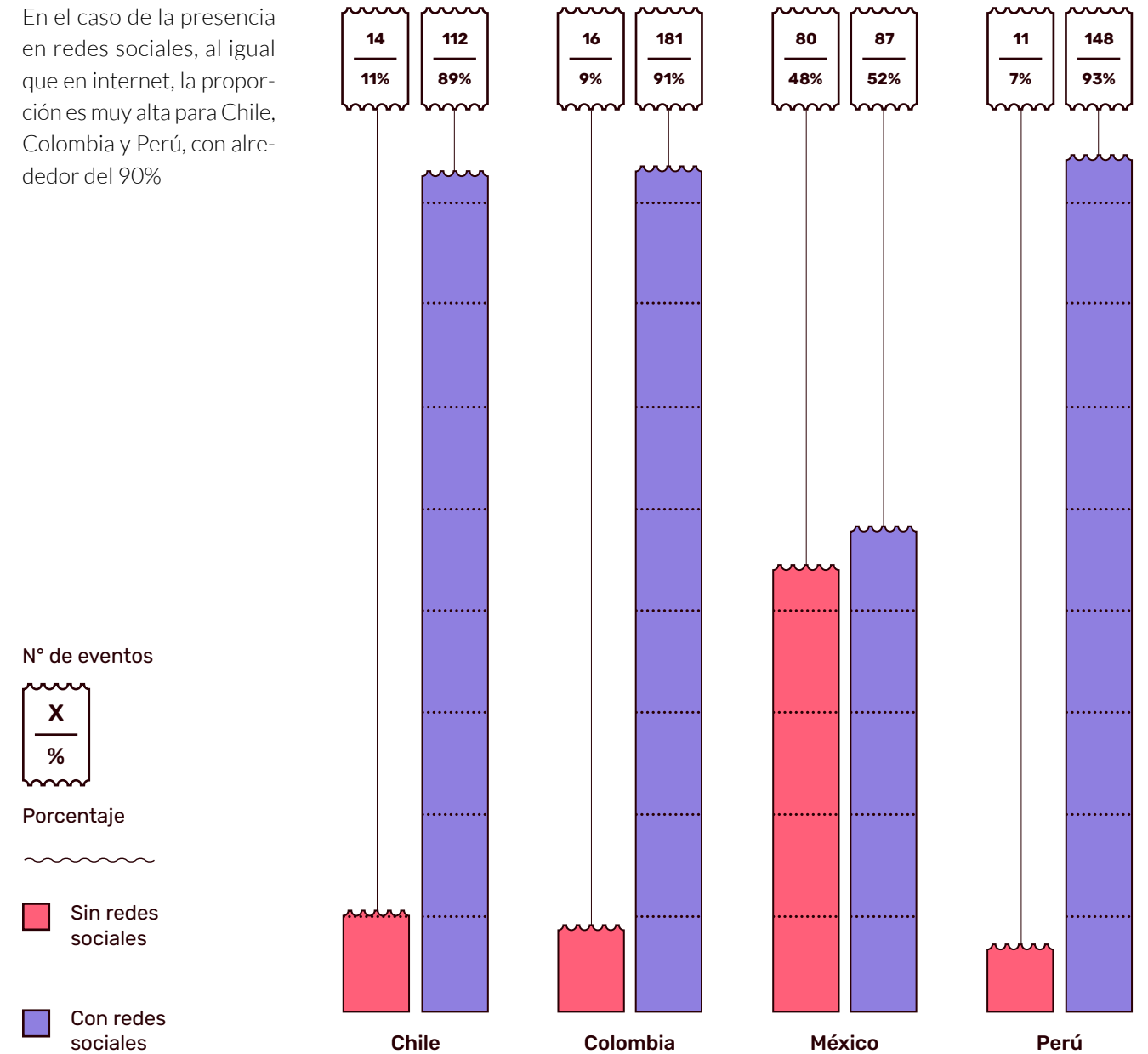
La mayor parte de los eventos identificados tiene presencia en internet con su propio sitio web. Sin embargo, el grado de penetración es mayor en Chile con 94%, seguido de Colombia con 87%.



3.5

Con presencia en redes sociales

En el caso de la presencia en redes sociales, al igual que en internet, la proporción es muy alta para Chile, Colombia y Perú, con alrededor del 90%.



04

MAPA
DE RUTA





Entre los desafíos identificados durante el desarrollo del proyecto, destaca la importancia de que la plataforma sea sustentable en el tiempo, de manera que se evite que los datos recopilados se vuelvan obsoletos por falta de actualización. En tal virtud, una de las decisiones clave para definir los pasos a seguir acerca de la plataforma es quiénes van a participar en este proceso de actualización de información y cuál sería el procedimiento para mantenerla en operación y definir su desarrollo futuro.

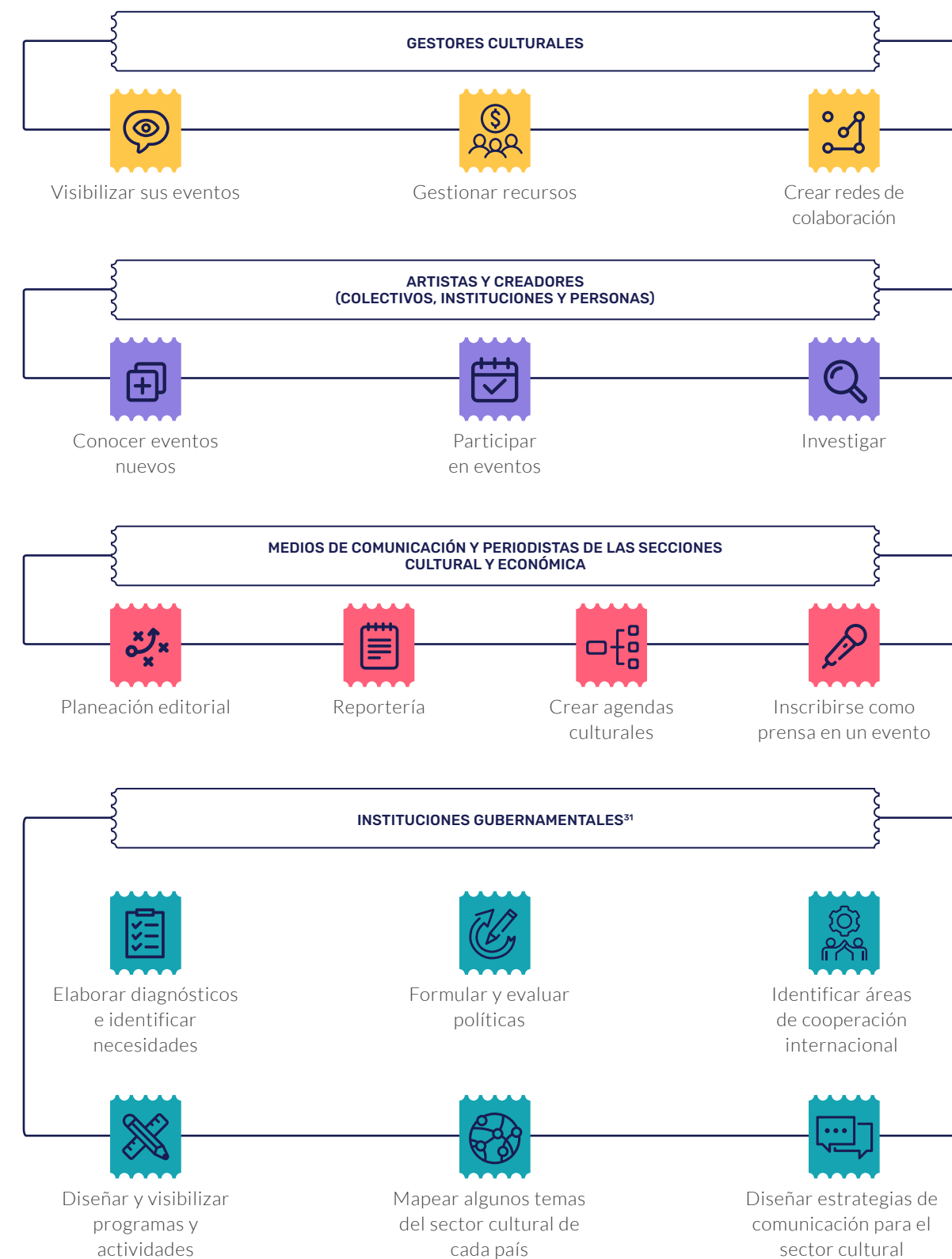
Estrechamente ligado al punto anterior está el de la utilidad y los usos que se pueden dar a la información con la que cuenta la base de datos, considerando los campos sobre los que ya existe información y otros más que han sido identificados para una etapa posterior, pero que se pensó que durante este ejercicio piloto no era posible recopilar la información necesaria.

Es por ello por lo que, como parte de este apartado, se ha procurado identificar los distintos tipos de usuarios potenciales de la plataforma y qué temas serían de interés para cada uno de ellos. De hecho, se considera que este tema resulta de tal relevancia que uno de los primeros pasos que se propone a seguir es elaborar un estudio detallado acerca de los posibles usuarios y sus necesidades, a través de un ejercicio participativo de consulta que incluya herramientas de investigación tales como encuestas, entrevistas semi estructuradas y grupos de enfoque.

La plataforma podría propiciar una conversación pública sostenida, informada, crítica y nutrida alrededor de las industrias culturales y creativas, y en específico, sobre el papel de los festivales, ferias y mercados. Para ello, se podrían crear desde la plataforma, grupos abiertos y dinámicos, que cuenten con la participación de los organizadores de los eventos, los equipos de los gobiernos e incluso académicos interesados.

La vitalidad de la plataforma dependerá de la calidad de los recursos informativos y de gestión cultural que se dispongan y de la participación e interés que generen. Pero, antes de plantear estrategias editoriales y de involucramiento, es esencial responder a la pregunta acerca de quiénes van a utilizar la plataforma y para qué.

Un primer análisis sobre los usuarios potenciales y sus posibles temas de interés se presenta a continuación:



31. Nos referimos no exclusivamente a las culturales, sino a otros ministerios (de economía, educación, medio ambiente, etc.) y a instituciones de otros niveles de gobierno (departamento, estado o región e incluso a nivel municipal).

Es de particular interés identificar la situación actual de los festivales, las variables estratégicas a tomar en cuenta, las principales necesidades desde la perspectiva de quienes los organizan y los llevan a cabo, en qué medida la plataforma puede ayudar a atenderlas y qué papel puede jugar la cooperación entre los países de la AP en estos temas. En tal sentido resulta conveniente un ejercicio participativo de diagnóstico.

Este proyecto piloto abre la oportunidad de transformarse en una red de comunicación y colaboración entre los eventos identificados; las acciones sugeridas para su actualización permitirían que los responsables de los festivales, ferias y mercados obtuvieran beneficios por el hecho de pertenecer a la red, y con ello podrían asegurar condiciones propicias para la estabilidad y permanencia en el tiempo de estos incentivos.

Como incentivos a valorar se proponen las siguientes:

Programas de formación, transferencia de conocimiento y experiencias, a nivel sectorial e intersectorial, que permitan compartir prácticas relevantes, fomentar el aprendizaje y la cooperación entre pares e identificar fórmulas y acciones para enfrentar desafíos comunes.

Mecanismos de coordinación a fin de potenciar la circulación y el intercambio, tanto entre los países de la AP como fuera de la región. Así, eventos cuya programación sea similar o convergente podrían tratar de sincronizar sus fechas de realización para facilitar la participación de programadores internacionales de eventos de alto impacto global (como Primavera Pro, Feria del Libro de Frankfurt y Festival Fringe, entre otros).

Establecer parámetros o criterios estandarizados que permitan definir un sello de calidad asociado a la pertenencia a la red, que determine el

acceso a oportunidades articuladas con otros grupos técnicos de la misma. Es conveniente que este sello sea validado y gestionado a nivel de pares, y en esa medida mayores serán las posibilidades de atraer aquellos eventos con los que no fue posible establecer contacto en esta primera etapa.

Desarrollar sistemas de monitoreo y líneas de investigación de carácter independiente, asociadas a la generación de inteligencia de mercado y evaluaciones de impacto que faciliten el posicionamiento y la generación de agenda por parte del sector privado creativo.

Establecer un programa de intercambio de programadores con un fondo común entre los distintos eventos para propiciar una mayor movilidad de grupos y artistas.



Entre los temas de investigación que se podrían abordar figuran los siguientes:

Estructura de ingresos y gastos de los eventos.

Tipo de contratos establecidos con sus trabajadores.

Tipos de brechas, desafíos enfrentados, así como propuestas de incentivos para el desarrollo de las ICC y el fortalecimiento de los intercambios entre países.

Caracterización socioeconómica de los organizadores de los eventos (escolaridad, género, ingreso, edad, etcétera).

Tipos de bienes y servicios comercializados, así como lugares de origen y destino.

Canales de comunicación utilizados para llegar a las audiencias.

Niveles de intercambio entre países (monetarios y no monetarios).

Tipos de apoyos a nivel gubernamental y privado.

Además de entender y tomar en cuenta la perspectiva y las necesidades de los organizadores y participantes de los eventos, es importante conocer la perspectiva de las instituciones responsables tanto de las políticas cultura-

les como de otras que inciden sobre el desarrollo de las ICC (como las de desarrollo económico, las educativas, las de cooperación internacional y las de carácter fiscal, entre otras); propiciar que la información derivada de la plataforma pueda servir como una herramienta para el diagnóstico, la formulación y la evaluación de las políticas culturales y las de fomento a las ICC, y para la puesta en marcha de programas y actividades que impulsen el intercambio de bienes, servicios y agentes culturales que hacen posible las ferias, festivales y mercados de los países miembros de la AP.

Este ámbito es muy relevante, dada la limitada información disponible (cuantitativa y cualitativa) en gran cantidad de temas fundamentales para el desarrollo y consolidación de los eventos desde la óptica de las políticas públicas. Ejemplo de ello es la necesidad de conocer mejor los modelos de gestión de los emprendimientos creativos, que tienen un impacto directo en el éxito del diseño e implementación de políticas asociadas al fomento de las ICC.

De acuerdo con los distintos públicos y los usos potenciales de la plataforma que se vayan identificando será necesario diseñar estrategias de apropiación del proyecto. Esto posibilitará que los agentes involucrados participen activamente en distintos frentes, como la creación y actualización de contenidos, la gestión de espacios de encuentro y funcionamiento en red, la gestión de agendas propias de eventos de interés, la sección de novedades y estrategias de comunicación para cohesionar a los participantes y visitantes del proyecto.



A continuación, se presentan una serie de recomendaciones prácticas para dar continuidad a los procesos iniciados a partir del contacto establecido con los organizadores de eventos, las instituciones culturales y los expertos que fueron contactados en esta primera etapa.

4.1

Interacción con los eventos y otros usuarios

Se recomienda establecer una ruta de comunicación para afinar las vías de participación de los eventos en la plataforma, que los involucre no solo como proveedores de información sino como parte activa en su manejo y desarrollo, a través de un proceso participativo, en el que se determinen prioridades en cuanto a su evolución, y responsabilidades para sus participantes.

El punto de partida de esta ruta consistirá en dar a conocer el momento en el que la plataforma sea de acceso público a los eventos mapeados y obtener su retroalimentación en relación con su contenido, diseño, funcionalidad y potencial.

Se recomienda abrir un proceso similar con las distintas instituciones y expertos que participaron en el ejercicio inicial, para obtener también su retroalimentación.



Se recomienda, asimismo, aproximarse a los eventos que no respondieron a la solicitud de información durante la primera etapa o que no proporcionaron información completa, mediante una campaña de comunicación en distintos medios, incluyendo redes sociales. Parte importante de dicha campaña podría correr a cargo de las propias instituciones rectoras del ámbito de la cultura de cada país, mediante una convocatoria formal a través de sus canales de difusión.



4.2

Identificación de campos adicionales

De acuerdo con la retroalimentación obtenida por parte de las instituciones involucradas en el proceso de consulta, se recomienda valorar las posibilidades de sumar al mapeo los siguientes campos:



Funciones del contacto principal registrado en los eventos.



Desglose de las actividades que ofrecen los eventos.



Modalidad y financiamiento de la participación de los invitados en los eventos: por convocatorias públicas o invitación directa; si otorgan recursos, si cubren gastos de participación, o si la participación tiene un costo.



Requisitos y formatos de solicitud para la participación; fechas límite para la entrega.

Algunas variables identificadas para conocer y medir el impacto de los eventos y tener información cualitativa sobre su funcionamiento son:



Promedio de público que atiende.



Días de desarrollo del evento.



Costos de ingreso.



Cantidad de artistas que convoca por edición.



Empleos directos que genera.



Estimación de **empleos indirectos** que genera.



Principales percepciones de necesidades para su fortalecimiento.



Perfil, nombre y contacto de los programadores principales (tipo directorio de programadores).

4.3

Identificación de temas adicionales

Entre los temas adicionales propuestos a incluir en el mapeo, que se identificaron en el proceso de consulta, destacan los programas de residencias que promueven la circulación de artistas para fortalecer el intercambio cultural en la región.

También se mencionó desde un inicio la conveniencia de contar con un campo acerca de las características técnicas

y de equipamiento de los principales escenarios de cada evento.

Otra propuesta planteada fue la de incluir las subastas de arte como parte de los eventos mapeados, teniendo en cuenta que son importantes espacios de comercialización de obras con alcance y cobertura internacional.



Foto por: Ministerio de Cultura de Perú

4.4

Nuevas funcionalidades del sitio web

Como parte del proyecto se identificaron algunas funcionalidades con las que sería conveniente que contara el sitio web. Para poder precisarlas es importante conocer el prototipo que será elaborado por los desarrolladores del sitio.

Como recomendaciones de carácter general que podrían incluirse a futuro se plantean las siguientes:



Se recomienda valorar la posibilidad de **contar con curadores responsables de establecer criterios para la selección de las obras** a las que se tendrá acceso y de los formatos a emplear. De esta forma se puede establecer no solo uniformidad sino también una identidad estética al sitio web. Incluso se podrían organizar concursos anuales de curadores y de artistas a distintos niveles geográficos.



Es muy importante **contar con una interfaz dinámica y amigable** que permita a los organizadores de los eventos actualizar sus datos y proponer cambios o adiciones. Esta participación sería mediada por un administrador del sitio.



En la medida en que se desarrollen estudios, en particular de impacto económico y niveles de audiencia, la plataforma podría **actuar como vía y medio de convocatoria** para la solicitud de información a través de formatos electrónicos, así como medio de difusión de los resultados.



La plataforma podría **ofrecer acceso a la obra de artistas y creadores**, en la medida en que tenga herramientas interactivas de música, fotografía, video y realidad aumentada, entre otras.





Foto por: Secretaría de Cultura de México

Otras funcionalidades posibles para propiciar la interacción son:



Implementación de política de datos abiertos y opción de descarga de la base de datos de los eventos.



Creación de tipos o perfiles de usuario: institución pública, gestor cultural, artista, medio de comunicación o público interesado.



Envío de notificaciones al correo electrónico de los usuarios registrados: cuando se publique un evento nuevo, para generar alertas de cronogramas de eventos y programas de inversión, cuando se requiera de actualización de información, etc.



Función de "like" (favoritos) o "match" a cada evento.



Visualización gráfica de alianzas y redes que se gesten en la plataforma.



Visualización dinámica de los datos recogidos en las bases de los distintos países³².



Filtro de eventos clasificados como favoritos.



Bandeja de eventos favoritos con vista de ficheros.

32. Ver, por ejemplo, la sección de estadísticas del Programa Distrital de Estímulos al Arte y la Cultura, de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes de Bogotá: <https://sicon.scrd.gov.co/datos-cifras>

ANEXOS

Anexo 1: Redes de Ferias/Festivales Latinoamericanos e Iberoamericanos

Anexo 2: Fuentes primarias y secundarias Chile

Anexo 3: Fuentes primarias y secundarias Colombia

Anexo 4: Fuentes primarias y secundarias México

Anexo 5: Fuentes primarias y secundarias Perú

Anexo 6: Instituciones y expertos consultados México

Anexo 1: Redes de Ferias/Festivales Latinoamericanos e Iberoamericanos

Área(s)	Disciplina(s)	Denominación de la RED	Organización generadora	Web	Observaciones
Artes escénicas	Teatro, danza (y música)	Mercado de las Artes performativas del Atlántico Sur (MAPAS)		https://mapasmercadocultural.com/	MAPAS retoma en diciembre de 2021 la senda de una cuarta edición ilusionante como mercado profesional de las artes en vivo.
	Artes escénicas (teatro, danza) y música	Red Escena Iberoamericana		https://redescenaiberoamericana.org/	El evento Reinventemos (mar-ago 2021) presenta conversatorios y producciones de ocho países, entre ellos México y Colombia. La organización tiene sede en Bogotá.
	Varias	Red Eurolatinoamericana de Artes Escénicas		https://redelae.org/quienes-somos/	Red abierta de festivales, ferias, temporadas y mercados con el propósito de desarrollar las artes escénicas como diálogo entre culturas. Nuestra visión: Hacer de las AA.EE. un territorio de conocimiento mutuo, transfronterizo, de encuentro y diálogo entre culturas, proyectos artísticos y agentes culturales. Promover un desarrollo internacional de las AA.EE. inspirado en el intercambio, la escucha común y ajeno a las actuales lógicas del mercado y la industrialización de la cultura, para el acercamiento y estructuración de los agentes culturales, en una contribución a la fluidez del diálogo Norte-Sur / Sur-Sur. Es interesante que establecen su acción en "Corredores", el de Coproducción y residencias, y el de Circulación. Anuncian que en breve publicarán un "Mapa de conversaciones". Qué queremos: Generar un espacio de encuentro estable de festivales, ferias y mercados vinculados con las artes escénicas latinoamericanas y europeas para el intercambio de conocimientos, el desarrollo artístico, la formación, la ampliación de la circulación de espectáculos y el impulso de proyectos comunes. Todo ello, con la finalidad de romper las barreras geográficas en la creación y circulación de las AA.EE. latinoamericanas y europeas.
	Música	Circularart iberoamérica		https://circularart.org/2021/	Sitio en que se convoca a agupaciones musicales, promotores, gestores, artistas, productores a promoverse, participar o consultar para lograr oportunidades de circulación y encuentro.
	Teatro	Red Iberoamericana de Artes Escénicas para la Infancia		https://rediberoamericana.assitej.net/es/	Convocan al Festival Internacional Paideia de teatro (en 2021 será en Sao Paulo). Están vinculados a Iberescena.
	Teatro	Encuentro de Festivales de Artes Escénicas	Iberescena / SEGIB	http://www.iberescena.org/Files/Actas/anexo_58543a32-3860-499d-b7ed-f60719d69842.pdf	
	Teatro	Red Iberoamericana de Teatro		http://efibero.org/institucional/diagnostico	Impulsan un Encuentro de Festivales Iberoamericanos de Artes Escénicas, a propósito del que tienen en su sitio web un documento "Diagnóstico" interesante que además consigna redes de festivales: Corredor Latinoamericano de Teatro, a Red Eurolatinoamericana de Artes Escénicas (REDELAE). El sitio contiene un mapa: http://efibero.org/festivales/mapa , que despliega festivales en toda la región abarcada, y el cuadro de diálogo es eficaz, ya que ofrece al usuario dar click si quiere ver festivales a lo largo del año (línea temporal), o bien tener una apreciación de décadas (línea histórica) de festivales destacados.

Área(s)	Disciplina(s)	Denominación de la RED	Organización generadora	Página Web	Observaciones
Artes escénicas	Teatro	Corredor Latinoamericano de Teatro		https://www.redescenica.com/	El Corredor Latinoamericano de Teatro es una plataforma de intercambio internacional, que articula actividades, entre creadores, organizaciones e instituciones vinculadas a las artes escénicas contemporáneas. Su misión es fomentar el intercambio permanente de reflexiones y experiencias del teatro y la danza Iberoamericana, atendiendo a su diversidad y sus múltiples potencialidades creativas y productivas, contribuyendo al desarrollo de una identidad teatral, y por tanto cultural, de la región con proyección al resto del mundo. El CLT se levanta a partir de 4 redes principales: Realizadores (más de 800 creadores y gestores en Latinoamérica, Europa y África), Espacios y Festivales (más de 50 espacios de circulación en Latinoamérica y el mundo); Formación e Investigación (más de 30 instituciones en Iberoamérica); Integración Teatro y Sociedad (más de 40 instituciones públicas y privadas vinculadas a proyectos del CLT).
Artesanías	Artesanías	Programa Iberoamericano para la promoción de las artesanías.	Iberartesanías / SEGIB	https://iberartesanias.com/	En esta asociación participan 10 países, entre ellos Perú, Chile, Colombia, México. Promueve una Feria Internacional de Artesanías Iberoarte, una Expoartesanías (Colombia) y los Concursos Nacionales de Arte Popular (México). Su sitio web contiene un mapa bien presentado que redirige al usuario a la instancia oficial de cultura, en su rubro específico de artesanías o artes populares (sobriedad, precisión, cobertura).
Medios audiovisuales	Cine	IberoFest. Red de Festivales de Cine de Iberoamérica	A.C.	https://www.rediberofest.org/	Esperamos en breve entablar contacto con ellos.
	Cine	Red Interamericana de Festivales de Cine, Ciudad y Arquitectura		https://www.arqfilmfest.cl/acerca-de/red-interamericana-de-festivales-de-cine-ciudad-y-arquitectura-rifca2020/	Hay festivales participantes de Chile.
	Cine	LatAm cinema		https://www.latamcinema.com/acerca-de-latam-cinema/	Hay festivales participantes de Chile.
Servicios creativos y de diseño	Arquitectura	Red de Bienales de Arquitectura de América Latina		https://redbaal.org/	La Red de Bienales de Arquitectura de América Latina: REDBAAL, es una iniciativa autónoma y sin fines de lucro, fundada en Quito, en noviembre del 2012, para la integración de la arquitectura y el urbanismo latinoamericanos, a través de sus bienales. Entre ellas una que se realiza en Chile, tres en México y una en Perú.
	Diseño gráfico/Arquitectura	Red Latinoamericana de Diseño		https://www.rldisenio.com/la-red/	Esta red tiene enlaces en varios países latinoamericanos, entre ellos Colombia, Perú y México. Realizan eventos como una Feria de Negocios en Diseño. Mediante un enlace en Canadá han impulsado la participación latinoamericana en la World Design Summit http://worlddesignsummit.com/ . Promueven la Bienal Latinoamericana de Arquitectura 2021, la Bienal Iberoamericana de Diseño, la Feria Internacional de Construcción y Diseño, la Semana del Diseño en Milán, la Medellín Designs Week, el Bogotá Design Festival y la Bienal de Arquitectura y Urbanismo, en Chile.
	Moda	Modaes		https://www.modaes.com/directorios/ferias-y-pasarelas.html#A	

Anexo 2: Fuentes primarias y secundarias Chile

FUENTES PRIMARIAS

 Tipo de institución	 Tipo de fuente	 Fuentes	 Descripción	 Pagina web
Sector público	Primaria	Secretarías de: Artes Escénicas, Libro, Audiovisual, Música y Economía Creativa. Áreas de Arquitectura, Artesanía, Artes Visuales y Diseño. Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes.	Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio – Gobierno de Chile.	http://cultura.gob.cl/
Sector público	Primaria	Raúl Vilches	Departamento de Industrias Creativas, ProChile; Agencia de exportaciones de Chile	https://www.prochile.gob.cl/sectores-exportadores/industrias-creativas
Sector público	Primaria	Isidora Cabezón	Encargada de economía creativa de CORFO	https://chilecreativo.cl/
Sector privado	Primaria	Guillermo Gomez, Presidente VG Chile	Asociación gremial Videojuegos	https://www.videogameschile.com/
Sector privado	Primaria	Max Cruz	Presidente Asociación de Productores de Servicios de Producción, APSP	https://shootinchile.net/es/asociados/
Sector privado	Primaria	Nodo de Artes Vivas	Agrupación de principales espacios de exhibición a nivel nacional (Fundación Antenna, Espacio Checoslovaquia, Corpartes, Escénica en Movimiento, Fundación Teatro a Mil, GAM, Nave, SACO, Santiago Off, Teatro del Biobio)	https://nodoartevivas.com/
Sociedad civil	Primaria	Cristobal Dañoibeitia	Director Observatorio Digital de la Música Chilena, ODMC	https://www.odmc.cl/#/
Sociedad civil	Primaria	Tania Salazar	Investigadora especialista en sector Artesanía	https://artesanosenferia.cl/

FUENTES SECUNDARIAS

 Tipo de institución	 Tipo de fuente	 Fuentes	 Descripción	 Pagina web
Sector público	Secundaria	Consejo Nacional de la Cultura y las Artes	Publicación "Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile", establece medición del PIB y empleo	http://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2020/11/23/estadisticas-culturales-informe-anual-2019/
Sector público	Secundaria	Instituto Nacional de Estadísticas	Informe Anual de Estadísticas Culturales 2019	https://www.inec.cl/estadisticas-sociales/condiciones-de-vida-y-cultura/cultura
Sector público	Secundaria	Base de datos asociaciones Comité exportación de servicios 2018-2020	Base de dato de identificación de asociaciones gremiales	
Sector público	Secundaria	Delegación MICSUR 2016	Base de datos participantes de la delegación chilena en MICSUR 2016	
Sector público	Secundaria	Directorio de Agentes Culturales 2019	Informe final Instituto Nacional de Estadísticas Febrero/2020	
Sector público	Secundaria	Estudio internacionalización de bienes creativos 2018	Base de datos de contactos de actores relevantes participantes en estudio	
Sector público	Secundaria	Estudio internacionalización de servicios creativos 2017	Base de datos de contactos de actores relevantes participantes en estudio	
Sector público	Secundaria	Informe formulación Chilecreativo 2016	Base de datos de contactos de actores relevantes participantes en estudio	
Sector público	Secundaria	Jornadas internacionalización 2018	Base de datos de contactos de actores relevantes participantes en estudio	
Sector público	Secundaria	Mapeo de las Industrias Creativas en Chile (2014)	Publicación	https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf
Sector público	Secundaria	Potenciales Compradores MICBRASIL 2018	Base de datos de potenciales compradores chilenos identificados en el marco de la formulación de la delegación chilena que participaría en MICBRASIL 2018	
Sector público	Secundaria	Proyecto Trama Marzo 2016	Código de Buenas Prácticas Profesionales en las Artes Escénicas, identifica las asociaciones gremiales pertenecientes al campo	https://www.observatoriopoliticasculturales.cl/wp-content/uploads/2021/04/C3%B3digo_artes_esc%C3%A9nicas_WEB.pdf
Sector público	Secundaria	Red de Aliados de las Economías Creativas	Espacio en donde se podrá acceder a la información de contacto de diversas organizaciones y personas asociadas al Ecosistema de Economías Creativas que permitirá conectarse y reconocerse entre pares	https://ec.cultura.gob.cl/red/aliados/
Sector privado	Secundaria	Cinema Chile	Festivales internacionales identificados en Chile por la Marca Sectorial de la Asociación de Productores de Cine y Televisión	https://cinemachile.cl/en/

Anexo 3: Fuentes primarias y secundarias Colombia

Área(s)	Fuente	Institución / organización	Contacto	Correo electrónico	Página web
Multidisciplinar	Directorio	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES			https://directorioicc.gov.co/
Multidisciplinar	Directorio	Ministerio de Cultura de Colombia			https://www.mincultura.gov.co/Paginas/ListEvents.aspx
Multidisciplinar	Directorio	Ferias del Libro - Ministerio de Cultura de Colombia			https://feriasdelibro.mincultura.gov.co/ferias/
Multidisciplinar	Informe institucional	Secretaría de Cultura de Santa Marta	Natalia Ospina Medina		https://www.santamarta.gov.co/sites/default/files/plan_maestro_de_cultura_de_santa_marta_2017-2026_compressed.pdf
Multidisciplinar	Primaria	Dirección de Estrategia, Desarrollo y Emprendimiento	Tatiana Rudd	trudd@mincultura.gov.co	
Multidisciplinar	Primaria	Dirección de Estrategia, Desarrollo y Emprendimiento	Victoria Lotero	vlotero@mincultura.gov.co	
Artes escénicas	Primaria	Teatro La Candelaria	Francesco Corbelletta		
Artes escénicas	Primaria	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	Ana Carolina Ávila	ana.avila@idartes.gov.co	https://www.idartes.gov.co/es/areas-artisticas/danza/quienes-somos
Artes escénicas	Secundaria	Universidad de Antioquia	Ana María Tamayo Duque		
Artes escénicas	Primaria	Dirección de Teatro y Circo - Ministerio de Cultura de Colombia		gagudelo@mincultura.gov.co	
Artes escénicas	Primaria	Dirección de Danza - Ministerio de Cultura de Colombia	Ángela Beltrán	abeltran@mincultura.gov.co	
Artes escénicas	Primaria	Dirección de Danza - Ministerio de Cultura de Colombia	Maria Adelaida Piedrahita	mpiedrahita@mincultura.gov.co	
Música	Primaria	Independiente	Juan Luis Restrepo	juanl.restrepo@gmail.com	https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogota-ciudad-de-la-musica/antecedentes/construccion-plan-distrital-de-musica

Área(s)	Fuente	Institución / organización	Contacto	Correo electrónico	Página web
Música	Primaria	Dirección de Música - Ministerio de Cultura de Colombia	Lucy Espinosa	lucyespinosa79@gmail.com	
Música	Primaria	Dirección de Música - Ministerio de Cultura de Colombia	Susana Palacios	spalacios@mincultura.gov.co	
Música	Primaria	Sonidos Enraizados	Urián Sarmiento		https://www.sonidosenraizados.com/
Música	Directorio	Musexplat (Música experimental latinoamericana) Perú, Chile		info@musexplat.com	https://musexplat.com/
Música	Directorio	Directorio público en Wikipedia			https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Festivales_de_m%C3%BAsica_de_Colombia
Artes escénicas	Agenda	Púrpura Creativo / Kiosko teatral		kioskoteatral@gmail.com	https://kioskoteatral.com/
Artes escénicas	Primaria	IDARTES / Gerencia de Arte Dramático	Liliana Chicuzaque	liliana.chicuzaque@idartes.gov.co	https://bogotateatralcycense.gov.co/
Artes escénicas	Primaria	IDARTES / Gerencia de Danza	Ana Carolina Dávila	ana.avila@idartes.gov.co	
Artes escénicas	Directorio	Directorio público en Wikipedia			https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Festivales_de_teatro_de_Colombia
Artes visuales	Primaria	Independiente	Sergio Pinzón	sergiocamilo@hotmail.com	
Artes visuales	Primaria	Independiente	Alejandro Martín	alemartin@gmail.com	
Artes visuales	Primaria	Dirección de Artes Visuales - Ministerio de Cultura de Colombia	Andrés Gaitán	agaitan@mincultura.gov.co	
Artes visuales	Secundaria	Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar	Eduardo Hernández		http://www.unibac.edu.co/artes-plasticas
Medios audiovisuales	Directorio	Festhome			https://festhome.com/
Medios audiovisuales	Primaria	Independiente	Ana Sabogal		https://www.masartemasaccion.org/
Medios audiovisuales	Primaria	Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos	Jaime Tenorio	jtenorio@mincultura.gov.co	
Medios audiovisuales	Primaria	Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos	Yenny Chaverra	ychaverra@mincultura.gov.co	
Medios audiovisuales	Primaria	Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos	Andreiza Anaya	aanaya@mincultura.gov.co	
Medios audiovisuales	Primaria	Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos	Laura Puentes	lpuentes@mincultura.gov.co	

Área(s)	Fuente	Institución / organización	Contacto	Correo electrónico	Página web
Medios audiovisuales	Primaria	Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos	Yolima García	ygarcia@mincultura.gov.co	
Artesanías	Primaria	Artesanías de Colombia	Andrés Felipe Suárez	fsuarez@artesaniasdecolombia.com.co	https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Contenido/ListaTag.jsf?tag=%20Ministerio%20de%20Cultura
Editorial	Primaria	Dirección de Literatura - Ministerio de Cultura de Colombia	María Aristizábal	mariaoaristizabal@mincultura.gov.co	
Editorial	Primaria	Dirección de Literatura - Ministerio de Cultura de Colombia	Santiago Cepeda	scepeda@mincultura.gov.co	
Editorial	Primaria	IDARTES / Gerencia de Literatura	Carlos Ramírez	carlos.ramirez@idartes.gov.co	https://www.idartes.gov.co/es/areas-artisticas/literatura/quienes-somos
Editorial	Directorio	Cámara Colombiana del Libro - Red de Ferias Regionales del Libro			https://camlibro.com.co/red-ferias-del-libro-colombia/
Editorial	Primaria	Cámara Colombiana del Libro	Adriana Ángel	aangel@camlibro.com.co	
Editorial	Informe institucional	Red de editoriales independientes de Colombia			https://www.alliance-editeurs.org/red-de-editoriales-independientes.134?lang=es
Editorial	Primaria	Corporación Cultural Entreviñetas	Daniel Jiménez		
Medios audiovisuales	Directorio	Ministerio de Cultura / Cinematografía			https://mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Festivales.aspx
Medios audiovisuales	Directorio	Ministerio de Cultura / Cinematografía			https://mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Encuentros.aspx
Medios audiovisuales	Directorio	Proimágenes Colombia			https://www.proimagenescolombia.com/secciones/eventos/eventos.php?tipo=1
Medios audiovisuales	Informe institucional	Fondo de Desarrollo Cinematográfico			https://www.convocatoriafdc.com/
Medios audiovisuales	Primaria	Señal Colombia / Señal Memoria	Carol Sabadini		
Medios audiovisuales	Directorio	Procolombia y Ministerio de Industria, Comercio y Turismo de Colombia			https://www.colombia.co/cultura-colombiana/ocho-festivales-de-cine-imperdibles-en-colombia/
Medios audiovisuales y Medios digitales	Primaria	Radiolibre	Alejandro Duque	alejoduque@gmail.com	




Área(s)	Fuente	Institución / organización	Contacto	Correo electrónico	Página web
Medios digitales	Primaria	Exploratorio / Parque Explora	Camilo Cantor	camilo.cantor@parqueexplora.org	
Medios digitales	Primaria	Independiente	Geraldine Sheinfeld		
Servicios creativos y de diseño	Primaria	Independiente	Gloria Saldarriaga		
Servicios creativos y de diseño	Primaria	La Estampa	Andrea Piedrahita		
Servicios creativos y de diseño	Primaria	Independiente	Érica Martínez	hola.ericamartinez@gmail.com	
Servicios creativos y de diseño	Primaria	Cámara de Comercio de Bogotá - Cluster de Diseño Gráfico	Gustavo Pulecio	gustavo.pulecio@ccb.org.co	
Servicios creativos y de diseño	Primaria	Independiente	Rodrigo Bolívar		
Servicios creativos y de diseño	Directorio	Rock Content - Portal de contenidos de Marketing			https://rockcontent.com/es/blog/eventos-de-marketing-en-colombia/
Servicios creativos y de diseño	Agenda	Corferias Bogotá			https://corferias.com/es/calendario/2021
Servicios creativos y de diseño	Agenda	Plaza Mayor Medellín			https://plazamayor.com.co/eventos-pm/
Gastronomía	Primaria	Restaurante El Cielo	Juan Manuel Barrientos	direccion@elcielococinacreativa.com	

Anexo 4: Fuentes primarias y secundarias México



FUENTES PRIMARIAS

 Fuente	 Pagina web	 Descripción
Página Sistema de Información Cultural	https://sic.cultura.gob.mx	Identificación de festivales, ferias, festividades, muestras y otros eventos; con característica internacional que se llevan a cabo en México.
Profest	https://profest.cultura.gob.mx	Identificación de festivales apoyados, revisando el listado de los resultados del 2020. Quien lleva a cabo esta selección me proporcionó más apoyo.
IMCINE	http://www.imcine.gob.mx/festivales/	Identificación de festivales, muestras y encuentros de cine, en la página de internet. Quien lleva a cabo los listados, y me envió la lista de festivales llevados a cabo en 2020.
Red Mexicana de Festivales Cinematográficos	https://www.redmexfest.org/	Identificación de festivales internacionales que suceden en la ciudad de México.

FUENTES SECUNDARIAS






 Fuente	 Pagina web	 Descripción
Mercado de las Artes performativas del Atlántico Sur (MAPAS)	https://mapasmercadocultural.com/en/	Referencia de eventos de diversas disciplinas de las Artes Escénicas y la Música.
Red Escena Iberoamericana	https://redescenaiberoamericana.org/	Referencias de artes escénicas, teatro.
Red Eurolatinoamericana de Artes Escénicas	https://redelae.org/quienes-somos/	Referencia de artes escénicas.
Circularart iberoamérica	https://circularart.org/2021/	Referencia de encuentros, ferias y muestras, especialmente en el área de Música.
Encuentro de Artes Escénicas en Iberoamerica	http://efibero.org/institucional/diagnostico	Pocas referencias, acerca de festivales de artes escénicas.
Iberartesanías	https://iberartesanias.com/	Referencia de países que participan en esta red, y de un gran festival que sucede en España. Aunque no encontré referencia de festivales en México del área de artesanías.
Red de festivales Arquitectura y Cine	https://www.arqfilmfest.cl/	Referencia de un festival, Cinektón, Arquitectura y Cine.
Red de festivales de cine en Latinoamérica	https://www.latamcinema.com/festivales/	Referencia de los festivales de cine, algunos ya identificados en la página y listado de IMCINE.
Red de Bienales de Arquitectura de América Latina	https://redbaal.org/	Referencia de festivales y encuentros de arquitectura en Latinoamérica.
Red Latinoamericana de Diseño	https://www.rldisenio.com/la-red/	Referencia de especialistas e instituciones en diseño en Latinoamérica.
Modaes	https://www.modaes.com/	Pocas referencias. Red para encuentros en la disciplina de Moda en Iberoamerica.

Anexo 5: Fuentes primarias y secundarias Perú

 Fuente	 Descripción
https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe	Identificación de festivales, ferias, festividades, encuentros y otros eventos que participaron en el proceso de convocatoria a los estímulos económicos de las artes, el audiovisual y del sector editorial y la lectura.
Concurso de proyectos de programación de conciertos, espectáculos y exposiciones. (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las artes visuales, música, artes escénicas activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Concurso de proyectos de festivales, festividades y ferias de las artes. (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las artes visuales, música, artes escénicas activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Concurso de proyectos de artes visuales (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las artes visuales, música, artes escénicas activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Concurso de proyectos de redes y plataformas para las artes. (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las artes visuales, música, artes escénicas activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Proyectos de investigación sobre cinematografía y audiovisual (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las cinematografía y el audiovisual activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Proyectos de gestión cultural para el audiovisual (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos de las cinematografía y el audiovisual activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Concurso nacional de promoción de libros y autores peruanos (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos del campo editorial activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
Concurso nacional de proyectos para el fomento de la lectura y la escritura. (Ediciones 2021, 2020, 2019)	Identificación de eventos del campo editorial activos en los años 2018, 2019, 2020, 2021.
https://www.infoartes.pe/artes-audiovisuales/	Estudios y reportes
Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas	
Sondeo sobre los efectos de la pandemia en el sector del libro en el Perú	
Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: diagnóstico sobre el impacto del COVID-19 en las industrias culturales y artes	
¿Cómo vamos en el consumo de teatro en el Perú?	
¿Cómo vamos en el consumo de cine en el Perú?	
¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?	
https://www.gob.pe/promperu	Referencia a eventos vinculados a las industrias culturales y creativas, y a la economía cultural.
https://nodosculturalesperu.com/	Referencia cartografías culturales de Lima
http://www.infocultura.cultura.pe/infocultura/	Referencia de eventos de diversas disciplinas de las Artes Escénicas y la Música.
https://blog.joinnus.com/	Referencia de eventos de diversas disciplinas de las Artes Escénicas y la Música.
https://infolibros.cpl.org.pe/	Referencia de eventos del campo editorial.
http://www.casadelaliteratura.gob.pe/	Referencia de eventos de diversas campos de la literatura y el fomento de la lectura.
https://www.retinalatina.org/peru/	Referencia de eventos de la actividad cinematográfica.
https://conciertosperu.com.pe/	Referencia de eventos de diversas disciplinas de la Música.

Anexo 6: Instituciones y expertos consultados México

INSTITUCIONES

 Área	 Disciplina	 Nombre	 Institución	 Especialidad o cargo
Artes Escénicas	Teatro	Lydia Margules	Coordinación Nacional de Teatro	Dirección
Artes Escénicas Música	Danza / Teatro / Música	Ana del Castillo	Cenart	Coordinadora de Proyectos en Estados.
Artes Escénicas Música	Danza / Teatro / Música	Haydeé Boetto	Cenart	Programación artística
Artes Escénicas Música	Danza / Teatro / Música	Gabriel Enciso	Cenart	Programación artística
Editorial	Literatura y publicaciones	Marco Barrera	FCE	Director
Editorial	Literatura y publicaciones	Rosario Sanchez	FCE	Programación
Editorial	Literatura y publicaciones	Sandra Montoya	FCE	Ferías
Editorial	Literatura y publicaciones	PABlo Quezada	UNAM	Ferías
Editorial	Literatura y publicaciones	Maria Fernanda Gish	UNAM	Coordinación
Gastronomía	Gastronomía	Griselda Campos	Secretaría de Cultura	Coordinación Gastronomía y Cultura Popular
Gastronomía	Gastronomía	Veronica Velazco	Conservatorio Mexicano de Gastronomía	Asistente general
Artesanías	Artesanías	Amparo de Jesús Rincón	Secretaría de Cultura	Coordinación Cultura Popular
Multidisciplinar	Diversas disciplinas	Edgar Zayas	Profest	Coordinador de apoyo a festivales
Nuevos Medios y Arte Digital	Medios Nuevos	Zabel Revueltas	Centro Cultura Digital	
Nuevos Medios y Arte Digital	Medios Nuevos	Adriana Casas	Centro Multimedia Cenart	Directora
Medios Audiovisuales	Cine	Rosario Lara	IMCINE	
Medios Audiovisuales	Cine	Maria Fernanda Río Armesilla	IMCINE	Directora

EXPERTOS

 Área	 Disciplina	 Nombre	 Institución	 Especialidad o cargo
Artes Escénicas	Teatro	Irene Azuela		Actriz
Artes Escénicas	Danza y Teatro	Nadia Lartigue		Bailarina y coreógrafa
Música	Música experimental	Damián Romero	Muktek	Director
Música	Música experimental	Ejival	Torolab	Músico
Música	Música contemporánea	Diego Espinoza		Músico
Editorial	Literatura y publicaciones	Andrea Fuentes		Editora independiente
Editorial / Artes Visuales / Diseño	Diversas disciplinas	Maru Aguzzi		Independiente
Areas Creativas y Diseño	Diseño y arquitectura	Ana Elena Mallet		Curadora de diseño y arquitectura
Areas Creativas y Diseño	Diseño	Ricardo Lozano		Curador independiente
Gastronomía	Gastronomía	Jose Iturriaga		Escritor y académico
Multidisciplinar	Diversas disciplinas	Pablo Solís		Gestor cultural independiente
Nuevos Medios y Arte Digital	Medios Nuevos y Radio	Diego Aguirre	Radio Nopal	Independiente



Durante el 2021 el Ministerio de Cultura de Colombia tuvo el honor de liderar el Grupo Técnico de Cultura (GTCu) de la Alianza del Pacífico (AP), mecanismo de cooperación conformado por Chile, Colombia, México y Perú. En este contexto, con el apoyo de cada uno de los representantes y delegados de los países miembros de la AP, diseñamos e implementamos un plan de trabajo conformado por 15 iniciativas dirigidas a fortalecer las industrias creativas y culturales de la región. Cada una de esas acciones reafirmó el rol de las artes y las culturas como ejes para el desarrollo humano, social y económico de la región, con todo su potencial para aportar a la reactivación de nuestras sociedades luego de la crisis desatada por la pandemia de la COVID-19.



La cultura
es de todos

Mincultura

Presidencia pro tempore 2021



Alianza del
Pacífico

Piloto de mapeo de las ferias, festivales y mercados

que promueven la circulación
de bienes y servicios de
agentes en las industrias
culturales y creativas de la
Alianza del Pacífico

Este documento presenta los resultados de la fase piloto de un proceso de investigación encargado de diseñar y aplicar una metodología de recolección de información para llevar a cabo un ejercicio piloto de mapeo de las ferias, festivales y mercados que promueven la circulación de bienes y servicios de agentes de la economía creativa en los países miembros de la Alianza del Pacífico. Esta información permitirá desarrollar un prototipo de una plataforma digital para visualizar el mapeo de la información y un calendario con los eventos identificados. El proyecto de investigación sucedió en el marco del convenio de cooperación técnica sur-sur entre el CERLALC y la Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia – APC en apoyo a los programas, iniciativas y mandatos del Grupo Técnico de Cultura de la Alianza del Pacífico.



Con la asistencia técnica de:

