



PERÚ

Ministerio de Cultura

PLAN DE RECUPERACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y ARTES AL 2030



INDICE

INTRODUCCIÓN

- I. BASE LEGAL
- II. ACRÓNIMOS Y GLOSARIO
 - 2.1. Acrónimos
 - 2.2. Glosario
- III. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN
- IV. SITUACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y ARTES TRAS EL IMPACTO DEL COVID-19
 - 4.1. Caracterización del trabajo del sector cultural.
 - 4.2. Problemas estructurales previos a la crisis sanitaria.
 - 4.3. Problemas tras el impacto del COVID-19.
- V. PLAN DE RECUPERACIÓN DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y ARTES
 - 5.1. Objetivo general
 - 5.2. Objetivos estratégicos
 - 5.3. Componentes estratégicos
 - 5.4. Enfoques transversales
 - 5.5. Seguimiento y evaluación del plan
 - 5.5. Costeo y presupuestación del plan
 - 5.6. Gobernanza y articulación para la gestión del Plan
- VI. METODOLOGÍA DE FORMULACIÓN DEL PLAN
- VII. FICHA TÉCNICA DE INDICADORES
- VIII. ANEXOS
 - 8.1. Matriz de articulación del Plan
 - 8.2. Matriz de relación de problemas
 - 8.3. Referencias
 - 8.4. Investigaciones y publicaciones multidisciplinarias sobre el impacto del Covid-19 en el sector cultural
 - 8.5. Definición de metas para agentes culturales



INTRODUCCIÓN

En respuesta a la crisis del sector cultural consecuencia de la pandemia, que afectó gravemente a las industrias culturales y artes de nuestro país, el Ministerio de Cultura implementó medidas urgentes como: la entrega de los Apoyos Económicos para la Cultura durante el 2020 y el 2021; el diseño de protocolos sanitarios para el desarrollo de medidas de vigilancia, prevención y control en las actividades artísticas; el diseño del Registro Nacional de Trabajadores y Organizaciones de la Cultura y las Artes – RENTOCA; el fortalecimiento del programa Conecta; el impulso de la Red de Gestión Pública en Industrias Culturales y Artes; la adquisición de libros y mobiliarios para bibliotecas públicas y la Red de Espacios de Lectura, entre otras acciones.

Considerando que los efectos de la crisis serán prolongados, es clave diseñar medidas a largo plazo que atiendan la recuperación del sector. Es en este contexto que el Ministerio de Cultura decidió impulsar la elaboración del Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes al 2030.

El Plan de Recuperación es un instrumento de gestión del Ministerio de Cultura, elaborado por la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, con la asistencia técnica de UNESCO Perú con el apoyo del Gobierno de Suecia; el cual está alineado con las metas establecidas en la Política Nacional de Cultura al 2030, de ahí que su horizonte temporal esté definido al 2030.

La elaboración del Informe Periódico Cuatrienal 2016 – 2019 elaborado por la DGIA y UNESCO, en el marco de la “*Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*”, conocida como la Convención del 2005, permitió identificar el escenario de las industrias culturales y de las artes pre -pandemia. De la misma manera, la Política Nacional de Cultura al 2030, plasmó cual era la realidad de nuestro sector, su problemática, necesidades y brechas previo al COVID-19.

Tras la declaratoria nacional de Emergencia Sanitaria con sus respectivas medidas de protección, se hizo imperante no solo identificar el impacto ocasionado en las industrias culturales y las artes; sino también diseñar y desarrollar medidas para reactivar el sector e impulsar su desarrollo, permitiendo así cambiar y mejorar el escenario de las artes y las industrias culturales de nuestro país.

El 2021 comenzó el proceso de diagnóstico y formulación del Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes, desde su inicio se concibió como un proceso que debía ser participativo y territorial, de forma que atienda las necesidades y particularidades de las diferentes regiones y localidades de nuestro país. Asimismo, se trabajó transversalmente con enfoque de género, intercultural e inclusivo; con la finalidad de reducir las brechas y desigualdades que se agudizaron con el COVID – 19.

El Plan de Recuperación, representa un desafío para la reactivación del sector, pero también una gran oportunidad para impulsar su desarrollo, fomentando la creatividad, innovación y fortalecimiento a los agentes culturales. Si bien el Plan es responsabilidad del Ministerio de Cultura, tiene como reto incorporar a las organizaciones particulares, sociedad civil, la academia e instituciones públicas para que las metas trazadas sean ampliamente superadas.



I. BASE LEGAL

- a. Constitución Política del Perú.
- b. Ley N° 29565, Ley de creación del Ministerio de Cultura y modificatoria.
- c. Ley N° 29158, Ley Orgánica del Poder Ejecutivo y modificatoria.
- d. Ley N° 27972, Ley Orgánica de Municipalidades.
- e. Ley N° 27876, Ley Orgánica de Gobiernos Regionales. - Decreto Supremo N° 004-2019-JUS, Decreto Supremo que aprueba el Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444
- f. Ley del Procedimiento Administrativo General. - Decreto Supremo N° 009-2020-MC, que aprueba la Política Nacional de Cultura al 2030
- g. Decreto Supremo N° 005-2013-MC, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura.
- h. Decreto de Urgencia N° 058-2020, aprueban mecanismos de amortiguamiento para mitigar los efectos económicos en el sector Cultura producidos en el contexto de la Emergencia Sanitaria por el COVID-19.
- i. Decreto de Urgencia N° 027-2021, aprueban medidas extraordinarias en materia económica y financiera para mitigar los efectos socio económicos en el sector Cultura producidos en el contexto de la Emergencia Sanitaria por la COVID-19.
- j. Resolución Ministerial N°132-2020-MC que oficializa la constitución de espacios y mecanismos de diálogo e interacción con los gremios, protagonistas, expertos vinculados al sector de las artes, industrias culturales, el patrimonio cultural inmaterial, y otros afines, y miembros de la sociedad civil, con la finalidad de promover las vías de comunicación que permitan dar a conocer las acciones que se han venido adoptando desde el Ministerio de Cultura, así como proponer e impulsar medidas complementarias para reactivar el sector.
- k. Resolución Ministerial N° 000327-2020-DM/MC, que aprueba los lineamientos para la gestión de las relaciones del sector cultura en el plano internacional, en el marco de la Política Nacional de Cultura al 2030
- l. Resolución Ministerial N° 190-2021-MC, Lineamientos para la implementación del Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes, en el marco de la Política Nacional de Cultura al 2030.
- m. Resolución Ministerial 392-2021-DM/MC, Apruébese el Plan Estratégico Institucional (PEI) 2022-2026 del Ministerio de Cultura.
- n. Convención de UNESCO sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales de 2005.



II. ACRÓNIMOS Y GLOSARIO

2.1 Acrónimos

DENOMINACIÓN	SIGLAS
Autoridad Nacional del Servicio Civil	SERVIR
Banco Interamericano de Desarrollo	BID
Centro Nacional de Planeamiento Estratégico	CEPLAN
Centros de Emergencia Mujer	CEM
Defensoría Municipal del Niño, Niña y Adolescente	DEMUNA
Dirección Desconcentrada de Cultura	DDC
Direcciones Desconcentradas de Cultura	DDC
Estrategia de Acción Social con Sostenibilidad	EASS
Gobiernos Regionales	GORE
Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual	INDECOPI
Instituto Nacional de Estadística e Informática	INEI
Mercado Común del Sur	MERCOSUR
Ministerio de Comercio Exterior y Turismo	MINCETUR
Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social	MIDIS
Ministerio de Educación	MINEDU
Ministerio de Justicia y Derechos Humanos	MINJUS
Ministerio de Producción	PRODUCE
Ministerio de Salud	MINSA
Ministerio de Relaciones Exteriores	MRREE
Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo	MTPE
Organización de Estados Iberoamericanos	OEI
Oficina Nacional de Procesos Electorales	ONPE



Plan Estratégico Sectorial Multianual	PESEM
Política Nacional de Cultura 2030	PCN
Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo	PNUD
Secretaría General Iberoamericana	SEGIB
Sistema de Información Cultural del Mercosur	SICSUR
Sistema Nacional de Pensiones	SNP
Sistema Privado de Pensiones	SPP
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura	UNESCO



2.2 Glosario

- Aceleradora. Son organizaciones que impulsan a nuevas empresas en dar forma a sus ideas, a establecer un modelo de negocio sostenible, a diseñar y probar su escalabilidad, consiguiendo captar clientes y financiación, etc., a través de tutorización, mentarón, inyección de capital, espacios de coworking, formación intensiva, entre otras acciones.
- Apreciación artística. Conjunto de acciones que acercan y sensibilizan a las personas, especialmente a niños y jóvenes, con los distintos códigos expresivos de las disciplinas artísticas a fin de propiciar su disfrute.
- Actividades, bienes y servicios culturales. Actividades, bienes y servicios que encarnan o transmiten expresiones culturales, independientemente del valor comercial que puedan tener. Las actividades culturales pueden ser un fin en sí mismas o contribuir a la producción de bienes y servicios culturales (Artículo 4.4 de la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales).
- Afrodescendiente: Persona de ancestros africanos que vive en las Américas y en todas las zonas de la diáspora africana a consecuencia de la esclavitud, y se asume así por libre ejercicio de autoidentificación.
- Agente cultural. Toda persona o grupo de personas que realizan labores vinculadas con actividades culturales (artistas, gestores, investigadores, productores, formadores, difusores, colectivos, elencos entre otros) y que desarrollan prácticas acordes con la posición que ocupan en el espacio social (Martinell, 1999).
- Beneficiario. Persona o grupos poblacionales que reciben los bienes y servicios culturales, entregados, en este caso, por el Ministerio de Cultura.
- Cultura. Formas aprendidas de pensar, sentir y hacer, así como sus manifestaciones y producciones, resultado de la relación entre los seres humanos y la naturaleza, que comparte un grupo social, basadas en valores, conocimientos, tradiciones, costumbres, símbolos y otros. Una cultura se construye, cambia y/o resignifica en diálogo con otras culturas (Ministerio de Cultura, 2015).
- Diálogo intercultural. Conjunto de procesos comunicacionales de intercambio equitativo y respetuoso de opiniones entre personas, instituciones y grupos con diferentes tradiciones y orígenes étnicos, culturales, religiosos y lingüísticos, en un espíritu de búsqueda de entendimiento, la concertación y respeto mutuo. Los procesos de diálogo intercultural son una dimensión importante en las políticas públicas al permitir la generación de prácticas inclusivas, tomando como principio la participación de los diferentes grupos y permite reducir los niveles de conflictividad social" (Ministerio de Cultura, 2014).
- Educación artística y cultural. Conjunto de fines, contenidos, metodologías y sistemas estructurados de conocimiento cuyo propósito es la formación de individuos con habilidades, destrezas, técnicas, saberes, capacidades estéticas, expresivas, creativas y valores, a partir de los lenguajes artísticos y para atender



las tareas de preservación, investigación y difusión del patrimonio cultural. Incluye, también, los aspectos de capacitación dirigidos a artistas, gestores y promotores culturales, trabajadores de la cultura y docentes, a fin de profesionalizar sus labores.

- Emprendedor cultural. Profesional que lidera la puesta en marcha y el plan de viabilidad de una iniciativa o empresa cultural, asumiendo o no una parte o todo el riesgo que conlleva.
- Emprendimiento cultural. Iniciativa o proyecto cultural con un plan de viabilidad que lo hace económicamente sostenible o en vías de serlo en una institución o empresa cultural.
- Empresas creativas y culturales. Aquellas formadas por empresarios o emprendedores en temas culturales o artísticos. Contribuyen a hacer de la cultura un motor de desarrollo económico para el país, que reditúa en la generación de empleos en el Sector Cultura. Propicia la creación de un sistema sostenible que vincula la esfera del arte y la cultura con los ámbitos social y económico.
- Enfoque de Derechos. “Este enfoque identifica a los titulares de derechos y aquello a lo que tienen derecho, y a los correspondientes titulares de deberes y las obligaciones que les incumben. Así mismo, procura fortalecer la capacidad de los titulares de derechos para reivindicar éstos y de los titulares de deberes para cumplir sus obligaciones. El Estado está obligado en todo su accionar a garantizar, respetar y cumplir tanto los derechos humanos individuales como los derechos colectivos de los pueblos indígenas” (EASS, 2016).
- Enfoque de género. Forma de mirar y analizar la realidad identificando roles y tareas que realizan los hombres y las mujeres en una sociedad; así como las asimetrías, relaciones de poder e inequidades que se producen entre ellos. Este enfoque permite conocer y explicar las causas que producen esas asimetrías y desigualdades; y contribuye a la formulación de medidas como políticas, mecanismos, acciones afirmativas y normas para la superación de las brechas sociales de género.
- Enfoque intercultural. Establece el reconocimiento de las diferencias culturales como uno de los pilares de la construcción de una sociedad democrática, fundamentada en el establecimiento de relaciones de equidad e igualdad de oportunidades y derechos. El enfoque intercultural en la gestión pública es el proceso de adaptación de las diferentes instituciones, a nivel normativo, administrativo y del servicio civil del Estado para atender de manera pertinente las necesidades culturales y sociales de los diferentes grupos étnico-culturales del país.
- Enfoque territorial. “Es una manera de comprender y promover el desarrollo, en la que se destaca la importancia prioritaria que tiene el territorio, entendido como el entorno geográfico y socio- cultural en el cual y con el cual interactuamos las personas en sociedad. Este enfoque busca articular la acción del Estado y otros actores en ámbitos territoriales demarcados, donde viven comunidades humanas específicas y existen características ambientales, geográficas, demográficas y culturales similares, a través de estrategias integrales y



coordinadas, donde el foco lo constituye el espacio multidimensional (económico, social, político, ambiental, cultural)". (EASS, 2016).

- Equipamiento. Adquisición o modernización del equipo, herramental y mobiliario para hacer más funcionales los servicios y actividades culturales a las que está destinado el espacio cultural.
- Estímulos. Apoyo de carácter económico o en especie, que se otorga a los creadores, individuales o colectivos y tiene el objetivo de coadyuvar al desarrollo de algún proyecto artístico o cultural, o para apoyar su desarrollo y profesionalización. El creador, creadores o grupos beneficiados, están comprometidos a entregar periódicamente avances del proyecto, así como los resultados finales. (Unesco, 2010)
- Expresiones culturales. Son las expresiones resultantes de la creatividad de personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido cultural. Es decir que poseen el sentido simbólico, la dimensión artística y los valores culturales que emanan de las identidades culturales o que las expresan (UNESCO, 2015).
- Gestión cultural. Se refiere a la gestión de todo el universo simbólico que sostiene nuestras identidades, a las relaciones que se dan en nuestra cotidianidad, así como también a los modos de organización y de articulación de los emprendimientos culturales (Ministerio de Cultura, 2016c).
- Grupos de especial protección. "Un grupo de especial protección -terminología recogida de la Carta Andina para la Promoción Protección de los Derechos Humanos- constituye un colectivo de personas que no necesariamente han entablado relaciones directas entre sí pero están vinculadas por su situación de potencial o real afectación a sus derechos, lo que puede conllevar: i) su sometimiento a un estado de vulnerabilidad temporal o permanente, ii) una necesidad de que se asegure su existencia o la preservación inmediata e su integridad física y mental a través de medidas institucionales o iii) la sujeción a condiciones de trato desigual y discriminatorio que es resultado del ejercicio de un fenómeno de abuso de poder que puede llegar a considerarse "normalizado" socialmente" (MINJUS, 2018).
- Incentivo: es un mecanismo de gestión pública que permite la entrega de gratificación económica a cambio de obtener un resultado esperado, que mejore los servicios y/o productos de las entidades públicas, así como su desempeño.
- Inclusión. Se refiere a la incorporación social, económica, política y cultural a la comunidad nacional de grupos sociales excluidos y vulnerables, con plenos derechos, para lo cual es estado realiza un esfuerzo adicional a sus sistemas permanentes, con intervenciones destinadas a i) preservar el capital humano y evitar su deterioro; ii) desarrollar las capacidades de la población; iii) aprovechar las oportunidades económicas mediante la promoción productiva. (MIDIS,2011)
- Incubadora. Programa de apoyo a iniciativas de emprendedores culturales, ubicado en general en un distrito cultural con el objetivo de generar sinergias de localización, que consiste en acompañar, asesorar, facilitar infraestructura y exonerar determinados servicios.



- Industrias culturales. Conjunto de actividades de producción, comercialización y comunicación en gran escala de mensajes y bienes culturales que favorecen la difusión masiva, nacional e internacional, de la información y el entretenimiento, y el acceso creciente de las mayorías (García, 2002).
- Infraestructura cultural. La conforman los inmuebles que dan cabida a las múltiples y diversas expresiones y servicios artísticos y culturales del país que requieren, por sus propias características, de espacios que de manera natural originen procesos de crecimiento e impacto social (bibliotecas, museos, teatros, casas de cultura, centros culturales, librerías, salas cinematográficas, entre otros espacios). (Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas, Unesco, 2010)
- Interculturalidad. Proceso de intercambio, diálogo y aprendizaje que busca generar relaciones de equidad entre diversos grupos étnico-culturales que comparten un espacio; a partir del reconocimiento y valoración positiva de sus diferencias culturales (Ministerio de Cultura, 2015).
- Lenguas originarias. Lenguas que existen previas a la difusión de idioma español y que se preservan y emplean en el ámbito del territorio nacional.
- Persona o grupo vulnerable. Aquellos que, por su situación o condición social, económica, física, mental o sensorial, entre otras, se encuentran en desventaja y requieren de un esfuerzo público especial para participar con igualdad de oportunidades en la vida nacional y acceder a mejores condiciones de vida. (MIDIS,2011)
- Pueblo afroperuano: Colectivo humano que descende de la población africana introducida al territorio peruano durante la colonia como consecuencia del esclavismo, el cual cuenta con costumbres, conocimientos y saberes propios.
- Pueblos indígenas. Colectivos que descende de poblaciones que habitaban antes de la colonización y que, cualquiera que sea su situación jurídica, conserven sus propias instituciones sociales, culturales y políticas, o parte de ellas; y que, al mismo tiempo se auto reconozca como tal. La población que vive organizada en comunidades campesinas o nativas podrá ser identificada como pueblos indígenas, o parte de ellos, conforme a dichos criterios. Las denominaciones empleadas para designar a los pueblos indígenas no alteran su naturaleza, ni sus derechos colectivos. (DS N° 001-2012-MC).
- Recuperación. Implementación de acciones orientadas a rescatar o recobrar al estado anterior de una cosa o situación.



III. Justificación

El 11 de marzo del 2020, la Organización Mundial de la Salud, declaró que la COVID-19 era una pandemia, tras detectarse la existencia de la enfermedad en más de 100 países. La respuesta del gobierno del Perú fue rápida y firme, decretándose estrictas medidas de distanciamiento social obligatorio.¹

La fortaleza macroeconómica del país permitió que se pusieran en marcha una serie de medidas referentes a apoyos económicos dirigidos a las personas y organizaciones con la finalidad de mantener la cadena de pagos y la sostenibilidad económica. No obstante, las dificultades para contener la enfermedad y la magnitud de la recesión pusieron de manifiesto las debilidades estructurales del país (BID, 2020). En los sectores donde se hizo más rápidamente evidente fue en el sector salud, educación y a nivel de infraestructura. Sin embargo, uno de los sectores más golpeados fue el de las artes, industrias culturales, patrimonio cultural inmaterial y afines.

El Ministerio de Cultura, en respuesta, implementó una serie de medidas urgentes como la entrega de los Apoyos Económicos para la Cultura durante el 2020 y el 2021; el diseño de protocolos sanitarios para el desarrollo de medidas de vigilancia, prevención y control en las actividades artísticas; el diseño del Registro Nacional de Trabajadores y Organizaciones de la Cultura y las Artes – RENTOCA; el fortalecimiento del programa Conecta; el impulso de la Red de Gestión Pública en Industrias Culturales y Artes; la adquisición de libros y mobiliarios para bibliotecas públicas y la Red de Espacios de Lectura, entre otras acciones.

De acuerdo al estudio “Perú: Desafíos del Desarrollo en el post- COVID19”, uno de los primeros desafíos a los que se enfrentó el país fue al alto nivel de informalidad, que dificultó que las ayudas estatales fluyeran oportunamente hacia los hogares y las empresas que más las necesitan (BID: 2020). En este sentido es importante señalar que el trabajo en el sector cultura es mayoritariamente independiente, intermitente, informal y multifuncional.

Frente a estas características y a las debilidades estructurales del sector, la pandemia no hizo más que acrecentar las brechas y agudizar sus problemas. Atendiendo al diagnóstico de problemas de la Política Nacional de Cultura y al Informe Cuatrienal de la Convención del 2005, los retos vinculados a: mejorar las condiciones laborales de los trabajadores de las artes y cultura, incrementar la participación y el consumo cultural, fortaleciendo la gobernanza cultural, entre otros, se convirtieron en desafíos urgentes de atención.

Como bien indica el estudio del BID, *Perú: Desafíos del Desarrollo en el post- COVID19*, “al romper inercias, las crisis generan oportunidades de cambio”. Es por ello que es necesario, además de las medidas señaladas en los párrafos anteriores, diseñar un plan que contemple estrategias que nos permita no solo recuperar el sector sino buscar su desarrollo, adaptándolo a los nuevos desafíos y con el desafío renovado mejorar las condiciones del sector cultura.



¹ De acuerdo con el índice elaborado por la Universidad de Oxford, el Perú fue uno de los países del mundo que impulsó medidas de distanciamiento social más estrictas para hacer frente a la pandemia. Fuente: Oxford COVID-19 Government Response Tracker (<https://covidtracker.bsg.ox.ac.uk/>).

La Resolución Ministerial N° 132-2020- MC² del 21 de mayo del 2020, a través de la cual se oficializa la implementación de espacios y mecanismo de diálogo para proponer medidas de complementarias para impulsar la reactivación del sector, nos abrió la puerta para emprender el desafío de diseñar un plan participativo, con enfoque territorial, intercultural, inclusivo y de género, el cual tiene como horizonte temporal el 2030, al estar alineado a la Política Nacional de Cultura (PNC)

El Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes al 2030 ha establecido a través de la implementación de mecanismos participativos a nivel nacional, estrategias para la reactivación del sector y su desarrollo; respondiendo al problema público de *"Limitado ejercicio de los derechos culturales de la población"* que identifica la Política Nacional de Cultura 2030, contribuyendo a lograr el futuro deseado declarado en ésta:

"Al 2030, en nuestro país, las personas conocen, respetan y ejercen sus derechos culturales en todo el territorio nacional en el marco de una ciudadanía y una democracia intercultural.

.....

Contamos con un ecosistema cultural sostenible para el desarrollo de las artes e industrias culturales y creativas. Creamos, producimos y participamos de actividades, bienes y servicios artístico - culturales diversos, en igualdad de oportunidades y sin discriminación en todo el territorio nacional. Al 2030, el porcentaje de participación de la población en un servicio y/o bien cultural al menos una vez al año, es mayor a 70%.

.....

Juntos, hemos logrado el desarrollo de un sistema sostenible de gobernanza en el sector cultura. El Ministerio de Cultura, se posiciona como ente rector de las políticas culturales con un accionar ético, transparente, eficaz, eficiente y moderno en todo el territorio nacional. Se fortalecen los mecanismos de articulación intersectorial e intergubernamental, así como los mecanismos de participación de la sociedad civil y el sector privado en el desarrollo de las políticas culturales."



² Artículo 1.- Espacios y mecanismo de diálogo. Oficializase la constitución de espacios y mecanismos de diálogo e interacción con los gremios, protagonistas, expertos vinculados al sector de las artes, industrias culturales, el patrimonio cultural inmaterial, y otros afines, y miembros de la sociedad civil, con la finalidad de promover las vías de comunicación que permitan dar a conocer las acciones que se han venido adoptando desde el Ministerio de Cultura, así como proponer e impulsar medidas complementarias para reactivar el sector.

IV. Situación de las industrias culturales y artes ante el impacto del COVID -19

4.1. Caracterización del trabajo del sector cultural

En el estudio *“Contribución económica de las industrias creativas en base a los derechos de autor en el Perú”*, se analiza el aporte de las industrias basadas en los Derechos de Autor (IBDA) en el Perú, desde tres indicadores: el valor agregado, el empleo y el flujo comercial. Detallándose que: *“... en el año 2018, las IBDA³ peruanas contribuyeron con S/ 18.6 mil millones, equivalentes al 3.8% del valor agregado nacional, y con 704 mil puestos de trabajo, lo que representó el 4% del empleo total nacional”* (Universidad del Pacífico, 2021).

A pesar de este dato revelador que representa el aporte del sector en la economía nacional, es importante señalar los cuatro rasgos claves que se distinguen en el trabajo del sector cultural: la intermitencia, la independencia, la informalidad y la multifuncionalidad. Los dos primeros rasgos, hace referencia a que el trabajo cultural se encuentra fuera de los parámetros de la estabilidad laboral, al ser el quehacer artístico variable por naturaleza, son pocas las oportunidades de generar lazos de dependencia laboral convencionales que lo provean de derechos.

El informe del estudio de *“Impacto del COVID-19 en las Industrias culturales y creativas”⁴*, indica que solo el 31% de trabajadores de la cultura de los países del SICSUR⁵, donde se encuentra el Perú, trabajó con una remuneración mensual durante la pandemia (Ministerio de Cultura de la Nación Argentina, 2020).

En el caso del sector cultural peruano, el 72% de quienes respondieron la encuesta, realizada por la Municipalidad de Lima y el Ministerio de Cultura, para medir el impacto del COVID 19, se identificaron como trabajadores independientes. Asimismo, en el informe relacionado a los resultados de los Apoyos Económicos para la Cultura, se evidenció que el 76% de los receptores, fueron trabajadores independientes (Ministerio de Cultura, 2018).

Con respecto a la independencia, por ejemplo, observamos que, en encuestas realizadas por el sector musical (Asociación Peruana de Managers Musicales APEMM, 2020), el sector de las artes visuales (Hernández & Zevallos, 2020) o el circo (Sakuda et al., 2020), 69%, 93.6% y 79% de quienes las respondieron, se identificaron como independientes, respectivamente.

La tercera característica es la informalidad. Si bien no tenemos data específica del sector, de acuerdo con el INEI, en su publicación Estado de la población peruana 2020: *“El impacto del COVID-19 en los mercados laborales de cada país de la región dependerá, entre otras cosas, de la estructura productiva y la composición del empleo de cada sector, así lo manifiesta la Comisión Económica para América Latina y el Caribe*

³ Las IBDA, de acuerdo con el citado estudio, son Industrias Basadas en Derechos de Autor que comprenden: prensa y publicaciones; música, producciones de teatro, ópera; películas cinematográficas y videos; radio y televisión; fotografía; programas informáticos, bases de datos y juegos de video; artes visuales y gráficas; servicios de publicidad; sociedades de recaudación de derechos de autor

⁴ Realizado por Mercosur, BID, UNESCO, SEGIB y OEI.

⁵ Argentina, Brasil, Colombia, Bolivia, Ecuador, Chile, Costa Rica, México, Paraguay, Perú y Uruguay.



(CEPAL) en un informe reciente. A ello hay que agregar que el Perú registra los más altos niveles de Empleo Informal en la Región, más del 73,0%” (INEI y Fondo de Población de las Naciones Unidas, 2020)

Finalmente, otra característica del trabajo del sector, es la multifuncionalidad. Este aspecto hace referencia a la diversidad de funciones y actividades que debe cumplir la persona dedicada a las artes y a las industrias culturales para sacar adelante su trabajo o para lograr su sostenibilidad. Siendo así que, en la gran mayoría de los casos, es el propio artista o autor quien desarrolla las tareas vinculadas no solo a la creación, sino también a la producción, distribución y promoción de las actividades culturales. Esto, en gran parte, se debe a: la falta de recursos para contar con un equipo de trabajo especializado y a la ausencia de especialistas en la materia. Dado que, en muchos casos, los artistas no han sido formados para dichas labores, las tareas vinculadas a la gestión no se desarrollan con idoneidad. En otros casos, nos encontramos con artistas y creadores que requieren ocuparse en otros oficios o profesiones de forma simultánea para lograr sostenerse económicamente.

4.2. Problemas estructurales previos a la crisis sanitaria

Para entender el impacto de la pandemia en el sector de las artes y las industrias culturales es imprescindible reconocer la situación en la que se encontraban estos sectores previos a la declaratoria de la crisis sanitaria mundial. Para ello, se ha analizado el diagnóstico de la Política Nacional de Cultura y el Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016- 2019 sobre la Convención del 2005.

La Política Nacional de Cultura al 2030 (PNC)⁶, indica que el problema público que busca atender es el “Limitado ejercicio de los derechos culturales de la población”. Para entender este problema, se identificaron cuatro causas directas, cada una con dos causas indirectas. Las causas vinculadas a las industrias culturales y las artes son tres: (i) Escasa valoración positiva de la diversidad cultural, (ii) Limitada participación cultural en las expresiones artístico - culturales, (iii) Débil sistema sostenible de la gobernanza de la cultura.

Mientras tanto, el Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016- 2019 (IPC)⁷ sobre la Convención del 2005, identificó 10 desafíos a enfrentar. Al vincular ambos documentos, encontramos un diálogo directo y un alineamiento claro en relación con las problemáticas a atender, como se puede ver en el siguiente cuadro.

Causas directas del problema público de la PNC	Causas indirectas del problema público de la PNC	Desafíos del IPC
1.- Escasa valoración positiva de la diversidad cultural	1.1 Limitado reconocimiento de la diversidad cultural en la esfera pública y privada	Desafío 1: Fortalecer el enfoque intercultural



⁶ <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/841303-politica-nacional-de-cultura-al-2030>

⁷ <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1496852-politicas-para-la-diversidad-de-las-expresiones-culturales-caminos-recorridos-y-nuevas-rutas-informe-cuatrienal-sobre-la-convencion-de-2005>

	1.2. Alto nivel de presencia de estereotipos y prácticas de racismo y discriminación étnico – racial	
2.- Limitada participación cultural en las expresiones artístico culturales	2.1. Limitadas condiciones, oportunidades y capacidades para la participación cultural de la población en las expresiones artísticas	Desafío 7: Potenciar acceso al entorno digital para la cultura
	2.2. Débil ecosistema creativo para la creación, producción y distribución sostenible y diversa de las artes e industrias culturales.	Desafío 6: Mejorar condiciones laborales del trabajador de la cultura
		Desafío 7: Potenciar acceso al entorno digital para la cultura
		Desafío 8: Fortalecer medidas orientadas a la creación y gestión
4.- Débil sistema sostenible de la gobernanza de la cultura	4.1. Débil capacidad estatal para la gobernanza orientada a problemas	Desafío 9: Generar estrategias para la circulación nacional e internacional
		Desafío 2: Fortalecer la gestión pública en materia cultural en el ámbito local
		Desafío 3: Potenciar la articulación interinstitucional
	4.2. Limitadas condiciones para la participación plena en la gobernanza cultural	Desafío 4: Contar con sistemas actualizados de información
Desafío 11: Implementar la política nacional de cultura		
El Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2019- 2019 plantea como desafío, también: Promover la participación de mujeres y comunidades LGTBQ+ en la vida cultural.		

4.3. Problemas tras el impacto del COVID-19

El impacto del COVID-19 fue devastador para el sector cultural a nivel global, nacional y local. En la publicación *La cultura en crisis*, se manifiesta que: *“En todo el mundo, los medios de subsistencia de los artistas y profesionales de la cultura se han visto gravemente afectados por las medidas de confinamiento y distanciamiento físicos. La índole precaria de su quehacer profesional los ha hecho especialmente vulnerables a los impactos económicos provocados por la presente crisis que, además, ha exacerbado la volatilidad y las desigualdades que ya existían en el sector creativo y cultural. Ha*



alcanzado un nivel inigualado el número de artistas y profesionales de la cultura que han perdido sus empleos y, en todas partes del mundo, el sector está luchando por su supervivencia” (UNESCO, 2020).

Las brechas existentes y las necesidades insatisfechas se agudizaron tras la pandemia, e incluso en diversas investigaciones a nivel mundial, se hace notar que el impacto y crisis generada por la pandemia se dejará ver aún en la siguiente década.

El análisis de los problemas estructurales examinados en la PCN y el IPC, sumado al estudio de investigaciones⁸ (de orden internacional, regional y nacional) sobre la materia, permitió visibilizar como el impacto del COVID -19 incrementó las brechas y particularizó las necesidades existentes hasta entonces.

En esta labor se han identificado los siguientes 8 problemas⁹ como consecuencia de la pandemia, los cuales fueron validados por agentes culturales y organizaciones públicas y privadas, a través de diferentes procesos participativos a nivel nacional.

- Problema 1: Pérdida del empleo
- Problema 2: Desprotección social - salud y sistema de pensiones
- Problema 3: Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías
- Problema 4: Ausencia de sistemas de información cultural
- Problema 5: Limitado uso de los espacios culturales
- Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales
- Problema 7: Brechas de género en el sector cultura
- Problema 8: Debilidad en la formación artística.

A continuación, pasamos a desarrollar cada una de las problemáticas identificadas¹⁰:

Problema 1: Pérdida del empleo

El empleo y la generación de ingresos en los sectores culturales y creativos han sufrido un impacto negativo debido a las medidas de confinamiento impuestas por la crisis sanitaria.

En estudio de *“Impacto del COVID 19 en las Industrias culturales y creativas”* se evidencia que en los países del SICSUR¹¹ el 100% de centros culturales y casi el 100% de cines fueron cerrados (Ministerio de Cultura de la Nación Argentina, 2020).

Además, diversos sectores redujeron sus actividades. En el mismo estudio, en un comparativo del II trimestre de 2019 con el II trimestre de 2020, se halló:

⁸ Anexo: Lista 2. Investigaciones y publicaciones multidisciplinares sobre el impacto del Covid-19 en el sector cultural

⁹ En mayo del 2021, el Ministerio de Cultura publicó el documento “Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: Diagnóstico sobre el impacto del COVID-19 en las industrias culturales y artes”

¹⁰ Para más detalle, revisar “Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: Diagnóstico sobre el impacto del COVID-19 en las industrias culturales y artes” En: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1912989/Diagn%C3%B3stico%20Versi%C3%B3n%20Final.pdf>

¹¹ Argentina, Brasil, Colombia, Bolivia, Ecuador, Chile, Costa Rica, México, Paraguay, Perú y Uruguay.



- Una reducción de actividad en artes escénicas del 44%.
- Una reducción de actividad del cine del 23%.
- Una reducción de actividad de las artes plásticas y visuales del 17%.
- Una reducción de actividad de formación del 25%.

A nivel nacional, por ejemplo, en el sondeo realizado por la Dirección del Libro y La Lectura del Ministerio de Cultura se halló que el 54.8% de los agentes editoriales consultados notó una alta afectación en sus ingresos por la cancelación y/o aplazamiento de la FIL Lima. (Ministerio de Cultura Perú, 2020b) Asimismo, en el plano teatral, de acuerdo a la encuesta realizada por la Asociación Play Bill a abril del 2020 el 90% de agrupaciones de teatro cancelaron temporadas en proceso de ensayo (Play bill Asociación Cultural, 2020).

Por otro lado, la cantidad de artistas declarados ante el Fondo de Derechos Sociales de ESSALUD disminuyó. El Fondo de Derechos Sociales del Artista - FDSA es un ente de naturaleza privada administrado por el ESSALUD, que tiene como objetivo abonar a sus afiliados (artistas y trabajadores técnicos) los aportes por concepto de vacaciones, compensación por tiempo de servicios y gratificaciones realizados por los empleadores (Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, 2014). De acuerdo con las declaraciones de Adela Carrión, encargada del fondo en ESSALUD, la cantidad de artistas declarados por sus empleadores ha variado, el año 2019 se declararon 930 trabajadores y el 2020 solo se declararon 656. Es decir, una baja del 29.46% respecto al 2019 en el ámbito formal y dependiente.¹²

Problema 2: Desprotección social - salud y sistema de pensiones

En la encuesta realizada por la Municipalidad de Lima y el Ministerio de Cultura, el 56% de encuestados declaró no encontrarse afiliado a ningún sistema de salud (Ministerio de Cultura y Municipalidad de Lima, 2020). Este dato coincide con lo recogido por la encuesta realizada por la Red de Creadorxs y Gestorxs Culturales Independientes – Perú, donde el 55.5% de quienes respondieron la encuesta declaró que no cuenta con ningún tipo de seguro de salud (Red de Creadores y Gestores Culturales, 2020).

De igual manera ocurre en sectores específicos como el circo (Sakuda et al., 2020), las artes visuales (Hernández & Zevallos, 2020) y la música (Asociación Peruana de Managers Musicales APEMM, 2020), en donde 48%, 59% y 55% de los encuestados, respectivamente, declaró no contar con ningún seguro de salud.

En relación al sistema de pensiones, de acuerdo a las respuestas de la encuesta realizada por la Red de Creadorxs y Gestorxs Culturales Independientes, el 71.9% declaró no estar afiliado a ningún sistema de



¹² Reunión sectorial con ESSALUD para la Ley del Artista, Unesco-Ministerio de Cultura, 01 de marzo de 2021

pensiones (Red de Credores y Gestores Culturales, 2020). Esto se ve reflejado también en sectores específicos como el de las artes visuales donde 63.1% respondió no contar con un sistema de pensiones para su jubilación (Hernández & Zevallos, 2020).

De acuerdo con las declaraciones de Adela Carrión, encargada del Fondo de Derechos Sociales del Artista - FDSA, únicamente 22 empresas han inscrito a sus trabajadores como artistas y durante la pandemia el número de empresas disminuyó.¹³

Problema 3: Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías

Con respecto a la gestión cultural un problema es la escasa y centralizada oferta formativa en la materia. Al indagar sobre los programas de formación académica formal en gestión cultural que provienen de universidades y centros de educación superior, se halló que solo existen 11 programas a nivel nacional, donde solo 2 de ellos provienen de regiones: Piura y Trujillo, los demás provienen de Lima, lo que representa el 81,82% del total. Todas ellas son impartidas por instituciones privadas por lo que tienen un costo de acceso. El viraje hacia la virtualidad ha permitido ampliar el alcance de estos espacios.

Estas brechas tienen múltiples efectos, pero en este contexto se han develado dos de manera contundente: pocas posibilidades de acceder a los apoyos económicos, estímulos económicos de la cultura y de presentar proyectos a posibles aliados.

Durante las mesas de diálogo participativas se expuso sobre la dificultad que tienen y tendrán muchos artistas para desarrollar actividades de amortiguamiento de sus actividades o en otros casos como demostrar sus ingresos, información solicitada en algunos fondos y apoyos económicos.¹⁴

En relación al manejo de herramientas digitales se hace notar la baja calidad e innovación en las actividades culturales virtuales y además poco conocimiento de las herramientas digitales y sus potencialidades.

En este punto es clave tener en cuenta una característica del sector expresada con anterioridad: la multifuncionalidad. En la gran mayoría de los casos son los mismos artistas quienes desarrollan la gestión de sus proyectos (producción, distribución y acceso). Esto debido a que no cuentan con los recursos para contratar los servicios de especialistas para tales fines y la falta de ellos. Por lo tanto, las capacitaciones no bastan, es importante crear programas de formación, pero además brindar dichos servicios de manera pública.



¹³ Reunión sectorial con ESSALUD para la Ley del Artista, Unesco-Ministerio de Cultura, 01 de marzo de 2021

¹⁴ Julio Gonzáles de la Asociación de Folcloristas de Apurímac; Nico Cotrina de Cusco Mesas de Diálogo Cusco y Apurímac, Ministerio de Cultura, 18 y 19 de agosto de 2020.

A estas debilidades hay que sumar la brecha de acceso a internet. Esta realidad, por un lado, limita el acceso y la participación cultural al 60% de la población y por otro, dificulta los procesos de creación, intercambio y apoyo estatal a los trabajadores de las artes y las culturas.

El acceso a Internet se ha convertido en un servicio básico esencial, sin embargo, alrededor del 46% de la población mundial sigue sin conexión a Internet. Esta cifra se agudiza en Perú, donde en el primer trimestre de 2020, únicamente el 40,1% de los hogares del país tenía conexión a Internet (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020). Asimismo, en relación con el uso, el 87,9% de la población que usa Internet, lo hace a través de un celular, no a través de computadoras lo que limita las posibilidades de uso (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020).

A diferencia del internet, la telefonía y la radio se constituyen como herramientas claves para el desarrollo cultural. El 74,4% de los hogares del país tiene acceso a radio y en el 93,3% de los hogares del país existe al menos un miembro con teléfono celular (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020).

Sin embargo, a pesar de la brecha de conectividad, según algunas estimaciones, la COVID-19 ha concentrado cinco años de avances en tan sólo un lapso de tres meses a nivel global (Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura, 2020).

En ese sentido, hay sectores culturales vinculados naturalmente a la tecnología que han despuntado. Ese es el caso del sector de los videojuegos. En el informe "Cómo pasar al siguiente nivel. Desafíos y oportunidades de la industria de Videojuegos en el Perú", hecho por el BID y el Ministerio de Cultura se expresa: *"La industria de los videojuegos, en particular, no solo ha sido resiliente, sino que ha aprovechado estos meses de pandemia para ir creciendo exponencialmente. A medida que cientos de millones de personas en todo el mundo han tenido que permanecer en sus hogares, el consumo de videojuegos ha aumentado enormemente, tanto en términos de horas jugadas como de número de jugadores. Steam, la principal plataforma digital de distribución de videojuegos tuvo más de 23 millones de jugadores en simultáneo durante marzo 2020, con lo que superó todos los récords anteriores"* (Ministerio de Cultura Perú, 2020a).

Problema 4: Ausencia de sistemas de información cultural

Una debilidad develada claramente durante la pandemia es la ausencia de un registro de trabajadores de las artes y las culturas. La poca claridad en relación con la cantidad de artistas y trabajadores de las artes y las culturas no permite contar con data para tomar decisiones con respecto a las necesidades y demandas del sector.

Asimismo, es importante contar que a nivel público se cuente con variables que identifiquen la labor de los artistas y agentes culturales. Por ejemplo, a nivel global la Organización Mundial de Propiedad Intelectual



– OMPI - tiene una Clasificación Industrial Internacional Uniforme - CIU - correspondientes a cada una de las Industrias Basadas en Derechos de Autor – IBDA - (denominación que le dan a las industrias culturales y/o economía creativa). *"De este modo, considerando todas las categorías de las IBDA (...) la OMPI ha definido un total de 62 clases CIU más 8 divisiones CIU"* (Universidad del Pacífico, 2021). De ellas se hallaron 68 CIU exclusivas de las industrias creativas en el Perú.¹⁵

Además de los registros es clave también contar con información con respecto a la participación cultural de la población, los diversos impactos de la cultura en el desarrollo, los comportamientos de cada uno de los sectores, entre otros estudios que permitirán tomar mejores decisiones en la implementación de la política nacional de cultura. Será fundamental contar con esta data no solo a nivel nacional, sino también a nivel regional, provincial y distrital.

Al respecto, se realizó una revisión desde el 2010 de los estudios publicados por el Ministerio de Cultura y se halló que existen 20 estudios que tienen información respecto de las industrias culturales y artes. Del total el 63,16% corresponde a estudios publicados en los últimos tres años y contienen datos a nivel nacional y regiones.

Problema 5: Limitado uso de los espacios culturales

En el informe del estudio de Impacto del COVID-19 en las Industrias culturales y creativas realizado por Mercosur, BID, UNESCO, SEGIB y OEI se evidencia que en los países del SICSUR¹⁶ el 100% de centros culturales fueron cerrados y casi el 100% de cines fueron cerrados (Ministerio de Cultura de la Nación Argentina, 2020). Afectando a toda la cadena de valor de los bienes y servicios culturales

¹⁵ Las actividades dentro de los CIU principales identificados en el estudio son: Edición de libros, Edición de directorios y listas de correo, Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas, Otras actividades de edición, Edición de programas de informática, Actividades de producción de películas, de video y de programas de televisión, Actividades de postproducción de películas, de video y de programas de televisión, Actividades de distribución de películas, de video y de programas de televisión, Actividades de proyección de películas, Actividades de grabación de sonido y edición musical, Actividades de radiodifusión, Actividades de programación y emisión de televisión, Actividades de programación informática, Actividades de consultoría informática y gestión de recursos informáticos, Otros servicios informáticos y de tecnologías de la información, Procesamiento de datos, hospedaje y actividades conexas, Portales web, Actividades de agencias de noticias, Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de asesoramiento técnico, Actividades especializadas de diseño, Actividades de fotografía, Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p., Publicidad, Alquiler de cintas de video y discos, Alquiler de otros efectos personales y enseres domésticos, Otros servicios de reserva y actividades relacionadas, Fotocopiado, preparación de documentos y otras actividades especializadas de apoyo a oficinas, Otros servicios de apoyo a las empresas n.c.p., Actividades de asociaciones profesionales, Actividades de arte, entretenimiento y creatividad, Actividades de bibliotecas y archivos, Actividades de impresión, Actividades de servicios relacionadas con la impresión, Reproducción de grabaciones, Venta al por mayor de otros enseres domésticos, Venta al por mayor de computadoras, equipo periférico y programas informáticos, Venta al por menor de libros, periódicos y artículos de papelería en almacenes especializados, Venta al por menor de grabaciones de música y de video en comercios especializados. Hay que añadir que existen las CIU principales, parciales, interdependientes y de apoyo, las Exclusivas son diferenciadas solo para este estudio que tienen como referencia a las principales.

¹⁶ Argentina, Brasil, Colombia, Bolivia, Ecuador, Chile, Costa Rica, México, Paraguay, Perú y Uruguay.



Si bien el Ministerio de Cultura y el Ministerio de Salud desarrolló protocolos para la reactivación de los espacios culturales. Existen factores que dificultaron su aplicación: el temor a la responsabilidad por contagio, la ausencia de recursos para realizar las adaptaciones que permitan cumplir con los protocolos, la informalidad en el funcionamiento de los espacios culturales, y las diferentes medidas que limitaban el aforo de los éstos

Adicionalmente es clave tomar en cuenta que estos espacios culturales no están distribuidos de manera equitativa en todo el territorio nacional. El Registro Nacional de Municipalidades (RENAMU) señala que para el 2017, el Perú contaba con un total de 837 espacios culturales a nivel nacional: con 625 pantallas de cine, 107 casas de la cultura y 105 teatros y teatrines. Sin embargo, si vemos la distribución territorial, solo el 11% del total de distritos en el país cuenta con espacios culturales, cifra que es aún menor en el caso de pantallas de cine (1%), casas de cultura (5.2%) y teatros y teatrines (4.9%). (Ministerio de Cultura, 2020)

Dada la brecha en relación con la infraestructura cultural que existe en el país, el uso de los espacios públicos se ha constituido como una alternativa importante de creación, producción y distribución. La pandemia ha limitado el uso de estos espacios para las actividades, afectando de manera directa a los trabajadores culturales.

Así por ejemplo en la encuesta aplicada para el sector del Circo peruano, se halló que el 62% utiliza el espacio público como centro de trabajo. (Sakuda et al., 2020). De igual manera sucede con los músicos independientes y artistas plásticos y visuales.

Problema 6: Debilidad de los gobiernos locales

En el marco del “Primer Encuentro Virtual Para El Fortalecimiento De La Gestión Pública Cultural” que reunió a los y las representantes de las áreas de cultura de los gobiernos locales de Lima Metropolitana y la Provincia Constitucional del Callao, se aplicó la encuesta “Presencia de la cultura en la gestión de los gobiernos locales”. Esta iniciativa fue impulsada por el Ministerio de Cultura, la Municipalidad Metropolitana de Lima y la UNESCO en junio del 2020 con la finalidad de obtener datos e información crucial para conocer la realidad de los gobiernos locales en materia de la gestión pública cultural.

Los resultados de esta encuesta, en el contexto de la crisis sanitaria, evidenciaron que más de la mitad de los municipios tuvieron problemas presupuestales con recortes totales o parciales del presupuesto asignado al área en el pliego presupuestal inicial aprobado (PIA) para el ejercicio fiscal 2020 y por la reducción de los ingresos por arbitrios e impuestos municipales, recursos directamente recaudados y derechos administrativos.

Adicionalmente, en sus gobiernos se priorizaron acciones inmediatas en materia de salud y seguridad pública, habiéndose direccionado todos los fondos hacia estas actividades; ello propició que los equipos de cultura



se vean en déficit ya que el personal fue asignado a otras áreas para atender las acciones dispuestas frente al COVID-19 o han pasado a suspensión perfecta; siendo los gerentes quienes han asumido las tareas de la oficina. Consecuencia de ello, se paralizaron o suspendieron definitivamente las actividades culturales, recreativas y deportivas.

La subsistencia de los servicios culturales se debió a la virtualización parcial de actividades, no obstante, los resultados de la encuesta evidenciaron las limitaciones en el uso del entorno digital para garantizar el acceso a la cultura, debido a la falta de equipamiento para conectividad a internet y en la inexistencia de plataformas o sistemas digitales (sitios web, redes sociales, uso de aplicaciones y herramientas digitales) y la falta de capacidades tecnológicas en el personal del área.

Por otro lado, las gestoras y gestores culturales públicos manifestaron la necesidad de fortalecer sus capacidades en políticas culturales, gestión cultural y diseño, formulación e implementación de proyectos culturales para facilitar la institucionalidad del sector y tener las competencias y habilidades proyectuales y directivas para el éxito en la gestión municipal; así como con herramientas básicas en competencias digitales para el manejo de redes sociales, páginas web, aplicaciones, edición de videos, fotografía y publicidad para redes sociales.

Adicionalmente, las respuestas hicieron evidente que se necesita de la articulación entre los diferentes niveles de gobierno, para favorecer el trabajo conjunto, articulado y participativo entre los actores locales, cooperación técnica y económica entre Ministerio de Cultura, municipios, UNESCO y gestores culturales, colectivos de artistas, entre otros; y de esta manera identificar o establecer redes de trabajo y gestión.

Con el objetivo de indagar en las medidas tomadas por los gobiernos en materia de política cultural, se desarrolló el análisis a nivel exploratorio de las actividades (158) desarrolladas durante el mes de octubre de 2020 y marzo de 2021¹⁷ en 36 gobiernos locales nivel nacional. Los resultados del ejercicio indican:

- 14 (38.89%) de 36 gobiernos locales no desarrollaron ningún tipo de actividad cultural.
- El sector con mayor cantidad de actividades fue el de las industrias culturales, seguido de artes contemporáneas que representan el 34,2% y 31%, respectivamente. El subsector con mayor actividad por parte de los gobiernos locales fue de la industria musical en un 26,6%, seguido de las artes visuales que representan el 20,3% del total de actividades
- Al observar los tipos de actividades se evidencia una mayor cantidad de conciertos (19%), seguido de publicaciones de contenidos culturales (17,7%).
- Al observar los tipos de intervención cultural en su mayoría (72,8%) se identifican eventos y en un menor número proyectos.



¹⁷ Difundidas a través de sus redes sociales.

- Al observar el tipo de gestión por actividad se tiene que 93% tiene como organizadores a los gobiernos locales y el 7% son como apoyo a otras actividades realizadas por diversas organizaciones.
- Al observar los tipos de intervención cultural en su mayoría se identifican eventos en un 54%, talleres con 17% y difusión de contenido cultural con 16%. En menor medida observamos concursos, convenios y proyectos con 5%, 3% y 2% respectivamente.

Estos datos, exploratorios, evidenciarían de manera clara el carácter efímero de las actividades culturales públicas y la supremacía del rol productor de los gobiernos locales, antes que del rol facilitador, dinamizador y articulador de las dinámicas culturales locales.

Otro de los problemas identificados para gobernanza cultural local es la debilidad en los procesos de articulación, agremiación y sindicalización del sector cultural. En la actualidad existen diversas organizaciones que tienen por objetivo la incidencia en políticas culturales. Estas agrupaciones generan tanto incidencia frente al Estado, como también trabajan articuladamente con otros sectores como el de las organizaciones vecinales, parroquias, escuelas, entre otros; generando así mayor conciencia sobre la importancia del arte y la cultura para el desarrollo local integral. Entre sus demandas más importantes de estas redes frente a los gobiernos locales se encuentran: (1) la creación de áreas de cultura independientes de las áreas de educación, deportes, recreación, turismo, juventudes, entre otras; (2) la creación de consejos de cultura como espacios multisectoriales para el acompañamiento y fiscalización de las políticas culturales, (3) el reconocimiento a las organizaciones culturales a través de registros oficiales, (4) el incremento de presupuestos y creación de fondos concursables, la creación de patronatos para la cultura, (5) la recuperación del uso cultural de los espacios públicos, el uso social del patrimonio y de los espacios naturales, entre otros (Ministerio de Cultura, 2020).

Sin embargo, la gran mayoría de trabajadores del sector cultural no se encuentran organizados, lo que dificulta la gestión de sus demandas y ejercicio de sus derechos. Así lo vemos por ejemplo en el sector de la música donde “alrededor del 83%, - de quienes respondieron la encuesta gestionada por APEMM- no está inscrito en ninguna asociación de gestión colectiva, por lo que no reciben regalías” (Asociación Peruana de Managers Musicales APEMM, 2020).

Sin embargo, la crisis ha puesto de manifiesto la importancia y utilidad de trabajar de manera organizada y colectiva. Durante la actual pandemia han surgido nuevas redes que han facilitado el diálogo con el Estado como: la Red de Creadorxs y Gestorxs, el Movimiento Independiente de Artes Escénicas, Red de Salas de Teatro y Espacios Alternativos del Perú, Espacio Interedes, Red Peruana de Artistas de Circo, a nivel nacional. A nivel local se han fortalecido procesos como el Consejo de Cultura de Puno, la Red Regional de Artistas y Gestores Culturales Piura o el Frente de Trabajadores de las Artes y la Cultura de Ayacucho.



Problema 7: Brechas de género en el sector cultura

El informe mundial sobre industrias creativas "Re Pensar las políticas culturales" de la UNESCO afirma que la desigualdad de género persiste en el sector cultural. Las mujeres están subrepresentadas en las principales funciones creativas y en las posiciones de elaboración y toma de decisiones, lo que afecta inevitablemente en el contenido de expresiones y producciones culturales. Además, tienen menos acceso al financiamiento, lo que afecta directamente su capacidad para crear o producir obras artísticas o políticas culturales. También obtienen remuneraciones sustancialmente más bajas que las de los hombres, lo que repercute negativamente su estabilidad económica y la evolución de su carrera profesional (UNESCO, 2018).

Asimismo, el informe "Retos y Oportunidades para el trabajo digno en el sector cultural" de la OIT se afirma que: "Se debe seguir dando prioridad a la igualdad de género y los esfuerzos para promover a grupos subrepresentados. Los datos disponibles muestran que pocos países y empresas están promoviendo activamente estos grupos en el sector cultural. Los temas más relevantes con respecto a esto son la igualdad salarial, el acceso a puestos gerenciales y el acoso sexual" (OIT, 2019).

En la misma línea, el informe sobre "Cultura e Igualdad de Género: Patrimonio y Creatividad" de la UNESCO concluye que es necesaria una acción conjunta para desarrollar e incrementar la visibilidad de la creatividad femenina mediante iniciativas de fortalecimientos de capacidades y una de las soluciones que hay que adoptar es la de crear oportunidades que privilegien la participación de las mujeres en sector cultural (UNESCO, 2014).

Algunas cifras del Informe "Género y Creatividad: progresos al borde del precipicio", del "Informe Repensar las políticas culturales: creatividad para el desarrollo" y de la Encuesta Nacional de Hogares del Perú del 2018 evidencian esta realidad:

- Solo el 34% de los ministerios de cultura en el mundo son liderados por mujeres. (UNESCO, 2018)
- De acuerdo con la ONU Mujeres, una mujer gana 33% menos que los hombres. Esta desigualdad se incrementa en mujeres que son madres (Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura, 2021).
- De acuerdo con la OIT, en el ámbito de las artes y el entretenimiento las mujeres solo ocupan el 31% de los puestos de dirección ejecutiva (Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura, 2021).
- Sólo el 6% de las políticas culturales reportadas por el Ministerio de Cultura a la UNESCO en el marco de la Convención del 2005 están enfocadas en reducir las brechas de género (Ministerio de Cultura, 2021).
- En la Encuesta Nacional de Hogares del 2018, con respecto a la participación laboral femenina y masculina en actividades económicas asociadas a la cultura encontramos que el 70%



corresponde a participación masculina, versus 30% de participación femenina (ENAH0, 2018).

Además, estas desigualdades se han acrecentado en el marco de los efectos del COVID-19. La Comisión Interamericana de Mujeres de la OEA en su informe "COVID-19 en la vida de las mujeres: Razones para reconocer los impactos diferenciados" afirma que "globalmente, las mujeres son más pobres que los hombres y ya están sintiendo los efectos en el ámbito económico y en el mercado de trabajo, también segmentado por género. Las mujeres representan una gran proporción de la economía informal en todos los países y los datos indican que los sectores de la economía más perjudicados por las medidas de aislamiento social afectan de modo importante a las mujeres. Con independencia del sector, la efectiva participación de las mujeres en el trabajo remunerado que se recupere post COVID-19 será necesario para su empoderamiento económico y para la reactivación económica de los países"(OEA, 2020).

Durante el "Seminario Perspectiva de Género en las Industrias Culturales" organizado por el Festival de Hecho por Mujeres, desarrollado en Perú en marzo del 2021, las participantes identificaron las siguientes problemáticas en relación a las brechas de género (Festival Hecho por Mujeres, 2021):

- Falta de reconocimiento a los aportes y participación de la mujer y población LGBTI+ en la creación, producción y circulación de sus obras, así como en la toma de decisiones. Esto deriva en su invisibilización y exclusión sistemática.
- La participación de las mujeres y la población LGTBI+ en las diferentes etapas de la cadena de valor de las industrias culturales y artes se ve afectada por una fuerte discriminación y exclusión ocasionadas por prejuicios y estructuras patriarcales.
- Impunidad de los acosadores por ausencia de red de soporte que apoye las denuncias, ausencia de protocolos y círculos de poder que apañan a los abusadores.
- Desequilibrio (y pocos referentes) en las oportunidades para el financiamiento de proyectos, producciones y creaciones de mujeres y comunidad LGTBIQ+

Problema 8: Debilidad en la formación artística

Fortalecer los vínculos entre el sector educativo y el sector cultural es una demanda constante. Existen debilidades en la formación artística tanto en la educación básica regular como en la formación superior. Esto tiene como consecuencia a una escasa formación de públicos y limitadas oportunidades de formación para la creación cultural.

Con respecto a la educación básica regular, el Currículo Nacional de la Educación Básica establece específicamente dos competencias que todo



estudiante debe desarrollar y lograr: “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales” y “crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, ambas están relacionadas directamente con las artes. Sin embargo, en el primer nivel de educación que es la inicial no se encuentra ningún curso relacionado a las artes: “Si bien los estudiantes de Inicial desarrollan sus actividades artísticas como parte de la estrategia para promover distintos aprendizajes (en las áreas curriculares de su programa curricular de nivel), no cuentan con procesos dirigidos e intencionados para el aprendizaje de las artes, a esto se suma el que sus docentes, en la mayoría de los casos, no están especializados en arte” (Ministerio de Educación, 2020).

Sobre los programas extracurriculares relacionados a las artes se halla el Expresarte “una actividad educativa complementaria que implementa talleres de arte y cultura fuera del horario de clases, para estudiantes de primaria y secundaria de I.E.E. públicas y privadas” que “busca contribuir a la formación integral de los estudiantes a través de la práctica de diversas expresiones artísticas durante su tiempo libre”(Ministerio de Educación, 2021a). El programa continuó en la emergencia sanitaria de manera virtual, pero no se implementa en todas las instituciones educativas a nivel nacional.

Un siguiente programa complementario es Orquestando que “brinda talleres de formación musical fuera del horario de clases, dirigidos a estudiantes de todos los niveles de la Educación Básica de I.E.E. públicas y privadas, quienes pueden conformar elencos de gran calidad artística en la etapa más avanzada de su formación” (Ministerio de Educación, 2021b). De acuerdo con su sitio web, existen 11 elencos oficiales de este programa a nivel nacional. Este programa también brinda oportunidades de formación musical a estudiantes con habilidades diferentes y a personas privadas de la libertad.

También resulta necesario posicionar las artes como una profesión. En ese sentido, las oportunidades de educación superior artística en el Perú indican que, en el país son 131 las instituciones que imparten carreras de la familia artística, 21 de rango universitario. La mayor parte de las 131 son de carácter público (73.3%) (Ministerio de Educación, 2020). Entre estas carreras es importante “*hacer la distinción entre quienes estudian para ser artistas (Formación artística) y aquellos que se enfocan en la docencia del arte (educación artística) en su etapa de formación inicial docente*”(Ministerio de Educación, 2020).

En los últimos años la formación artística evidencia una demanda creciente. El censo educativo con data de los años 2015 al 2018 indica que los estudiantes de artes pasaron de 2134 a 4047 estudiantes de educación artística y de 3065 a 4391 estudiantes de formación artística. Así observamos un incremento de 89.64% y 43.26% respectivamente, del 2015 al 2018.



Por otro lado, es importante mencionar que “*la falta de un marco normativo [para las Escuelas de Formación Artística- ESFA] es una de las causas que aún no se hayan implementado mecanismos que les*

permitan brindar un servicio de mayor calidad” (Ministerio de Educación, 2020). La dirección encargada de estas instituciones en el Ministerio de Educación es la DIGESTUPA¹⁸, la misma que, debido a que la Ley N° 30512, de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes dejó por fuera a las ESFA, actualmente trabaja en proponer un marco legislativo único para dichas instituciones.

De manera resulta necesario profundizar los programas de desarrollo de públicos, las oportunidades de financiamiento para la formación y actualización para la creación artística y para el desarrollo de talleres y otros formatos de formación artística alternativa.



¹⁸ Dirección General de Educación Técnica Productiva y Superior Tecnológica y Artística

V. Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes al 2030

i. Objetivo general

Reactivar y desarrollar las industrias culturales y artes tras el impacto del COVID-19, contribuyendo a resolver el problema público del “Limitado ejercicio de los derechos culturales de la población” que señala la Política Nacional de Cultura al 2030.

ii. Objetivos estratégicos

- Objetivo estratégico 1: Incrementar la participación de la población en las expresiones de las artes y las industrias culturales.
- Objetivo estratégico 2: Impulsar el empleo en las industrias culturales y las artes.
- Objetivo estratégico 3: Fortalecer las capacidades de los/as agentes culturales para el desarrollo de las industrias culturales y artes.
- Objetivo estratégico 4: Garantizar la sostenibilidad de la gobernanza cultural en las industrias culturales y las artes.
- Objetivo estratégico 5: Fortalecer el desarrollo de políticas culturales en los gobiernos subnacionales.



PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN	
		2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030				
educación no formal a través de talleres artísticos públicos dirigidos a la población en general.	Beneficiarios	0	0	0	3.000	3.000	3.000	3.000	3.000	3.000	3.000	3.000	18.000	IMPORTANTE
1.1.4	Beneficiarios	0	0	0	15	16	16	16	16	16	16	16	95	IMPORTANTE
Desarrollo ²⁰ del programa: Espacios de Libertad Creativa de formación audiovisual para jóvenes en conflicto con la ley penal.	DAFO													
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL		
AE 1.2	ÁREA RESPONSABLE	Beneficiarios	84.050	84.100	84.150	84.400	84.450	84.500	86.250	86.300	85.550	763.750	PRIORIZACIÓN	
1.2.1	Fortalecimiento de espacios de lectura (Red Nacional de Espacios de Lectura "Perú Lee") y bibliotecas municipales del Sistema Nacional	Espacios de lectura fortalecidos	50	50	50	60	60	60	80	80	100	590	URGENTE	
		Bibliotecas municipales fortalecidas	0	0	30	50	50	50	50	50	50	50	330	URGENTE
	Beneficiarios	1.000	1.000	1.000	1.200	1.200	1.200	1.500	1.500	1.500	1.600	11.200	URGENTE	

²⁰ Condicionado al retorno a la presencialidad y a los acuerdos con el Poder Judicial.



1.2.6	Implementación y difusión de repositorio de contenidos musicales, audiovisuales, editoriales y artísticos para el acceso de la población con diversidad lingüística, lenguaje de señas y braille.	DAFO, DIA, DLL,	Repositorio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	NECESARIO	
			Beneficiarios	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.000	1.000	100	2.100	NECESARIO	
	PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS		UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS													META TOTAL		
	Implementar espacios físicos y virtuales de contenido artístico y cultural para el acceso de la población.	ÁREA RESPONSABLE	Beneficiarios	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	2.730	PRIORIZACIÓN
1.3.1	Desarrollo de Programa de Artes en la Escuela - PASE para el fortalecimiento de capacidades docentes de arte y cultura de educación básica y superior	DIA	Docentes capacitados	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	240	2.160	URGENTE



OE 2:	Impulsar el empleo en las industrias culturales y las artes	INDICADOR:	PROGRAMACIÓN DE METAS											METAS	PRIORIZACIÓN		
			UNIDAD DE MEDIDA	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	TOTAL				
1.3.2	Desarrollo de capacidades en fomento de la lectura a mediadores y mediadoras de lectura	DLL	Programas implementados	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	IMPORTANTE
			Medidores/as capacitados/os	0	0	0	95	95	95	95	95	95	95	95	95	570	
OE 2:	Impulsar el empleo en las industrias culturales y las artes	INDICADOR:	Porcentaje de personas empleadas en las actividades culturales y creativas respecto al total de la población activa empleada.														
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS																	
AE 2.1	Implementar medidas de financiamiento para proyectos vinculados a las industrias culturales y artes	ÁREA RESPONSABLE	Agentes culturales beneficiarios	393	403	415	659	707	761	843	923	1013	1013	1013	1013	6.117	PRIORIZACIÓN
2.1.1	Implementación de los Estímulos Económicos para la Cultura	DAFO / DIA / DLL	Proyectos financiados	320	320	320	320	320	320	320	320	320	320	320	320	2.880	URGENTE
2.1.2	Fortalecimiento de iniciativa Puntos de Cultura	DIA	Puntos de Cultura reconocidos	73	83	95	108	123	140	160	182	208	208	208	208	1.172	URGENTE
2.1.3	Implementación de mecanismo de financiamiento para Puntos de Cultura a través de convocatorias de concursos de proyectos	DIA	Puntos de Cultura beneficiados	0	0	0	231	264	301	343	391	445	445	445	445	1.975	IMPORTANTE



establecido en la Ley N° 30487.	N° programas	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	META TOTAL	NECESARIO
2.1.4	Desarrollo de programa de apoyo a la madre trabajadora cultural	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	NECESARIO
	Madres trabajadoras culturales beneficiadas	0	0	0	0	0	0	0	20	30	90	NECESARIO
	UNIDAD DE MEDIDA											
	ÁREA RESPONSABLE											
2.2	Implementar medidas que impulsen el desarrollo de mercados culturales	51	51	135	185	185	185	185	185	185	1.347	PRIORIZACIÓN
2.2.1	Implementación de ferias culturales a nivel nacional que impulsen la venta de bienes de las artes y las industrias culturales	1	1	3	3	3	3	3	3	3	23	URGENTE
	Ferias implementadas	1	1	3	3	3	3	3	3	3	23	URGENTE
2.2.1	Implementación de estrategia para la participación de delegaciones peruanas en ferias, festivales y/o mercados culturales de alcance internacional	42	42	126	126	126	126	126	126	126	966	URGENTE
	Agentes culturales beneficiarios	42	42	126	126	126	126	126	126	126	966	URGENTE
2.2.2	Implementación de estrategia para la participación de delegaciones peruanas en ferias, festivales y/o mercados culturales de alcance internacional	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	URGENTE
	Delegaciones peruanas participantes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	URGENTE
2.2.2	Implementación de estrategia para la participación de delegaciones peruanas en ferias, festivales y/o mercados culturales de alcance internacional	8	8	8	8	8	8	8	8	8	72	URGENTE
	Agentes culturales participantes	8	8	8	8	8	8	8	8	8	72	URGENTE



2.2.3	Coorganización de ferias culturales locales	DIA / DLL	Ferias apoyadas	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	META TOTAL	18	IMPORTANTE	
				0	0	0	3	3	3	3	3	3				3
2.2.4	Implementación de tiendas virtuales para la venta de bienes culturales	DAFO / DIA / DLL	Tiendas virtuales	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	IMPORTANTE	
			Agentes culturales beneficiarios	0	0	0	42	42	42	42	42	42	42	42	252	IMPORTANTE
2.2.5	Desarrollo de mercados de industrias culturales.	DGIA/ DAFO / DIA / DLL	Mercados desarrollados	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6	IMPORTANTE	
			Agentes culturales beneficiarios	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	48	IMPORTANTE
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS			UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL		
AE 2.3	Fortalecer las capacidades de lo/as trabajadores/as de las artes e industrias culturales para la mejora de sus condiciones laborales.	ÁREA RESPONSABLE	Agentes culturales beneficiarios	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	1.440	PRIORIZACIÓN	
				2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	URGENTE	
2.3.1	Desarrollo de capacitaciones para la formalización de agentes culturales (empresas, asociaciones, trabajadores independientes) a	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Agentes culturales beneficiarios	100	100	100	100	100	100	100	100	100	900	URGENTE		



PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN		
		2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030					
3.2.2	Desarrollo de capacitaciones para el uso de la "Guía para la promoción de las artes, industrias culturales y cultura comunitaria en los espacios públicos"	DIA	Capacitaciones realizadas	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	URGENTE
			Agentes culturales beneficiados	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	1350	URGENTE
3.2.3	Desarrollo de programa de formación en gestión cultural comunitaria dirigido a los Puntos de Cultura	DIA	Puntos de cultura capacitados.	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	800	URGENTE
3.2.4	Implementación de Laboratorio de Públicos	DGIA	Laboratorios implementados	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6	IMPORTANTE
			Agentes culturales beneficiarios	0	0	0	20	20	20	20	20	20	20	20	120
3.2.5	Desarrollo de guía para la formación de públicos con enfoque territorial	DGIA	Guías elaboradas	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	IMPORTANTE
3.2.6	Desarrollo de Programa de introducción al audiovisual para escolares "La escuela va al cine"	DAFO	Programas implementados	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6	IMPORTANTE
			Beneficiarios	0	0	0	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	6000
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS			UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN
				2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030			



OE 4:	Garantizar la sostenibilidad de la gobernanza cultural en las industrias culturales y las artes		INDICADOR:	N° de acuerdos/convenios formalizados y normativas implementadas												
	PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	ÁREA RESPONSABLE		UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS									META TOTAL		
					2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030			
AE 4.1	Generar espacios de articulación con organizaciones públicas y privadas para impulsar la reactivación de las artes y las industrias culturales ²²	Medidas implementadas	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	11	PRIORIZACIÓN
			0	0	0	7	7	7	10	10	10	10	10	51		
4.1.1	Desarrollo de espacios de articulación de Red de Gestión Pública en Industrias Culturales y Artes y la DEMUNA y el CEM para la elaboración de medidas e iniciativas que reduzcan las desigualdades en a nivel local.	DGIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	URGENTE



Las tareas 4.1.7; 4.1.12 y 4.1.14 están relacionadas a la formulación de la Ley del trabajador del Arte.

4.1.2	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Salud para el desarrollo de campañas de salud para trabajadores de las artes y las culturas.	DGIA	Acuerdos	0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12	IMPORANTE
4.1.3	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Trabajo para realizar campañas de formalización para agentes culturales (empresas, asociaciones, trabajadores independientes)	DGIA	Convenios	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	IMPORANTE
4.1.4	Desarrollo de acuerdo/convenio con la Oficina de Normalización Previsional para el desarrollo de campañas de afiliación al Sistema Nacional de Pensiones de la Seguridad Social para independientes.	DGIA	Acuerdos	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	IMPORANTE



4.1.5	Desarrollo de perfiles para cargos en gestión pública cultural en los gobiernos locales a presentar a SERVIR	DGIA	Perfiles desarrollados	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
4.1.6	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo para el desarrollo de acciones conjuntas en desarrollo del arte tradicional y circulación internacional de artistas.	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Acuerdos	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6
4.1.7	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de la Producción para fortalecer la participación del sector cultura en el programa Innóvate Perú y otras iniciativas de dicho sector.	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Acuerdos	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6
4.1.8	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Relaciones	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Alianzas	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6



4.1.9	Exteriores para el fortalecimiento de alianzas con países fronterizos para el fortalecimiento del intercambio cultural	DGIA	Acuerdos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	NECESARIO
4.1.10	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Trabajo para la promoción del reconocimiento de la certificación de competencias laborales de artistas para la contratación docente	DGIA	Acuerdos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	6	NECESARIO
4.1.11	Desarrollo de acuerdo/convenio con el Ministerio de Educación en beneficio del sector cultura	DGIA	Perfiles elaborados	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	NECESARIO



Ocupacionales del Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo.	PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN		
			2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030					
			2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030					
AE 4.2	Impulsar estudios y la gestión de información referente a las industrias culturales y las artes.	Medidas implementadas	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	
	ÁREA RESPONSABLE	Investigaciones elaboradas	2	2	2	7	7	7	10	7	7	7	7	7	51	
4.2.1	Implementación del Registro Nacional de Trabajadores y Organizaciones de la Cultura y las Artes. (RENTOCA)	Acción	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	URGENTE
4.2.2	Desarrollo y difusión de información sectorial para el diseño, implementación y monitoreo de políticas y servicios públicos en las industrias culturales y artes.	Publicaciones	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	URGENTE
4.2.3	Implementación y actualización de la	Plataformas vigentes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	URGENTE

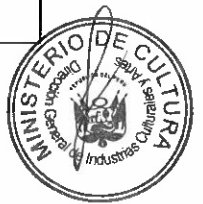
derechos culturales.	desarrollo de investigaciones sobre la desigualdad en el ejercicio de los derechos culturales en personas con discapacidad.	DGIA	Investigaciones	PROGRAMACIÓN DE METAS									META TOTAL	PRIORIZACIÓN	
				2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030			
4.2.8			0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	NECESARIO
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	ÁREA RESPONSABLE													
AE 4.3	Normativas desarrolladas	ÁREA RESPONSABLE	2	0	0	2	2	0	3	0	0	0	0	9	
4.3.1	Proyectos ley elaborada	DIA	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	URGENTE	
	Elaboración de proyecto de ley que modifique la Ley N° 30487, Ley de Promoción de Puntos de Cultura, con el fin de destinar al menos 500 Unidades Impositivas Tributarias a los concursos anuales														



4.3.5	Desarrollo de lineamientos para uso de salas y espacios, que establezca estándares mínimos y recomendaciones para su funcionamiento.	DGIA	Lineamientos	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	IMPORTANTE
4.3.6	Desarrollo de normativa para la coproducción para uso de espacios del Ministerio de Cultura por parte de agentes culturales nacionales	DGIA	Normativas	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	IMPORTANTE
4.3.7	Desarrollo de guías para la aplicación de acciones afirmativas para la población afropuertana y pueblos indígenas y protocolos contra la discriminación en el desarrollo de las políticas de artes e industrias culturales	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Guías	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	NECESARIO



4.3.8	Desarrollo de guías para la aplicación de acciones afirmativas para las personas con discapacidad y protocolos para la inclusión en el desarrollo de las políticas de artes e industrias culturales	DGIA / DAFO / DIA / DLL	Guías	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	NECESARIO
OE 5:	Fortalecer el desarrollo de políticas culturales en los gobiernos subnacionales		INDICADOR:	N° de gobiernos subnacionales que desarrollan acciones y herramientas para una adecuada gestión de las industrias culturales y artes																		
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS		UNIDAD DE MEDIDA		PROGRAMACIÓN DE METAS													META TOTAL					
Promover en los gobiernos subnacionales, el desarrollo de políticas que fomenten el uso de espacios culturales en sus jurisdicciones.		Medidas implementadas		2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	3		PRIORIZACIÓN							
AE 5.1	ÁREA RESPONSABLE	Acuerdos firmados		20	20	20	20	20	5	10	10	10	10	10	135	PRIORIZACIÓN						
5.1.1	Asistencia técnica a gobiernos subnacionales, otras entidades públicas y agentes culturales para la aplicación de los	Instituciones beneficiadas		15	15	15	15	15	0	0	0	0	0	0	75	URGENTE						
DGIA / DIA / DLL																						



PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN
		2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030			
5.1.6	Instituciones beneficiadas	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	15	NECESARIO
licencia de funcionamiento para espacios culturales													
Asistencia técnica a los gobiernos subnacionales para creación de normativas que permitan la cesión en uso de inmuebles públicos en desuso para la cultura.	DGIA												
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS													
AE 5.2	Instituciones beneficiadas	26	36	46	51	51	51	51	51	51	51	414	PRIORIZACIÓN
Fomentar la ejecución de medidas y acciones por parte de los gobiernos subnacionales para el fortalecimiento de la institucionalidad en materia cultural.	ÁREA RESPONSABLE												
Instrumentos elaborados		2	1	0	7	7	6	6	6	7	7	42	
5.2.1	Guías elaboradas	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	URGENTE
Desarrollo de "Guía para la elaboración de Planes de cultura en Gobiernos	DGIA												



5.2.9	Desarrollo de asistencias técnicas a gobiernos subnacionales para la creación de gerencias de cultura.	DGIA	Instituciones beneficiadas	0	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70	10	URGENTE
5.2.10	Asistencia técnica a los gobiernos subnacionales para la inclusión de proyectos culturales en el presupuesto participativo	DGIA	Instituciones beneficiadas	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	URGENTE
5.2.11	Asistencia técnica para la promoción del financiamiento privado para la cultura en los gobiernos subnacionales	DGIA	Instituciones beneficiadas	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	URGENTE
5.2.12	Elaboración del Índice en Cultura en gobiernos subnacionales para el reconocimiento a los gobiernos locales en el desarrollo de políticas culturales	DGIA	Índices	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	IMPORTANTE
5.2.13	Asistencia técnica para el desarrollo de Cuentas	DGIA	Instituciones beneficiadas	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	IMPORTANTE



PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN			
		2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030						
Públicas en cultura para gobiernos subnacionales																
5.2.14	Informes	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	IMPORTANTE
	DGIA															
5.2.15	instrumentos elaborados	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	IMPORTANTE
	DGIA															
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES/TAREAS	UNIDAD DE MEDIDA	PROGRAMACIÓN DE METAS										META TOTAL	PRIORIZACIÓN			
AE 5.2	ÁREA RESPONSABLE	25	26	25	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	376	
Desarrollar acciones de capacitación sobre gestión pública cultural para servidores/as de los gobiernos subnacionales	Instituciones beneficiadas															



iv. Enfoques transversales

En el Plan de Recuperación se establecen estrategias específicas para la reducción de las brechas de género en el sector cultural, así como acciones afirmativas para la reducción de las desigualdades entre agentes culturales de población indígena, pueblos afroperuanos o con aquellos que presenten algún tipo de discapacidad.

Para ello, en el **objetivo 2**. Impulsar acciones que generen o promuevan el empleo en las industrias culturales y las artes, y **objetivo 3**. Fortalecer las capacidades para el desarrollo de las industrias culturales y artes; se han establecido cuotas anuales a alcanzar.²³

OE 2: Impulsar el empleo en las industrias culturales y las artes												
N°	Actividades	Indicadores	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	Total
AE 2.1.	Implementar medidas de financiamiento para proyectos vinculados a las industrias culturales y artes	N° de agentes culturales beneficiarios	393	403	415	662	710	764	866	956	1016	6,185
AE 2.2.	Implementar medidas que impulsen el desarrollo de mercados culturales	N° de agentes culturales beneficiarios	50	50	134	187	187	187	187	187	187	1,356
AE 2.3.	Fortalecer las capacidades de lo/as trabajadores/as de las artes e industrias culturales para la mejora de sus condiciones laborales.	N° de agentes culturales beneficiarios	160	160	160	210	210	210	210	210	210	1,740
OE 3: Fortalecer las capacidades de los/as agentes culturales para el desarrollo de las industrias culturales y artes												
N°	Actividades	Indicadores	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	Total
AE 3.1.	Desarrollar capacitaciones dirigidas a los/as agentes culturales en materia de gestión de las	N° de agentes culturales beneficiarios	500	500	500	535	535	535	578	578	578	4,839

²³ Revisar Anexos



	industrias culturales y artes.											
AE 3.2.	Desarrollar capacitaciones dirigidas a los/as agentes culturales con la finalidad de promover el acceso a la cultura por parte de la población.	N° de agentes culturales beneficiarios	200	200	200	1,220	1,220	1,220	1220	1,220	1,220	7,920
AE 3.3.	Desarrollar capacitaciones dirigidas a los/as agentes culturales con la finalidad de fortalecer la formación artística.	N° de agentes culturales beneficiarios	0	0	0	0	0	0	150	150	150	450
AE 3.4.	Desarrollar capacitaciones que promuevan la reducción de las desigualdades en las artes y las industrias culturales	N° de agentes culturales beneficiarios	0	0	0	190	190	190	190	190	190	1,140
CUOTAS PARA AGENTES CULTURALES												
Porcentaje de agentes culturales fuera de Lima Metropolitana y Callao			50%	50%	50%	60%	60%	60%	70%	70%	70%	
Porcentaje de agentes culturales beneficiarias mujeres			40%	40%	40%	40%	40%	50%	50%	50%	50%	
Porcentaje de agentes culturales beneficiarios de la comunidad LGTBIQ+			3%	3%	3%	6%	6%	6%	8%	8%	8%	
Porcentaje de agentes culturales que se autoidentifican como población indígena			5%	5%	5%	8%	8%	8%	12%	12%	12%	
Porcentaje de agentes culturales que se autoidentifican como parte de pueblos afroperuanos			3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	
Porcentaje de agentes culturales beneficiarios con algún tipo de discapacidad			1%	1%	1%	1%	3%	3%	3%	5%	5%	

v. Seguimiento y evaluación del Plan de Recuperación

El seguimiento y la evaluación del Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes serán liderados por la Dirección General de Industrias Culturales y Artes del Ministerio (DGIA) de Cultura, en articulación con sus direcciones de línea: Dirección de Artes, Dirección del Audiovisual, Fonografía y Nuevos Medios, Dirección del Libro y de la Lectura y la Dirección Elencos Nacionales, además del Gran Teatro Nacional. Asimismo, se coordinará con la Oficina General de Planeamiento y Presupuesto (OGPP) y la Unidad de Estudios Económicos los aspectos vinculados a la evaluación de información.

En el marco de la implementación de este Plan, la DGIA implementará un sistema de seguimiento y evaluación de objetivos y actividades estratégicas, el cual será un sistema de información consistente, oportuna y de calidad que recoja los datos de todos los responsables de la ejecución del Plan de Recuperación.

5.1. Seguimiento: para la etapa de recolección de información, la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, como responsable de liderar el proceso, coordinará con los responsables de la ejecución de las tareas. Cabe resaltar que, las direcciones de línea responsables de la ejecución de las tareas son los encargados de la recopilación y registro de la información en los formatos definidos por la DGIA, en el marco de Plan de Recuperación.

5.2. Evaluación: este proceso tiene como finalidad una mejora continua del Plan de Recuperación para el logro del objetivo general y objetivos estratégicos; para ello, se hará una evaluación de procesos y resultado. El análisis de la información obtenida y procesada será fundamental para la mejora continua del Plan de Recuperación, así como para la toma de decisiones estratégicas en el ámbito de las industrias culturales y artes.

vi. Costeo y presupuestación del Plan de Recuperación

El Plan de Recuperación de las Industrias Culturales y las Artes al 2030, se encuentra alineado con la Política Nacional de Cultura al 2030, con el Plan Estratégico Sectorial Multianual PESEM 2022 – 2030, y con los planes institucionales del Ministerio de Cultura.

En el Plan de Recuperación se han considerado acciones que tienen asignado presupuesto hasta el periodo 2024, de manera que su implementación y evaluación sean viables. Por lo que se financia con cargo al presupuesto institucional de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, así como al de sus direcciones de línea.

El presupuesto del 2025 al 2030 será asumido por la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, para lo cual realizará las gestiones y acciones correspondientes, para lograr la habilitación presupuestal necesaria. Las tareas planificadas a partir del 2025 cuentan en algunos casos con procesos avanzados que facilitan su desarrollo y ejecución.

vii. Gobernanza y articulación para la gestión del Plan

El Plan de Recuperación se encuentra articulado con la Política Nacional de Cultura 2030, así como con el Plan Estratégico Sectorial Multianual 2022 – 2030, tal como lo



dispone el Decreto Supremo N° 029-2018-PCM y sus modificatorias, con la finalidad de que se cumplan sus objetivos de manera coherente y articulada en los tres niveles de gobierno.

El Ministerio de Cultura, a través de la Dirección General de Industrias Culturales y Artes, articulará con diferentes actores del sector público y privado, para el logro de los objetivos y estrategias planteadas.

A través de espacios de diálogo y mecanismos de información se socializará el Plan de Recuperación con la finalidad de lograr la apropiación del plan por parte de los actores que participan directa e indirectamente de la cadena de valor de los productos y servicios que se entregan e implementan como parte de la estrategia de reactivación de las industrias culturales y artes generando con ello solidas alianzas.

Asimismo, continuando con el enfoque participativo de este Plan, todas las acciones relacionadas con el proceso de seguimiento, evaluación y mejora continua se transparentarán a través de los canales institucionales existentes, así como otros que sean necesarios y pertinentes para llegar a toda la población involucrada.



VI. METODOLOGÍA DE FORMULACIÓN DEL PLAN

Si bien el proceso de elaboración de una estrategia que reactive al sector de las industrias culturales y artes al 2030, se inicia tras la declaratoria de emergencia sanitaria del 11 de marzo del 2020; los procesos llevados a cabo para la elaboración de la Política Nacional de Cultura al 2030 (2017-2019), con la identificación del problema público y los objetivos prioritarios ahí expuestos, nos presentaban un escenario sobre las industrias culturales y artes que debíamos cambiar, impulsando su desarrollo, reduciendo las brechas existentes, y sobre todo asegurando el ejercicio de los derechos culturales para todos y todas.

Asimismo, la presentación del Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016 - 2019 (trabajo conjunto entre el Ministerio de Cultura y la Unesco), en el marco de la Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales, en enero del 2021, Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible, y en un contexto de pandemia extendido y grave en el Perú, fue un insumo importante para iniciar la identificación de estrategias que permitirán la reactivación del sector.

El proceso de construcción del plan ha tenido 7 etapas bien definidas, las que podemos agrupar en dos fases, de diagnóstico y formulación del documento.

1. Elaboración del diagnóstico del plan²⁴. Para la elaboración de la propuesta del diagnóstico y lineamientos del plan se tuvieron como punto de partida dos documentos marco: el Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016 - 2019 y la Política Nacional de Cultura al 2030. A ello se sumó la revisión de un conjunto de documentos elaborados por organismos internacionales, entidades públicas y sociedad civil plasmados en encuestas, diagnósticos, demandas y propuestas ante la emergencia sanitaria por la Pandemia ocasionada por la COVID 19 y su impacto en las artes y las industrias culturales. Finalmente, se identificaron 8 problemas:
 - a. Problema 1: Pérdida del empleo
 - b. Problema 2: Desprotección social - salud y sistema de pensiones
 - c. Problema 3: Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías
 - d. Problema 4: Ausencia de sistemas de información cultural
 - e. Problema 5: Limitado uso de los espacios culturales
 - f. Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales
 - g. Problema 7: Brechas de género en el sector cultura
 - h. Problema 8: Debilidad en la formación artística
2. Conformación del Comité Consultivo: para el Plan de Recuperación de las industrias culturales y las artes al 2030, conformado por 31 organizaciones a nivel nacional que participan del proceso de construcción del plan, entre sociedad civil, academia y sector público.²⁵
3. Desarrollo del primer proceso participativo, tuvo como finalidad validar las propuestas metodológicas, así identificar los niveles de prioridad para la atención

²⁴ Se puede revisar el documento del diagnóstico en: [Diagnóstico Versión Final.pdf \(www.gob.pe\)](http://www.gob.pe)

²⁵ Miembros del comité consultivo:

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1801699/Integrantes%20Comit%C3%A9%20Consultivo.pdf>



de los problemas con sus respectivas propuestas de solución. Aquí se realizaron 37 mesas de diálogo con la participación de 694 agentes del sector cultural a nivel nacional en 25 regiones y Lima Metropolitana, en coordinación con las 24 DDC, obteniéndose un total de 1403 aportes.²⁶

4. Aprobación de los Lineamientos del Plan de Recuperación, tras la sistematización de la información se identificaron 8 Lineamientos orientadores para la formulación del Plan de Recuperación. Estos fueron aprobados por Resolución Ministerial N° 000190-2021-DM/MC el 26 de julio de 2021. Lineamientos:²⁷
 - a. Lineamiento 1: Desarrollo del empleo en el sector de las artes y las industrias culturales
 - b. Lineamiento 2: Mejora de la condición laboral de los trabajadores de las artes y las industrias culturales
 - c. Lineamiento 3: Fortalecimiento de capacidades y gestión de la información
 - d. Lineamiento 4: Ampliación del uso de los espacios culturales
 - e. Lineamiento 5: Fortalecimiento de los gobiernos locales
 - f. Lineamiento 6: Reducción de las desigualdades de género en las artes y las industrias culturales
 - g. Lineamiento 7: Fortalecimiento de la formación artística
 - h. Lineamiento 8: Garantía del ejercicio de los derechos culturales en población vulnerable
5. Proceso de planteamiento y definición de objetivos. Contando con el insumo del primer proceso participativo y los lineamientos definidos, se inició el trabajo de elaboración de la propuesta de objetivos, actividades y tareas, para lo cual se trabajó con las direcciones de línea de la DGIA.
6. Desarrollo del segundo proceso participativo. Se ejecutó el segundo proceso participativo con 22 reuniones de trabajo con gobiernos locales y sociedad civil de las 4 macroregiones del Perú, a las que asistieron más de 580 artistas, gestores culturales, funcionarios y funcionarias de gobiernos locales, como resultado se obtuvieron 510 aportes de los cuales el 90% fueron de validación de la propuesta de las actividades y tareas y un 10% ingresaron como aportes que fueron incluidos a las mismas. Cabe mencionar que este proceso se realizó en coordinación con la UCAT y GID.
7. Sistematización, definición y presentación del Plan de Recuperación de las industrias culturales y las artes al 2030. La UNESCO en su rol de asistente técnico del Plan trabajó en la sistematización de los aportes del segundo proceso participativo y propuesta del Plan de Recuperación. Culminado el proceso de reuniones de coordinación, hicieron entrega del documento en el mes de diciembre para la revisión, validación y procesamiento de éste por parte de la DGIA.

²⁶ Todo el detalle sobre el proceso participativo se puede ver aquí:

<https://www.gob.pe/institucion/cultura/campa%C3%B1as/4356-plan-de-recuperacion-al-2030>

²⁷ Se puede revisar la resolución en: [Lima. 02 de Diciembre de 2004 \(www.gob.pe\)](https://www.gob.pe)



Tabla. Fases de elaboración del Plan

CICLO	ETAPA	HERRAMIENTAS	FINALIDAD	PRODUCTO
DIAGNÓSTICO	Etapa 1: Elaboración del diagnóstico del plan	Política Nacional de Cultura 2030 Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016 – 2019 Investigaciones y publicaciones multidisciplinarias sobre el impacto del Covid-19 en el sector cultural (mundial, regional, nacional y local) ²⁸ Reuniones de trabajo	Recopilación de fuentes y análisis de la información. Elaborar un diagnóstico de la situación del sector artístico y de las industrias culturales y artes, ante el COVID-19	Matriz del impacto del COVID 19 en las Industrias culturales y las artes. Diagnóstico sobre la situación de las industrias culturales y artes ante el impacto del Covid-19. Matriz de propuestas y estrategias frente a la emergencia sanitaria por el COVID 19. Publicación: Hacia el diseño de un Plan de Recuperación al 2030: Diagnóstico sobre el impacto del Covid-19 en las industrias culturales y artes.
	Etapa 2: Conformación del Comité Consultivo	Reuniones de trabajo Revisión de los productos elaborados.	Conformar un grupo de asesoramiento vinculado al sector de las industrias culturales y artes que aconsejen y acompañen la elaboración del Plan de Recuperación en sus diferentes etapas	Constitución del Comité Consultivo Nacional (integrado por 31 organizaciones de: sociedad civil, academia, instituciones públicas)
	Etapa 3: Desarrollo del primer proceso participativo	Matriz metodológica Mesas de diálogo regionales Mesas auto convocadas Casillas de aportes Cronogramas de trabajo Plataforma virtual Materiales de trabajo	Recibir aportes, y validación por parte de los agentes culturales e instituciones vinculadas al sector de las artes y de las industrias culturales. Implementar mecanismos de	37 mesas de diálogo 1403 aportes Niveles de priorización de los los 8 problemas identificados en el diagnóstico. Matriz de estrategias de solución

²⁸ Puede encontrar la referencia de ellas en la Lista 2 del apartado de Anexos



FASE	ETAPA	HERRAMIENTAS	FINALIDAD	PRODUCTO
FORMULACIÓN	Etapa 4: Aprobación de los Lineamientos del Plan de Recuperación	Matriz de estrategias de solución de los 8 problemas identificados Política Nacional de Cultura 2030 PESEM Reuniones de trabajo	Sistematizar e identificar los lineamientos que orientaran el diseño del Plan de Recuperación. Aprobar los lineamientos del Plan de Recuperación a través de una RM.	Documento de 8 Lineamientos Resolución Ministerial N° 190-2021-MC, que aprueba el documento (26/074/2021)
	Etapa 5: Formulación y definición de objetivos	Reuniones internas de trabajo Socialización con los especialistas Documentos de gestión del Ministerio de Cultura: POI, ROF, Plan Multianual, entre otros.	Recopilación, análisis y validación de los documentos. Plantear, definir e identificar: los objetivos, actividades, tareas y metas Identificación de los productos y servicios alineados con los objetivos definidos	Matriz de objetivos, actividades y tareas. Documento preliminar del Plan de Recuperación
	Etapa 6: Desarrollo del segundo proceso participativo	Matriz de objetivos, actividades y tareas. Mesas de diálogo regionales. Mesas autoconvocadas. Casillas de aportes. Cronogramas de trabajo. Plataforma virtual Materiales de trabajo	Validación de objetivos, actividades y tareas. Socialización con agentes culturales e instituciones vinculadas al sector de las artes y de las industrias culturales. Implementar mecanismos de participación ciudadana.	22 mesas de diálogo 510 aportes Matriz de aportes
	Etapa 7: Sistematización, definición y presentación del	Reuniones internas de trabajo Socialización con los especialistas	Sistematizar todos los aportes	Documento: Plan de Recuperación de las industrias culturales y las artes al 2030

	Plan de Recuperación de las industrias culturales y las artes al 2030	Matriz de objetivos, actividades y tareas validadas.	recibidos y validados. Elaboración del Plan de Recuperación de las industrias culturales y artes al 2030.	
--	--	--	--	--

Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes

Niveles de atención

Durante los diferentes procesos participativos se desarrolló como propuesta de priorización, trabajar con tres niveles de acuerdo a la urgencia de la problemática, representándolos en tres niveles: lo urgente, lo importante y lo necesario

En la etapa de formulación de tareas se continuó trabajando con estos niveles, identificándose las acciones a corto, mediano y largo plazo:

Medidas a corto plazo	<p>Son las medidas a iniciar su desarrollo a partir del 1er año de implementación del plan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son aquellas medidas que ya viene implementando la DGIA y/o cuyo desarrollo está planificado dentro del presupuesto aprobado en la actualidad.
Medidas a mediano plazo	<p>Son las medidas a iniciar su desarrollo a partir del 4to año de la implementación del plan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son aquellas medidas que aún no se vienen implementando, pero cuentan con procesos avanzados que facilitan su desarrollo y/o que son complejidad baja o media.
Medidas a largo plazo	<p>Son las medidas a iniciar su desarrollo a partir del 7mo año de la implementación del plan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son aquellas medidas que no se han implementado hasta el momento y que son de alta complejidad.



VII. FICHAS TECNICAS DE INDICADORES

Ficha técnica del indicador										
Objetivo estratégico	OE. 1. Incrementar la participación de la población en las expresiones de las artes y las industrias culturales									
Nombre del indicador:	Porcentaje de la población que accede a bienes y/o servicios artísticos culturales en los últimos 12 meses.									
Justificación:	Para medir el nivel de participación de la población en las expresiones artístico-culturales, es importante medir el acceso que las personas tienen a bienes y servicios culturales de las artes e industrias culturales (consumo), lo cual denota el hábito y disposición al consumo de este tipo de bienes y servicios y la valoración sobre los mismos. De esta forma, el indicador evidencia el consumo promedio anual, lo que nos permite identificar los cambios anuales, para poder evaluar a partir de este el incremento o no de dicha participación.									
Responsable del indicador:	Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales – Ministerio de Cultura									
Limitaciones del indicador:	Una limitación es que la encuesta no recoge de manera específica lo que se consideran bienes y servicios culturales fuera de las categorías descritas. Asimismo, se considera una similar ponderación en los diferentes bienes y servicios culturales a fin de mantener la objetividad del indicador. Sin embargo, algunos bienes o servicios culturales pueden implicar un mayor desarrollo del Sector Cultura. Por ejemplo, la persona que adquiere la música a través de descarga o acceso por internet el último año se considera como una persona con acceso a bienes y servicios culturales, al igual que la persona que asiste a un teatro o espectáculo artístico de algún tipo.									
Método de cálculo:	<p>Fórmula: El cálculo del indicador queda establecido por la siguiente fórmula:</p> $\text{Valor del indicador} = \frac{A}{B} \times 100$ <p>A = Número de personas que accedan a bienes y/o servicios artísticos y/o culturales B = Total de la población peruana de 14 años a más, entrevistada en la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES)</p> <p>Especificaciones técnicas: Para el cálculo de numerador se considerará a toda la población que responde con “Sí” a la pregunta sobre asistencia a algún servicio cultural o adquisición de algún bien cultural. Para el cálculo del denominador se toma en cuenta a la totalidad de la población encuestada.</p>									
Sentido esperado del indicador:	Ascendente									
Supuestos:	En el marco de la pandemia COVID-19 que ha generado graves circunstancias que afectan la vida de la Nación, se dispuso un Estado de Emergencia Nacional que ha limitado el ejercicio del derecho a la libertad de tránsito de las personas y el desarrollo de determinadas actividades económicas. En ese sentido, este indicador para el 2020 no cuenta con una buena estimación debido a que las encuestas presenciales estuvieron restringidas, así como el desarrollo de actividades culturales presenciales. Asimismo, para que este indicador evolucione favorablemente en los próximos años, se requiere de la paulatina reactivación del Sector Cultura y la reanudación de actividades presenciales, en función de lo dispuesto por la autoridad sanitaria y el gobierno nacional.									
Fuente y bases de datos:	Fuente de datos: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) Base de datos: Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES)									
	Línea de base	Logros esperados								
Año	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Valor	77.65%	78.4%	78.6%	78.8%	79.3%	79.6%	79.9%	80.35%	80.65%	81.01%

Ficha técnica del indicador	
Objetivo estratégico	OE. 2. Impulsar el empleo en las industrias culturales y las artes
Nombre del indicador:	Porcentaje de personas empleadas en las actividades culturales y creativas respecto al total de la población activa empleada.
Justificación:	Este indicador es un proxy del empleo generado por las actividades culturales y creativas. Se centra en la función que desempeña la cultura como proveedora de empleos y tiene por objeto conocer mejor su impacto en el desarrollo económico y social de un país. El empleo en las actividades culturales contribuye a la creación de puestos de trabajo, a la generación de ingresos y al bienestar material de las personas empleadas en dichas actividades.
Responsable del indicador:	Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales – Ministerio de Cultura
Limitaciones del indicador:	La Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) recoge poca información sobre el sector informal en general. En ese sentido, este indicador no incluye a las personas cuyo trabajo "cultural" es en la economía informal, o cuyo segundo trabajo está en la cultura.
Método de cálculo:	<p>El cálculo del indicador queda establecido por la siguiente fórmula:</p> $\text{Valor del indicador} = \frac{A}{B} \times 100$ <p>A = Número de personas que se desempeñan en actividades culturales y creativas. B = Total de la población activa empleada, entrevistada en la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH)</p> <p>Especificaciones técnicas:</p> <p>Para la definición de las actividades culturales y creativas se toma como referencia la lista de códigos del Clasificación Industrial Internacional Uniforme Revisión 4 (CIIU Rev.4) que corresponden al Sector Cultura:</p> <p>3240: Fabricación de juegos y juguetes 4761: Venta al por menor de libros, periódicos y art. de papelería en comercios especializados 4762: Venta al por menor de grabaciones de música y de video en comercios 5811: Edición de libros 5813: Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas 5819: Otras actividades de edición 5911: Actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión. 5912: Actividades de postproducción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión. 5913: Actividades de distribución de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión. 5914: Actividades de exhibición de películas cinematográficas y cintas de vídeo. 5920: Actividades de grabación de sonido y edición de música. 6010: Transmisiones de radio. 6020: Programación y transmisiones de televisión. 6110: Actividades de telecomunicaciones alámbrica.</p>



Ficha técnica del indicador										
	7110: Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica. 7310: Publicidad. 7410: Actividades especializadas de diseño. 7420: Actividades de fotografía. 8542: Enseñanza cultural. 9000: Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento. 9101: Actividades de bibliotecas y archivos. 9102: Actividades de museos y gestión de lugares y edificios históricos.									
Sentido esperado del indicador:	Ascendente									
Supuestos:	En el marco de la pandemia COVID-19 que ha generado graves circunstancias que afectan la vida de la Nación, se dispuso un Estado de Emergencia Nacional que ha limitado el ejercicio del derecho a la libertad de tránsito de las personas y el desarrollo de determinadas actividades económicas. En ese sentido, para que este indicador evolucione favorablemente en los próximos años, se requiere de la paulatina reactivación del sector cultura y la reanudación de actividades presenciales, en función de lo dispuesto por la autoridad sanitaria y el gobierno nacional.									
Fuente y bases de datos:	Fuente de datos: Instituto Nacional de Estadística e Informática Base de datos: Encuesta Nacional de Hogares (ENAH)									
	Línea de base	Logros esperados								
Año	2020	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Valor	1.43%	1.68%	1.83%	2.00%	2.17%	2.34%	2.51%	2.68%	2.80%	2.92%



Ficha técnica del indicador										
Objetivo estratégico	OE. 3. Fortalecer las capacidades de los/as agentes culturales para el desarrollo de las industrias culturales y artes									
Nombre del indicador:	N° de agentes culturales beneficiarios de los diversos programas de fortalecimiento de capacidades.									
Justificación:	Este indicador permite cuantificar a los creadores, gestores y/o emprendedores de las industrias culturales y artes que participan en los diversos programas de capacitación									
Responsable del indicador:	Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales – Ministerio de Cultura									
Limitaciones del indicador:	El indicador será medido en base al registro de participación de los creadores, gestores y/o emprendedores de las industrias culturales y artes									
Método de cálculo:	<p>Fórmula:</p> <p>El cálculo del indicador queda establecido por la siguiente fórmula:</p> <p style="text-align: center;">Valor del indicador = A</p> <p>Donde:</p> <p style="padding-left: 40px;">A = Número de beneficiarios de los programas de capacitación</p> <p>Especificaciones técnicas:</p> <p>Se consideran los siguientes programas de capacitación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conecta (de los sectores de las artes, editorial y audiovisual) • Talleres de proyectos, encuentros formativos y capacitaciones en el marco del sector audiovisual • Talleres de proyectos artísticos • Capacitaciones en el marco de la Red Nacional de Coros • Capacitaciones en el marco de la Red Nacional de Teatros • Capacitaciones a integrantes de Puntos de Cultura 									
Sentido esperado del indicador:	Ascendente									
Supuestos:	Todos los años se realizan programas de capacitación.									
Fuente y bases de datos:	<p>Fuente de datos: Ministerio de Cultura – Dirección General de Industrias Culturales y Artes (DGIA.)</p> <p>Base de datos: Registros administrativos de la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO), Dirección de Elencos Nacionales (DEN), Dirección de Artes (DIA), Dirección del Libro y la Lectura (DLL).</p>									
	Línea de base	Logros esperados								
Año	2019	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Valor	592	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150



Ficha técnica del indicador										
Objetivo estratégico	OE. 4. Garantizar la sostenibilidad de la gobernanza cultural en las industrias culturales y las artes									
Nombre del indicador:	Nº de acciones que fortalecen la sostenibilidad de la gobernanza cultural en las industrias culturales y artes.									
Justificación:	El indicador permite conocer el número de acciones que realiza el Ministerio de Cultura para fortalecer la gobernanza en materia de industrias culturales y artes, orientadas a impulsar la reactivación y desarrollo de éstas a nivel nacional.									
Responsable del indicador:	Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales – Ministerio de Cultura									
Limitaciones del indicador:	No se cuenta con información sistematizada, se construirá la base de datos correspondiente.									
Método de cálculo:	<p>Fórmula:</p> <p>El cálculo del indicador queda establecido por la siguiente fórmula:</p> $\text{Valor del indicador} = A$ <p>Donde:</p> <p>A = Número de acciones y herramientas para una adecuada gestión de las industrias culturales y artes en el ámbito de su jurisdicción.</p> <p>Especificaciones técnicas:</p> <p>Se considerarán como acciones o herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Número de normativas aprobadas o propuestas. - Número de acuerdos y convenios firmados. - Cantidad de investigaciones realizadas y publicadas sobre el sector. - Número de herramientas creadas para la gestión de la información. <p>Todas estas a favor del desarrollo de las industrias culturales y artes.</p>									
Sentido esperado del indicador:	Ascendente									
Supuestos:	No aplica									
Fuente y bases de datos:	Fuente de datos: Dirección General de Industrias Culturales y Artes Base de datos: Dirección General de Industrias Culturales y Artes									
	Línea de base	Logros esperados								
Año	2020	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Valor	N/D	48	57	69	82	99	119	143	172	206



Ficha técnica del indicador										
Objetivo estratégico	OE. 5. Fortalecer el desarrollo de políticas culturales en los gobiernos subnacionales									
Nombre del indicador:	N° de gobiernos subnacionales que desarrollen/aprueben normativas o lineamientos para una gestión de las industrias culturales y artes									
Justificación:	El indicador permite conocer el número de gobiernos regionales y locales que elaboran y aprueban normativas o lineamientos para la gestión de las industrias culturales y artes de su jurisdicción. Estas normativas/lineamientos pueden incluir temas de asistencias técnicas, estudios, creación de áreas o implementación de mecanismos de participación.									
Responsable del indicador:	Dirección General de Industrias Culturales y Artes - Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales – Ministerio de Cultura									
Limitaciones del indicador:	No se cuenta con información sistematizada, se construirá la base de datos correspondiente.									
Método de cálculo:	<p>Fórmula:</p> <p>El cálculo del indicador queda establecido por la siguiente fórmula:</p> <p style="text-align: center;">Valor del indicador = A</p> <p>Donde:</p> <p>A = Número de gobiernos regionales y locales que desarrollan acciones y herramientas para una adecuada gestión de las industrias culturales y artes en el ámbito de su jurisdicción.</p> <p>Especificaciones técnicas:</p> <p>Se considerarán como acciones o herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normativas elaboradas y/o propuestas. - Normativas aprobadas - Lineamientos elaborados y/o difundidos - Creación e implementaciones de áreas funcionales de cultura (gerencias o subgerencias) - Implementación de mecanismos de participación ciudadana <p>Todas éstas relacionadas y vinculadas con el sector de las industrias culturales y artes.</p>									
Sentido esperado del indicador:	Ascendente									
Supuestos:	No aplica									
Fuente y bases de datos:	Fuente de datos: Unidad de Coordinación y Articulación Territorial Dirección General de Industrias Culturales y Artes Base de datos: Registros administrativos									
	Línea de base	Logros esperados								
Año	2020	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Valor	N/D	8	10	13	17	22	29	37	48	63



V. ANEXOS

Tabla 1. Matriz de articulación del Plan

PLAN DE RECUPERACIÓN	PNC		PESEM		PEI	
	Objetivos prioritarios	Lineamientos	Objetivos estratégicos	Acciones estratégicas	Objetivo Estratégico Institucionales	Acciones estratégicas institucionales
Objetivo 1: Incrementar la participación de la población en las expresiones de las artes y las industrias culturales	<p>OP2. Incrementar la participación de la población en las expresiones artístico-culturales</p>	<p>L. 2.1. Desarrollar capacidades de mediadores y educadores en artes. L. 2.2. Fortalecer las capacidades de los ciudadanos y ciudadanas para el desarrollo de su creatividad y de manifestaciones culturales cotidianas. L. 2.3. Implementar programas de mediación cultural y desarrollo de públicos para el fomento de la apreciación y participación en las expresiones artístico-culturales. L. 2.4. Facilitar la accesibilidad económica y social a bienes, servicios y actividades artístico - culturales diversas. L. 2.5. Implementar programas de mejora, recuperación y/o desarrollo de infraestructura cultural y espacios públicos sostenibles, equipados y con pertinencia territorial.</p>	<p>OE55. Incrementar la participación de la población en las expresiones artístico - culturales.</p>	<p>AES5.1. Incrementar la participación de la población en bienes, servicios y actividades culturales diversas.</p>	<p>OEI.07 Incrementar la participación de la población en bienes, servicios y actividades culturales diversas.</p>	<p>AEI.07.03 Actividades de mediación y formación de públicos culturales accesibles a la población para el fomento de la apreciación y participación en las expresiones artístico – culturales AEI.07.04 Espectáculos artísticos y culturales diversos y accesibles a la población AEI.07.05 Difusión de obras audiovisuales diversas y accesibles en beneficio de la población AEI.07.06 Implementación de inversiones en infraestructura cultural AEI.07.07 Generación de contenidos culturales en plataformas virtuales accesibles a la población</p>
					<p>OEI.09 Incrementar la participación de la población a espacios y materiales de lectura.</p>	<p>AEI.09.0 Fortalecimiento de los espacios de lectura de manera oportuna en beneficio de la población</p>



<p>Objetivo 2: Impulsar acciones que generen o promuevan el empleo en las industrias culturales y las artes</p>	<p>OP3. Fortalecer el desarrollo sostenible de las artes e industrias culturales y creativas</p>	<p>L. 3.1. Implementar programas para el fortalecimiento de las capacidades de los agentes de las artes e industrias culturales. L. 3.5. Asegurar la sostenibilidad de las organizaciones culturales con incidencia comunitaria L. 3.2. Brindar incentivos económicos y no económicos a agentes culturales, negocios y proyectos culturales 3.3. Desarrollar mecanismos para la circulación comercial y no comercial e el equilibrio del flujo nacional e internacional de bienes, servicios y actividades culturales 3.4. Asegurar la implementación de acciones orientadas a la movilización y posicionamiento en el exterior de la producción artística peruana. 3.4. Asegurar la implementación de acciones orientadas a la movilización y posicionamiento en el exterior de la producción artística peruana.</p>	<p>OES6. Fortalecer el desarrollo sostenible de las artes e industrias culturales y creativas</p>	<p>AE56.1. Fortalecer el desarrollo de la oferta cultural de las artes e industrias culturales y creativas.</p>	<p>OEI.08 Fortalecer el desarrollo de la oferta cultural de las artes e industrias culturales y creativas.</p>	<p>AEI.08.01 Fortalecimiento de capacidades permanente a creadores, gestores y emprendedores de las industrias culturales y artes AEI.08.02. Otorgamiento de incentivos económicos y no económicos accesibles a agentes culturales, negocios y proyectos culturales AEI.08.03 Desarrollo de ferias, festivales, mercados y/o espacios de circulación de bienes y servicios culturales permanentes para los agentes culturales. AEI.08.04. Participación en eventos internacionales y desarrollo de acciones para el posicionamiento de las industrias culturales y las artes en el exterior de trabajadores y/o organizaciones culturales AEI.08.05. Fortalecimiento de capacidades permanente para organizaciones culturales con incidencia comunitaria reconocidas como Puntos de Cultura</p>
<p>Objetivo 3: Fortalecer las capacidades para el desarrollo de las industrias culturales y artes</p>						



<p>Objetivo 4: Garantizar la sostenibilidad de la gobernanza cultural de las industrias culturales y las artes</p>	<p>OP6. Garantizar la sostenibilidad de la gobernanza cultural</p> <p>6.1. Fortalecer las capacidades del Ministerio de Cultura para generar y promover el uso de la información y el conocimiento sobre el sector y las políticas culturales</p> <p>6.1. Fortalecer las capacidades del Ministerio de Cultura para generar y promover el uso de la información y el conocimiento sobre el sector y las políticas culturales</p> <p>6.1. Fortalecer las capacidades del Ministerio de Cultura para generar y promover el uso de la información y el conocimiento sobre el sector y las políticas culturales</p> <p>6.2. Formular marcos legales programáticos que garanticen la sostenibilidad, inversión, competitividad e innovación en el sector cultural.</p> <p>6.4. Implementar mecanismos de articulación sectorial, intersectorial e intergubernamental para el desarrollo de políticas culturales en todo el territorio nacional.</p> <p>6.3. Fortalecer las capacidades de los órganos desconcentrados del Ministerio de Cultura y las entidades públicas a nivel subnacional para la gestión cultural en todo el territorio nacional.</p> <p>6.3. Fortalecer las capacidades de los órganos desconcentrados del Ministerio de Cultura y las entidades públicas a nivel subnacional para la gestión cultural en todo el territorio nacional.</p> <p>6.5. Implementar mecanismos de participación ciudadana en el desarrollo de políticas culturales.</p>	<p>OES9. Fortalecer la capacidad estatal para la gobernanza del Sector Cultura</p>	<p>AES9.1. Fortalecer la gestión pública orientada a resultados en el Sector Cultura.</p> <p>AES9.2. Fortalecer la participación de los actores y el enfoque territorial en el desarrollo de las políticas del Sector Cultura.</p>	<p>OEI 12 Fortalecer la participación de los actores y el enfoque territorial en el desarrollo de las políticas del Sector Cultura.</p>	<p>AEI.12.01 Asistencia técnica y acompañamiento integral a entidades en los tres niveles de gobierno para la gestión y desarrollo de políticas culturales a nivel territorial</p> <p>AEI.12.02 Espacios y herramientas implementadas para la participación ciudadana en el desarrollo de políticas culturales</p>
<p>Objetivo 5: Fortalecer a los gobiernos locales y regionales</p>					

Elaboración: Dirección General de Industrias Culturales y Artes



Tabla 2. Matriz de relación de problemas

Causas directas/indirectas del problema público de la PNC		Desafíos del IPC 2016-2019	Problemáticas agudizadas por el COVID 19
1.- Escasa valoración positiva de la diversidad cultural	1.1. Limitado reconocimiento de la diversidad cultural en la esfera pública y privada	Desafío 1: Fortalecer el enfoque intercultural	
	1.2. Alto nivel de presencia de estereotipos y prácticas de racismo y discriminación étnico –racial		
2.- Limitada participación cultural en las expresiones artístico culturales	2.1. Limitadas condiciones, oportunidades y capacidades para la participación cultural de la población en las expresiones artísticas	Desafío 7: Potenciar acceso al entorno digital para la cultura	Problema 3: Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías Problema 5: Prohibición y/o dificultad en el uso de espacio los espacios culturales.
	2.2. Débil ecosistema creativo para la creación, producción y distribución sostenible y diversa de las artes e industrias culturales.	Desafío 6: Mejorar condiciones laborales del trabajador de la cultura	Problema 1: Pérdida del empleo Problema 2: Desprotección social - salud y sistema de pensiones
		Desafío 7: Potenciar acceso al entorno digital para la cultura	Problema 3: Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías
		Desafío 8: Fortalecer medidas orientadas a la creación y gestión	Problema 5: Prohibición y/o dificultad en el uso de los espacios culturales. Problema 8: Debilidad en la formación artística.
		Desafío 9: Generar estrategias para la circulación nacional e internacional	Problema 1: Pérdida del empleo
4.- Débil sistema sostenible de la gobernanza de la cultura	4.1. Débil capacidad estatal para la gobernanza orientada a problemas	Desafío 2: Fortalecer la gestión pública en materia cultural en el ámbito local	Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales



		Desafío 3: Potenciar la articulación interinstitucional	Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales
		Desafío 4: Contar con sistemas actualizados de información	Problema 4: Ausencia de sistemas de información cultural
		Desafío 11: Implementar la Política Nacional de Cultura	Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales
	4.2. Limitadas condiciones para la participación plena en la gobernanza cultural	Desafío 10: Establecer sinergias con la sociedad civil y el sector privado	Problema 6: Debilidad de los Gobiernos locales
El Informe Periódico Cuatrienal de Perú 2016- 2019 plantea como desafío también: Promover la participación de mujeres y comunidades LGTBQ+ en la vida cultural.			Problema 7: Brechas de género

Fuente: "Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: Diagnóstico sobre el impacto del COVID-19"



Lista 1. Referencias

1. Asociación Peruana de Managers Musicales APEMM. (2020). Propuestas para resistir el impacto ante el covid-19 y la posterior reactivación económica del sector musical independiente.
2. BID (2020) Perú: Desafíos del Desarrollo en el post- COVID19.
3. British Academy. (2021). Shaping the COVID decade: Addressing the long-term societal impacts of COVID-19.
4. Festival Hecho por Mujeres. (2021). Seminario Perspectiva de Género en las Industrias Culturales.
5. Hernández, M., & Zevallos, C. (2020). Impacto económico del estado de emergencia por la pandemia de COVID-19 en los trabajadores y trabajadoras de las artes visuales en el Perú.
6. INEI y Fondo de Población de las Naciones Unidas. (2020). Estado de la Población Peruana 2020.
7. Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). Informe Técnico Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares.
8. Martinell, Alfons (1999). Los agentes culturales antes los nuevos retos de la gestión cultural. Revista Iberoamericana de Educación, 20, 201-215 <https://doi.org/10.35362/rie2001048>
9. Ministerio de Cultura del Perú (2015). Política Nacional para la transversalización del enfoque intercultural.
10. Ministerio de Cultura del Perú (2014). Plan Nacional de desarrollo para la población afroperuana 2016 – 2020.
11. Ministerio de Cultura del Perú (2015). Política Nacional para la transversalización del enfoque intercultural.
12. Ministerio de Cultura del Perú (2016c). CONECTA: Manual para Emprendedores Culturales.
13. Ministerio de Cultura. (2018). Balance Estímulos Económicos para la Cultura.
14. Ministerio de Cultura. (2020). Política Nacional de Cultura al 2030.
15. Ministerio de Cultura. (2021). Políticas para la diversidad de las expresiones culturales: caminos recorridos y nuevas rutas.
16. Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. (2020). Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas: una iniciativa conjunta del MERCOSUR, UNESCO, BID, SEGIB y OEI. Youtube.
17. Ministerio de Cultura Perú. (2020a). Cómo pasar al siguiente nivel. Desafíos y oportunidades de la industria de Videojuegos en el Perú. Ministerio de Cultura Perú y BID.
18. Ministerio de Cultura Perú. (2020b). Sondeo sobre los impactos del Covid - 19 y la emergencia sanitaria en los agentes del sector del libro del Perú - 2020.
19. Ministerio de Cultura y Municipalidad de Lima. (2020). Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas.
20. Ministerio de Educación. (2020). Documento de trabajo.
21. Ministerio de Educación. (2021a). Expresarte. ¿Qué Es Expresarte?
22. Ministerio de Educación. (2021b). Orquestando.
23. Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo. (2014). Formaliza Perú. El 1,2,3 de la formalización laboral. Derechos laborales de los artistas.
24. Movimiento de Artes Escénicas del Perú. (2020). Propuestas para la mitigación del impacto y la reactivación económica en el marco de la emergencia nacional por el covid-19 del movimiento independiente de artes escénicas del Perú.
25. Movimiento Independiente de Artes Escénicas del Perú. (2020). Propuestas para la mitigación del impacto y la reactivación económica en el marco de la emergencia nacional por el covid-19 del movimiento independiente de artes escénicas del Perú.



26. OEA. (2020). COVID-19 en la vida de las mujeres: Razones para reconocer los impactos diferenciados.
27. OEA, CEPAL. (2021). La contribución de la cultura al desarrollo económico en Iberoamérica.
28. OIT. (2019). Retos y Oportunidades para el trabajo digno en el sector cultural.
29. Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. (2020). La cultura en crisis: Guía de políticas para un sector creativo resiliente. UNESCO.
30. Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. (2021). Género y creatividad. Progresos al borde del precipicio.
31. Play bill Asociación Cultural. (2020). Impacto económico del COVID-19 en el teatro peruano.
32. Red de Credores y Gestores Culturales. (2020). Emergencia cultural.
33. Sakuda, G., Villacorta, A., & Zileri, L. (2020). Impacto del Covid-19 en el sector del circo peruano contemporáneo.
34. UNESCO. (2014). Cultura e Igualdad de Género: Patrimonio y Creatividad.
35. Unesco y Ministerio de Cultura del Perú (2015). Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD). Resumen analítico de Perú
36. UNESCO. (2018). Informe Mundial 2018 Repensar las políticas culturales creatividad para el desarrollo.
37. Universidad del Pacífico. (2021). Contribución económica de las industrias creativas en base a los derechos de autor en el Perú. INDECOPI.



Lista 2. Investigaciones y publicaciones multidisciplinarias sobre el impacto del Covid-19 en el sector cultural

1. Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. (2020). La cultura en crisis: Guía de políticas para un sector creativo resiliente. Francia: UNESCO.
2. Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. (2020). Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas: una iniciativa conjunta del MERCOSUR, UNESCO, BID, SEGIB y OEI. Youtube. <https://youtu.be/mpvuD1RKf9I>
3. Ministerio de Cultura Perú, Municipalidad de Lima. (2020). Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas. Febrero 2021, de Ministerio de Cultura Sitio web: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/790476/Informe_ok_05JUN20.pdf
4. Dirección del Libro y la Lectura del Ministerio de Cultura. (2020). Sondeo sobre las características y la situación de los agentes del sector del libro antes y durante el estado de emergencia nacional decretado por el COVID-19. febrero 2021, de Ministerio de Cultura
5. Villacorta, Aldo; Zileri, Lucas; Sakuda, Geraldine. (2020). Impacto de la pandemia mundial COVID-19 en el sector de Circo contemporáneo peruano. Febrero 2020, de Ministerio de Cultura
6. Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). Cómo pasar al siguiente nivel. Desafíos y oportunidades de la industria de Videojuegos en el Perú. Perú: BID. / <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Como-pasar-al-siguiente-nivel-Desafios-y-oportunidades-de-la-industria-de-videojuegos-en-el-Peru.pdf>
7. Olsberg SPI. (2020). Global Screen Production – The Impact of Film and Television Production on Economic Recovery from COVID-19. Olsberg SPI.
8. Global Screen Production – The Impact of Film and Television Production on Economic Recovery from COVID-19
9. Universidad del Pacífico. (2017). Impacto Económico del Sector Cinematográfico y Audiovisual y Análisis Costo-Beneficio de la Implementación del Anteproyecto de la Ley de la Cinematografía y el Audiovisual. EGEDA Perú.
10. INEI y Fondo de Población de las Naciones Unidas. (2020). Estado de la Población Peruana 2020. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1743/Libro.pdf
11. Ministerio de Cultura. (2020). Política Nacional de Cultura al 2030.
12. Asociación de Curadores del Perú. (2020). Propuestas y recomendaciones sobre las necesidades del sector de las artes visuales e instituciones culturales en el Perú. <https://curadoresdelperu.org/2020/04/08/propuestas-y-recomendaciones-de-la-asociacion-de-curadores-del-peru-al-ministerio-de-cultura-sobre-las-necesidades-del-sector-de-las-artes-visuales-e-instituciones-culturales-en-el-peru-en-relacion-a/>
13. Mesa informativa, Sector Artes Escénicas, Protocolos de seguridad para la reactivación de espacios de las Artes Escénicas sin público, Ministerio de Cultura, 26 de junio de 2020
14. Mesa de trabajo con el sector de las Artes Música, Protocolos de seguridad, Ministerio de Cultura, 26 de junio de 2021
15. Mesa Técnica – Gestión de la Información de las Industrias Culturales y Artes, Ministerio de Cultura, 26 de junio de 2020
16. Matriz Soluciones, Acciones estratégicas de la DDC Cajamarca.
17. Centro Cultural Centenario. (2021). Cultura en Cuarentena. Experiencias del sector cultural en contexto de pandemia. Centro Cultural Centenario. https://drive.google.com/file/d/1IuIbd_a5Pp_AMCc91nZ0vizjyVWIO51u/view
18. En el evento de la Segunda Asamblea Abierta del Movimiento de Artes Escénicas del Perú del 19 de febrero de 2021



<https://www.facebook.com/movindeartescenicass/photos/a.121526236217699/263297098707278/>

19. Conversatorio "Las artes escénicas en tiempos de pandemia" de la Asociación de Artistas Aficionados del 25 de febrero de 2021.
<https://www.facebook.com/asociaciondeartistasaficionados/videos/2949833748563053>
20. Seminario: Perspectivas de Género en las Industrias Culturales - Primera sesión. 8 de marzo de 2021
<https://www.facebook.com/festivalhechopormujeres/videos/192762395974649>
21. Seminario: Perspectivas de Género en las Industrias Culturales - Segunda sesión. 9 de marzo de 2021
<https://www.facebook.com/143476929688777/videos/344035393605835>
22. Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. (2021). Género y creatividad. Progresos al borde del precipicio.
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>
23. Hidalgo, M. (2021). COVID-19: Las cifras que nos deja este primer año de pandemia. El Comercio. <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/covid-19-las-cifras-que-nos-deja-este-primer-ano-de-pandemia-ec-data-noticia>



Contenido 1. Definición de metas para agentes culturales

a. Porcentaje de agentes culturales fuera de Lima Metropolitana y Callao

La meta establecida al año 2030 con respecto a los agentes culturales fuera de Lima Metropolitana y Callao se ha calculado teniendo en cuenta data del INEI que establece que, en el año 2021, la población en la ciudad de Lima y Callao, representa al 29,6% de la población del país. (INEI, 2021)²⁹. Por lo tanto, al año 2030 se buscará alcanzar concordancia con la distribución de la población a nivel nacional. Para esto se han establecido metas progresivas tomando como base la meta establecida para los Estímulos Económicos para la Cultura en el año 2021.³⁰

b. Porcentaje de agentes culturales beneficiarias mujeres

La meta establecida al año 2030 con respecto a las agentes culturales beneficiarias mujeres se ha calculado teniendo en cuenta data del INEI que indica que, en el año 2021, las mujeres corresponden al 50,4% y los hombres 49,6%. (INEI, 2021).³¹ Por lo tanto, al año 2030 se busca corresponder con la distribución de la población a nivel nacional. Para esto se han establecido metas progresivas tomando como base la meta del 40%.

c. Porcentaje de agentes culturales beneficiarios de la comunidad LGTBIQ+

La meta establecida al año 2030 con respecto a los agentes culturales beneficiarios de la comunidad LGTBIQ+ se ha calculado teniendo en cuenta data del Ministerio de Justicia que indica que en el año 2020 el 8% de los peruanos adultos se identifican con una orientación sexual no heterosexual (MINJUS, 2020)³² Por lo tanto, al año 2030 se busca alcanzar concordancia con la distribución de la población a nivel nacional. Para esto se han establecido metas progresivas tomando como base la meta de 3%.

d. Porcentaje de agentes culturales que se auto identifican como población indígena

La meta establecida al año 2030 con respecto a los agentes culturales que se identifican como población indígena se ha calculado teniendo en cuenta data del último censo nacional. “En el Censo Nacional de Población del año 2017, alrededor de 4'300,000 de personas indicó que hablaban otro idioma indígena (quechua, aymara o idioma amazónico) diferente del castellano como lengua materna. Mientras que, a la pregunta por la auto identificación étnica, cerca de 6 millones de personas respondieron que se auto identificaban como quechuas, aimaras o miembros del algún grupo indígena amazónico. Esto quiere decir que la población indígena en el Perú podría significar entre un 12% a 18% del total nacional.” (PNUD, 2019)³³

Por lo tanto, al año 2030 se buscará alcanzar concordancia con la distribución de la población a nivel nacional. Para esto se han establecido metas progresivas tomando como base la meta de 5%.

²⁹ Perú: Estado de la Población en el año del Bicentenario, 2021

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1803/libro.pdf

³⁰ <https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/483320-ministerio-de-cultura-abre-la-convocatoria-de-los-estimulos-economicos-para-el-2021>

³¹ Perú: Estado de la Población en el año del Bicentenario, 2021

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1803/libro.pdf

³² Perú: Estado de la Población en el año del Bicentenario, 2021

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1803/libro.pdf

³³ PNUD (2019). Los Pueblos Indígenas en el Perú.

<https://www.pe.undp.org/content/peru/es/home/presscenter/articles/2019/los-pueblos-indigenas-en-el-peru.html>



e. Porcentaje de agentes culturales que se auto identifican como parte de pueblos afroperuanos

La meta establecida al año 2030 con respecto a los agentes culturales beneficiarios que se identifican como parte de los pueblos afroperuanos se ha calculado teniendo en cuenta la data del INEI que indica que el 3.6% de la población de 12 a más años de edad se considera por sus costumbres y sus antepasados de origen afro descendiente (INEI, 2021)³⁴ Por lo tanto, el plan plantea alcanzar desde su inicio, concordancia con la distribución de la población a nivel nacional.

f. Porcentaje de agentes culturales beneficiarios con algún tipo de discapacidad

La meta establecida al año 2030 con respecto a los agentes culturales beneficiarios que tienen algún tipo de discapacidad se ha calculado teniendo en cuenta data del INEI que indica que en el año 2014 el 5,2% del total de la población del país presenta algún de discapacidad (INEI, 2014)³⁵. Por lo tanto, al año 2030 se buscará alcanzar concordancia con la distribución de la población a nivel nacional. Para esto se han establecido metas progresivas tomando como base la meta de 1.

³⁴ INEI. (2021). Perú: Estado de la Población en el año del Bicentenario, 2021.

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1803/libro.pdf

³⁵ INEI. (2014). Primera Encuesta Nacional Especializada Sobre Discapacidad 2012.

[https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1171/ENEDIS_2012 - COMPLETO.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1171/ENEDIS_2012_COMPLETO.pdf)

