



Cultura

Agenda de Políticas Públicas

2021-2027

Documento de trabajo por
M.A. Areli Bailón Vélez

Taxco de Alarcón
Guerrero, Mex.

Foto de [Manfred Madrigal](#)

Contenido

Nuevo Modelo de Gestión Cultural	04
Contexto de la industria creativa y cultural	06
Directrices de política pública	15
Ejes y programas de intervención	16





Nuevo Modelo de Gestión Cultural

Hacia una estilo de vida basado en la cultura

“En estos tiempos difíciles, gracias a los artistas y los profesionales de la cultura todos hemos podido permanecer en contacto a pesar de la distancia que nos separaba. Puesto que su creatividad ha logrado unirnos, ahora nos corresponde a nosotros unirnos a ellos y apoyarles”
(Ernesto Ottone R. Subdirector General de Cultura de la UNESCO)

Es del conocimiento público y se encuentra ampliamente documentado las bondades y beneficios que tiene la cultura como catalizador para el desarrollo integral de las sociedades y motor para el crecimiento y desarrollo económico.

Más allá de los aspectos normativos, de derecho humanos, de identidades, de valores y significados, etcétera, la dimensión cultural, debe tener un papel intrínseco de formación en el desarrollo humano, principalmente en la infancia y adolescencia.

No se puede garantizar una plena cohesión social o bien acortar las brechas y rezagos sociales sin un papel activo de la cultura a temprana edad. Estamos plenamente convencidos de la necesidad de ubicar la integración cultural que promueva la ruptura con los modelos de enseñanza y aprendizaje habituales.

La cultura debe ser un mecanismo para explotar, a la postre, la formación y desarrollo profesional. El pensar en cultura debe ser un ejercicio amplio que promueva una experiencia plena en el desarrollo de las habilidades y competencias.

Lo anterior no es posible sino se genera una agenda de políticas públicas exigentes y retadoras que promueva y fortalezca las industrias creativas y culturales, así como los artistas y profesionales de la cultura.

La pandemia por SRAS-CoV-2 (COVID-19) dejó entrever muchas de las debilidades, conocidas y nuevas, del sector artístico y cultural, afectando seriamente a ésta industria y más por que se observa que la cultura se ejerce de manera privada, autónoma e independiente.

Lo anterior, pone el énfasis en la generación de programas y





proyectos que además de proteger y promover las diversas expresiones culturales, generen un sector cultural resiliente, fortalecido y competitivo, promoviendo la protección social del artista.

La agenda pública debe de contemplar un amplio abanico de proyectos que integren por lo menos los siguientes temas:

- Medios audiovisuales.
- Artesanías.
- Artes escénicas y espectáculos.
- Formación y difusión cultural.
- Artes visuales y plásticas.
- Patrimonio material e inmaterial

Nuestro Estado, con más de 2, 000 recursos culturales distribuidos en nuestras 7 regiones y 81 municipios, con una amplia historia y papel fundamental para el desarrollo institucional del México

independiente que hoy conocemos, nos brinda una oportunidad para promover nuestra cultura guerrerense.

Por ello, es preciso incentivar la inversión, generar nuevos modelos empresariales que garanticen al artista la comercialización de venta final de sus productos y servicios. Políticas de fomento para estimular la demanda local, nacional e internacional. Sin descuidar los problemas ya conocidos como el fortalecimiento a los centros e instituciones, así como apoyos para el mantenimiento y nuevas infraestructura, entre otros.

La cultura en lo general, presenta efectos multiplicadores por su carácter transversal (satelital) tiene la posibilidad de impactar en varios sectores económicos, por esta razón es importante generar sinergias

con secretarías de estado, sector empresarial, organizaciones e instituciones y alinear objetivos y metas en conjunto si se quiere tener un mayor alcance.

Los ejes y medidas que estamos proponiendo, pretenden generar en el corto y mediano plazo un encadenamiento productivo y de valor agregado para el sector de las artes y la cultura. Por lo tanto nuestros ejes son:

Reactivación de la industria del arte y cultura ante el COVID-19

Gobernanza

Sinergia y cooperación institucional

Innovación, competitividad y resiliencia

- Cultura comunitaria
- Patrimonio cultural tangible
- Patrimonio cultural intangible
- Educación y formación cultural
- Infraestructura artística y cultural
- Inclusión y multiculturalidad

Contexto de la industria creativa y cultural

Uno de los principales documentos que dimensiona la importancia tanto cuantitativa como cualitativa de la cultura en México al interior de las cuentas nacionales, es la “Cuenta Satélite de la Cultura de México” elaborada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). De acuerdo a éste documento el sector cultura:



3.1%

Participación al PIB nacional

Durante 2019 el sector cultura produjo 724 mil 453 millones de pesos. Cifra que representa el 3.1% del PIB Nacional.



74.8%

Principales actividades

Al interior del PIB de cultura, las principales actividades son: medios audiovisuales, la elaboración de artesanías y la producción cultural de los hogares, en conjunto agrupan el 74.8% de lo producido.



3.2%

Ocupaciones

El total de actividades vinculadas al sector cultura generaron empleos equivalentes a 1 millón 395 mil 644 puestos de trabajo. La elaboración de artesanías, junto con la producción cultural de los hogares y los medios audiovisuales, participaron con el 68.7% de dichos puestos.

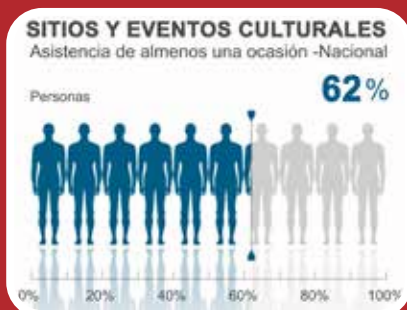
Foto de [Taylor Heery](#)

Indicadores del sector cultural

De acuerdo a la Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México 2012 (ENCCM), elaborada por el INEGI con apoyo de CONACULTA, hace mención que, a nivel nacional 6 de cada diez personas ha asistido, por lo menos en una ocasión, a algún evento cultural.

Al interior de estas actividades encontramos que, al menos en una ocasión:

- 4 de cada 10 personas han asistido a ferias y festividades
- 3 de cada 10 personas han asistido a espectáculos en la vía pública
- 1 de cada 10 personas han asistido a cursos y talleres



De acuerdo con la Encuesta, Las mujeres asisten más a eventos (54%) que los hombres (46%)

18-29
Años

Por grupo de edad, entre los 18 y 29 años se presenta un mayor número de **asistencias a eventos**.

30-49
Años

El mayor número de personas que asisten a eventos se encuentra entre el rango de edad de 30 y los 49 años.

USO DE INTERNET

Por motivos culturales al menos una ocasión

Nacional

50%



Guerrero

27%



Acercar la cultura, uno de los grandes retos

Una de los grandes retos es la generación de políticas culturales inclusivas, y políticas públicas para el sector con enfoque territorial, una de las herramientas hoy en día para poder llevar eso a cabo, es el uso de medios digitales. En la agenda 2030 se ha señalado que la inversión en tecnología actúa como una herramienta que puede acercar recursos educativos de manera gratuita y disminuir costos considerablemente. Como se observa, el uso de internet por motivos culturales 5 de cada 10 personas lo hacen a nivel nacional, mientras que para Guerrero, esta cifra disminuye a 3 de cada 10 personas. Es importante realizar sinergias con instituciones público privada a fin de poder acercar, particularmente a la población infantil y jóvenes, equipos y red de Internet para que puedan acceder, entre muchas cosas a temas culturales.

GASTO EN BIENES Y SERVICIOS DEL SECTOR POR ACTIVIDADES CULTURALES*, 2019
(Participación porcentual)



* Esta clasificación integra las recomendaciones realizadas por la UNESCO y el Convenio Andrés Bello (CAB) en materia de contabilidad de la cultura. Para conocer el contenido de cada una de estas áreas se sugiere revisar la nota metodológica, al final de este documento.

Fuente: INEGI.-Comunicado de prensa no. 562/20, 20 de noviembre 2020. Pág. 10

Otro elemento que se debe de considerar es la comercialización de los productos, como se observó más arriba, la elaboración de artesanías representa una de las principales actividades culturales, a nivel nacional su participación dentro del PIB de cultura es de 19.1%, el segundo con mayor participación después de las actividades en medios audiovisuales (36.9%).

Durante 2019, último año disponible de información por parte de la Cuenta Satélite de la Cultura, el gasto total en bienes y servicios culturales fue de 909 mil 864 millones de pesos, de los cuales, **el mayor gasto proviene de los hogares**, tan sólo ellos realizaron el 79.7% de las compras, seguido del gobierno con el 9.3%, las sociedades no financieras 6.0% y el restante 5.0% de los extranjeros (4.2%) y las instituciones sin fines de lucro, 0.8 por ciento.

Gasto total en cultura 2019

<div style="background-color: red; color: white; padding: 20px; text-align: center;"> <h1 style="margin: 0;">\$910</h1> <p style="margin: 0;">Mil millones</p> </div>	Gasto de hogares	\$725.3
	Gasto del Gobierno	\$84.6
	Sociedades no financieras	\$54.6
	Gasto de extranjeros y otros	\$45.5
	Gasto total en cultura.	\$910



A nivel nacional, la industria cultural agrupa a un total de 1 millón 395 mil 644 puestos de trabajo, de acuerdo a la Cuenta Satélite de la Cultura, cifra que representa una participación de 3.2% del total de puestos de trabajo a nivel nacional.

La actividad cultural que agrupa al mayor número de empleos son las artesanías, con 35.1% del total de puestos de trabajo, seguida de la producción cultural de los hogares con 18.6% y medios audiovisuales en la tercera posición con el 15.0%.

PUESTOS DE TRABAJO OCUPADOS EN EL SECTOR POR PRINCIPALES ACTIVIDADES CULTURALES*, 2019
(Participación porcentual)



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

* En esta clasificación se integran las recomendaciones realizadas por la UNESCO, el Convenio Andrés Bello (CAB) y la clasificación de las actividades características y conexas que resultó de los acuerdos del Grupo Técnico de Trabajo en el tema.

Fuente: INEGI-Comunicado de prensa no. 562/20, 20 de noviembre 2020. Pág. 11

Puestos de trabajo
1.4M
3.2% de participación nacional



PRODUCCIÓN ARTESANAL O ARTE POPULAR

Elaboración por cuenta propia - Guerrero



Fuente: Elaboración propia con base en la ENCCM 2012

En este contexto, la Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México 2012 señala que en el tema de producción artesanal, el 32% de los productos que elaboran los guerrerenses son con cartón y papel, la laquería (laca) ocupa el segundo lugar como producto más usado para elaborar algún producto artesanal con el 27%, en tanto que la Cestería y la metalistería son productos menos usados, pero no menos importantes, en la elaboración de productos, con el 9.0% y 14 por ciento respectivamente.

CURSOS O TALLERES

Capacitación cultural - Guerrero



Fuente: Elaboración propia con base en la ENCCM 2012

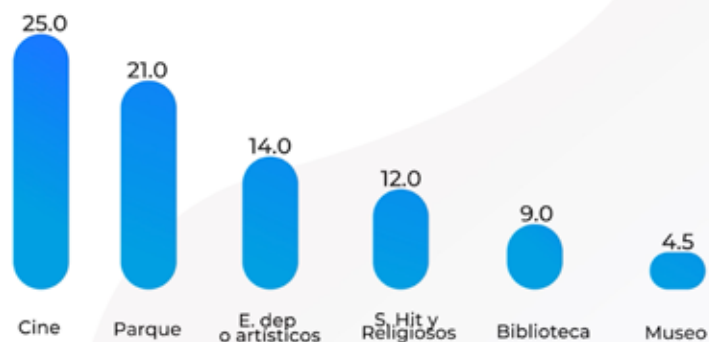
Uno de los mayores elementos que señalan los datos para llevar cultura es a través de medios audiovisuales. El 25% de las personas asisten al cine, en por lo menos una ocasión en tres meses.

Los eventos culturales y artísticos realizados en parques naturales o bien área natural protegida son el segundo elemento donde la población guerrerense asiste a algún evento cultural, ésta actividad representa el 21 por ciento de la población.

Por su parte los eventos deportivos o artísticos, *per se*, tienen una representación en el Estado del 14.0%, solamente dos puntos porcentuales menos que los sitios históricos y religiosos.

Guerrero tiene una amplia variedad de sitios representativos de nuestro México moderno con un gran componente histórico, sin embargo no se ha podido obtener su potencial, es necesario impulsar y utilizar este tipo de recursos culturales para acrecentar el desarrollo educativo cultural de nuestro estado.

Sitios y eventos culturales (Asistencia % en al menos una ocasión-Guerrero)



Fuente: Elaboración propia con base en la ENCCM 2012



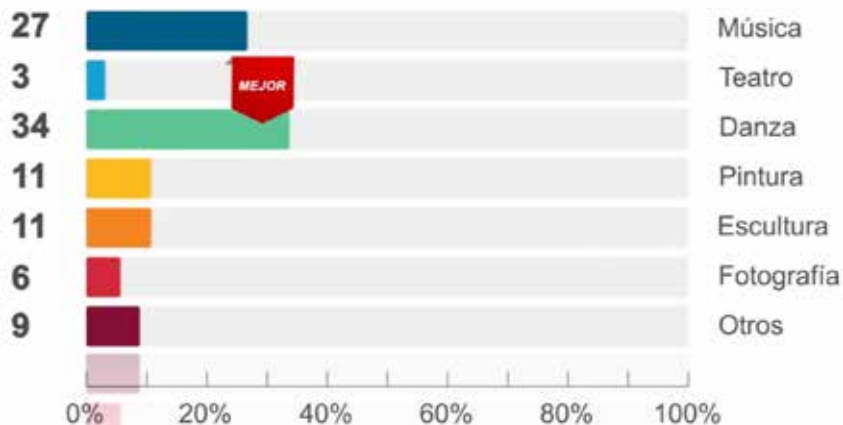


Foto de [Kazuoto](#)



ESPECTÁCULOS CULTURALES

En la vía Pública-Guerrero



Fuente: Elaboración propia con base en la ENCCM 2012

Como se observa en la gráfica de arriba, la mayor asistencia de espectáculos culturales en la vía pública son los relacionados con la danza, con una participación del 34%, seguido de los eventos musicales con una presencia del 27%. En menor medida, la pintura y escultura, con 11% respectivamente y con solo un dígito de participación, encontramos a teatro (3.0%) y la fotografía (6.0%).

Los datos presentados nos van dando un panorama de nuestras ventajas comparativas, mejores actividades culturales que se consumen, formas de expresión artísticas favoritas dentro de la sociedad guerrerense, quien consume más cultura, entre otras.

Los datos nos muestran, también donde debemos de fortalecer y realizar una agenda con mayores alcances para incrementar el gusto por la cultura en toda la población.

Hacia un sector **cultural** creativo, innovador y resiliente en Guerrero

Directrices de Política Pública



Industria creativa y cultural

2030

Consideramos la necesidad de crear ejes de intervención estatal para dignificar los bienes y productos de los artistas, creadores y profesionales de la cultura, rescatar, conservar, proteger y difundir todas las manifestaciones culturales materiales e inmateriales que conforman el patrimonio cultural de las generaciones pasadas, presentes y futuras del estado de Guerrero, será un imperativo en la nueva forma de hacer política cultural.

Asimismo, será imperante concretar dinámicas en donde el patrimonio cultural genere beneficios económicos para las comunidades y sus habitantes, sin olvidar el fortalecimiento, renovación

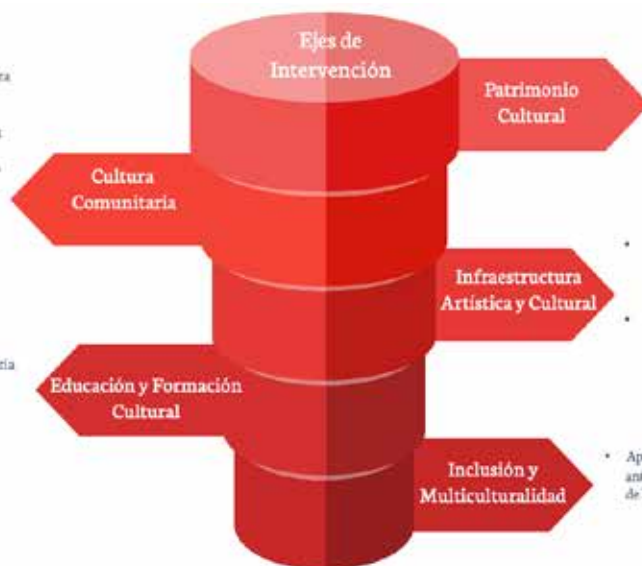
y/o mantenimiento de los espacios comunitarios en donde se desarrolle cualquier actividad artística y cultural en el estado.

Éstos ejes estarán integrados con los siguientes programas:

- Universidad Cultural Guerrero.
- La relevancia del Estado Guerrero dentro del contexto nacional.
- Pintura mural monumental “Amate”
- Realidad aumentada de obras y murales.
- Artes visuales locales.
- Por los caminos del sur (creación de rutas).
- Fábrica de Artes y Oficios Integrales.
- Corredor escultórico “Camino del Sol”



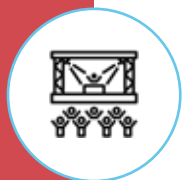
- Crear y fortalecer redes municipales y regionales para la generación, enseñanza e intercambio de las tradiciones artísticas y culturales.
- Alentar el rescate y apropiación de espacios públicos para el desarrollo integral de la comunidad, enseñanza y transmisión de tradiciones culturales y artísticas.
- Asistir a las comunidades para la generación de proyectos productivos que permitan la mejora económica generando empleos directos e indirectos sustentables a mediano y largo plazo.
- Apoyo a instituciones municipales de formación cultural.
- Incrementar la infraestructura educativa en materia cultural.
- Sistematizar la investigación y documentación de saberes culturales en la entidad.
- Promover convocatorias y estímulos a la creación artística y cultural.



- Gestión de recursos y fondos nacionales e internacionales para la restauración y puesta en valor de los monumentos, zonas de monumentos y sitios patrimoniales del estado.
- Alentar estudios antropológicos y sociales que registren los procesos involucrados en la creación y expresión de cada manifestación cultural y artística en el estado.
- Actualización y modernización de la operación de la infraestructura artística y cultural en la entidad (museos, salas de arte, salas de música, foros académicos, casas y centros de cultura, entre otros).
- Resarcir los déficits entorno a las infraestructuras artísticas y culturales en las diversas regiones del estado.
- Apoyo a la investigación etnográfica, etnohistórica y antropológica que de cuenta de la diversidad cultural de la base cultural indígena y de la vida rural.

1 REACTIVACIÓN de la industria del arte y cultura

Ejes de intervención



FESTIVIDADES Y ENCUENTROS

PROYECTOS

- Mercado de artesanías
- Tianguis Cultural
- Exposiciones virtuales
- Festividades musicales y de artes escénicas, visuales y plásticas



APOYO A LA INDUSTRIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

PROYECTOS

- Apoyo a créditos MiPyMes
- Becas para artistas y profesionales de la cultura y el arte
- Exposiciones virtuales
- Festividades musicales y de artes escénicas, visuales y plásticas
- Gestión de recursos y fondos nacionales e internacionales
- Fortalecimiento, apoyo y difusión a creadores
- Alentar estudios antropológicos y sociales
- Actualización y diagnóstico de catálogos culturales del Estado

MODERNIZACIÓN ADMINISTRATIVA

PROYECTOS

- Gobierno y Servicios Digitales ○
- Facilitación a MiPyMes ○
- Políticas Públicas Orientadas por evidencias ○
- Alineación y cumplimiento con los Objetivos del Milenio 2030 ○



NUEVA GESTIÓN CULTURAL

PROYECTOS

- Apoyo a la investigación ○
- Cultura integral para el desarrollo de comunidades ○
- Inclusión y multiculturalidad (comunidad indígena y rural) ○
- Modernización de la normatividad aplicable ○



Ejes de intervención

3 SINERGIAS y cooperación institucional

Ejes de intervención



AGENDAD TRANSVERSAL

PROYECTOS

- Alineación a las agendas internacionales
- Cooperación e intercambio de información con instituciones y organismos
- Apoyo a instituciones municipales de formación cultural
- Instauración de fabricas de artes y oficios con orientación territorial



FORTALECIMIENTO DE LAS 7 REGIONES

PROYECTOS

- Cineteca guerrerense
- Educación y formación cultural
- Sistematizar de la investigación y documentación de saberes culturales en la entidad
- Crear y fortalecer redes municipales y regionales para la generación, enseñanza e intercambio de las tradiciones artísticas y culturales
- Impulso a las comunidades para la generación de proyectos productivos que permitan la mejora económica generando empleos directos e indirectos sustentables a mediano y largo plazo.

GUERRERO PARA EL MUNDO

PROYECTOS

- Promoción basada en inteligencia de mercados ○
- Explotación de la vocación cultural ○
- Por los caminos del sur ○
 - Ruta Costa grande
 - Ruta Ocotlán costa chica
 - Ruta Naó de la China
 - Ruta de la Plata
 - Ruta del Amate
 - Etc.
- Pintura mural monumental “Amate” ○
- Potenciar la “Memoria de Guerrero” ○
- Corredor escultórico “Camino del Sol”, ○
- Festivales, muestras, concursos Internacionales ○
- Promoción de la denominación de origen territorial ○



Ejes de intervención

Cultura y Educación

Propuesta integral



1. **Identidad Estatal a través de la Lectura:** Incorporación al plan de estudios de nivel medio superior de libros sobre la historia de Guerrero.
2. **La Cultura en tu barrio:** Feria cultural itinerante en instituciones y colegios de nivel medio superior (Danza, cine, artes visuales, talleres artesanales, entre otras).
3. **Concursos multiculturales:** Impulso de la creatividad cultural a través del intercambio entre estudiantes de nivel medio superior.
4. **Vístete en la cultura:** En las actividades cívicas, los estudiantes portarán en sus uniformes, bordados por artesanos y artesanas guerrerenses.
5. **¿Vándalo o Artista?** Por que el grafiti también es un forma de expresión artística, se hará un programa para integrar a los jóvenes grafiteros en un espacio digno.
6. **Mi primera vez en la cultura:** Se fortalecerá en la educación media superior, los talleres y oficios de formación básica.

Promoción y Comercialización

1. **Promoción:** Se creará una plataforma donde las distintas manifestaciones culturales puedan estar representadas.
2. **Mass media cultural:** La Secretaría de Cultura, a través de las distintas redes sociales promoverá la educación artística en sus múltiples manifestaciones .
3. **E-commerce:** Para maximizar las ventas de la industria cultural, tanto nacionales como internacionales se elaborará un política de digitalización del sector y un plan de cierre de venta.
4. **Impulso de habilidades digitales:** Se proporcionará de manera gratuita herramientas tecnológicas a los prestadores de bienes y servicios culturales, con el fin de que puedan comunicar, promover y comercializar sus productos a través de las redes sociales.



*Incrementar el
gasto promedio en
cultura*



Política Cultural 2030

Documento de trabajo

M.A. Areli Bailón Vélez