

El impacto de la pandemia COVID-19 en la industria cultural española

Cristina Martínez-Tercero Molina **Resumen**

*Abogada. Head of Madrid Office en
PADIMA*

-
La pandemia COVID-19 está generando importantes impactos negativos en todas las industrias, siendo la cultura y el arte una de las más afectadas. En este escenario de incertidumbre y pérdidas, es vital activar mecanismos de apoyo a la industria cultural, como bien esencial que es para la sociedad, la economía y la identidad de nuestro país. Solo así lograremos salir de esta crisis con un sector que pueda recuperarse y crecer de forma sostenible.

Abstract

-
The COVID-19 pandemic outbreak is generating serious negative impacts in all industries, with culture and art being one of the most affected. In this scenario of uncertainty and losses, it's vital to activate support mechanisms for the cultural industry, as an essential valuable asset of our society, the economy and the identity of our country. This is the only way we will be able to get out of this crisis with a sector that can recover and grow sustainably.

Palabras clave: cultura, propiedad intelectual, plan de recuperación, impacto, pandemia COVID-19, apoyo, medidas

Keywords: *culture, intellectual property, recovery plan, impact, COVID-19 pandemic, support, measures*

Sumario

-

1. La industria cultura antes de la pandemia COVID-19
2. Afectación de la pandemia COVID-19 a la industria cultural española
3. El plan de recuperación nacional
4. Otras iniciativas para ayudar a la industria cultural
5. La incertidumbre de futuro

Bibliografía

I. LA INDUSTRIA CULTURAL ANTES DE LA PANDEMIA COVID-19.

La cultura es una industria, creo que este hecho no admite duda alguna; de hecho, en España, este sector ha venido aportando a la economía nacional cerca del 2,5% del PIB. Sin embargo, eso no evita que muchas personas la consideren una industria *de segunda*, pues tradicionalmente se ha ligado el término industria a otros sectores productivos de corte más tradicional, mientras que *cultura* ha ido en gran medida unida al *entretenimiento* o *diversión*.

Así, no es obvio para muchos (aunque debiera) que la cultura genera riqueza económica. Mucho menos considerarla una profesión que por sí misma es igual de válida, a nivel económico, que cualquier otra, cuando muchos grandes referentes a nivel mundial han denostado esta industria en multitud de ocasiones. Sin ir más lejos, Barack Obama instó a unos jóvenes en un encuentro en Winsconsin a destacar en asignaturas o materias que les ayudasen a “ganar más dinero que una licenciatura en Historia del Arte”¹; o el ministro de economía de Berlusconi opinó una vez que “con la cultura no se come”².

Sin embargo, la realidad sabemos que es bien distinta; de hecho, es prácticamente contraria. Antes de la llegada de este virus que sigue azotando el mundo, la economía, la sociedad y lógicamente, la cultura, las industrias creativas (entendiendo este concepto en el sentido más amplio, incluyendo cualquier disciplina creativa y/o cultural como la televisión, la publicidad, el diseño, la música, el cine, las artes escénicas o el mundo editorial entre otros), representaban el 2,6% de la riqueza mundial y daban trabajo a 30 millones de personas (datos de la UNESCO). De hecho, suponía unos ingresos de casi 2 billones de euros, mucho más que otras industrias tradicionalmente entendidas como *esenciales* o *productivas*.

Particularmente en Europa, la creatividad y los sectores económicos ligados a la cultura suponían en 2019 más del 4% del PIB de toda la eurozona, según la Comisión Europea, y se preveía un crecimiento anual de sus ingresos del 4,3% para 2020. En España la situación era acorde a la europea.

¹ <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200802/482625416646/crisis-cultura-pandemia-coronavirus.html>

² <https://www.laopinion.com.co/columnistas/con-la-cultura-no-se-come>

Sin embargo, todo esto se truncó con la llegada de la pandemia COVID-19 en marzo (pues si bien es cierto que se originó mucho antes, en Europa y particularmente en España no sentimos su impacto hasta el pasado mes de marzo), y al igual que sucedió con todos los sectores y personas, la evolución positiva que existía se truncó en un suspiro.

Veníamos de un 2019 en el que habían aumentado las representaciones en un 1,2%, así como los espectadores en un 1,9% y la recaudación en un 1,3%. Cifras que suponían una evolución positiva, un crecimiento y claramente una confirmación de la recuperación que empezó a notarse en el año 2016. Lo mismo sucedía en la industria del cine (2019 registró un incremento del 1% en las sesiones y un 7,5% en la afluencia de espectadores), y en los grandes eventos en los que el público aumentó en casi un 2%.

El teatro fue de nuevo en 2019 la modalidad que más importancia tuvo de entre todas las artes escénicas, acaparando el 93,1% de las funciones, el 88% de los espectadores y casi el 87% de la recaudación.

Quizá no eran grandes crecimientos ni números muy espectaculares, pero sí evidenciaban esa recuperación, esa época de bonanza que se respiraba en la calle, ese momento de energía y tensión (positiva), de más oportunidades y opciones que tiempo para disfrutarlas.

En marzo de 2020 todo cambió; un enorme *crack* llegó, nos encerró en casa y dio al traste con todos los planes, evoluciones positivas y datos de crecimiento.

Los augurios sobre el futuro más cercano no fueron ni son buenos para nadie y obviamente tampoco para las industrias creativas y culturales. Con todo, no se espera (o más bien no se quiere esperar) una crisis como la del año 2008, si bien el mantenimiento de la situación de incertidumbre y las continuas medidas restrictivas a las que se somete a la población ante mayores incidencias, no hacen sino desanimar a la gente y desincentivar la recuperación.

2. AFECTACIÓN DE LA PANDEMIA COVID-19 A LA INDUSTRIA CULTURAL ESPAÑOLA.

No hay duda de que la pandemia originada como consecuencia del virus COVID-19 está suponiendo un desafío que va mucho más allá de los grandes

impactos económicos y financieros que ya ha supuesto y quedan por venir. Está poniendo en el filo del precipicio, directamente, el modo de vida de los europeos y de los españoles en particular: una sociedad caracterizada por el contacto físico, por la intensidad emocional, por el intercambio y el compartir.

La crisis sanitaria que se ha desencadenado ha tenido un impacto en todas las dimensiones de nuestra vida: la económica, el sistema laboral, la política, la sociedad, la salud pública, el uso de los espacios, el medio ambiente y, por supuesto, la cultura.

La afectación a esta última está siendo muy directa y grave, sobre todo en la primera fase de psicosis y confinamiento generalizado, que supuso, de golpe, la limitación de movimientos a las personas, y con ella la cancelación de todos los espectáculos, el cierre de cualquier instalación cultural y la obligación de asumir todos los gastos previos fijos, sin posibilidad de reacción y ajuste para los meses más próximos. Los museos, las bibliotecas, teatros y el resto de los espacios culturales han sufrido muchas semanas de cierre total en gran parte del mundo; algunos, casi un año después, continúan cerrados, habiéndose cancelado, por supuesto, todo festival, musical, concierto, desfile, carnaval o actividad cultural desde marzo de 2020 hasta, de momento y por lo que parece, mayo-junio de 2021. La incertidumbre sigue siendo muy elevada y no ayuda a remontar.

De hecho, y según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la cancelación de eventos culturales, la suspensión de grabaciones audiovisuales o la interrupción de las salas de cine, han tenido un fortísimo impacto negativo en la cultura, ya que, y esto se aplica sobre todo en España, la mayoría de los artistas son trabajadores independientes o pertenecientes a pequeñas y medianas empresas, para los que ha sido imposible prever una situación como la que estamos viviendo.

No tenemos todavía cifras oficiales y certeras sobre el impacto de la pandemia, dado que todavía no se ha cumplido un año de su inicio oficial en la mayor parte del mundo y que este artículo se escribe cerrando 2020 y empezando 2021. Sin embargo, y acudiendo a informes preliminares, por ejemplo el estudio *Covid-19's impact on the arts* realizado en EEUU pone de manifiesto unas cifras demoledoras: pérdidas de casi 9.000 millones de euros por la cancelación del 96%

de los eventos (incluyendo restauración *retail* físico) y más de un 60% de artistas sin trabajo.

Sin embargo, y si bien es cierto que el impacto inicial de la pandemia fue devastador, también lo es que una modalidad concreta de consumo de contenidos culturales se ha visto reforzada o impulsada por la situación, en concreto, la de consumo en *streaming*, *on demand* o los videojuegos. Como dato ejemplificativo, durante el primer *lockdown* aumentaron las descargas de aplicaciones en China un 40% respecto del año anterior y las de juegos un 80%.

Lo bueno que han tenido estos contenidos ha sido la inmediatez en su consumo y la posibilidad de elección y cambio de un modo ágil. Además, al contar normalmente con un modelo económico por suscripción, no se han visto afectados por la falta de publicidad o patrocinios, cosa que sí que ha sucedido en otras modalidades de consumo como el de la televisión por cable.

La afectación de la pandemia al sector cultural español ha sido, siguiendo la tónica general en todo el mundo, de gran impacto y gravísimas consecuencias. Por comenzar dando cifras, nuestro sector cultural considera que perderá el 36,5% de sus ingresos en 2020 y que el 27% de las empresas y profesionales del sector cultural se verán abocados al cierre.

La situación, por tanto, es muy alarmante. Por el momento, casi un 25% entre agentes públicos y privados relacionados con la cultura han tenido que suspender todas sus actividades, y si nos fijamos en los que han suspendido una parte de ellas, el porcentaje crece hasta el 66,7%. En consonancia, el 44% del sector privado cultural ha tenido que acudir al mecanismo de los ERTE u otro tipo de ajuste de personal y/o financiero.

El futuro inmediato no prevé grandes mejoras: un 78% cree que no podrá retomar su actividad antes del tercer trimestre del 2021 y cerca del 30% de las organizaciones teme verse abocado al cierre permanente.

¿Y qué pasa con el auge del consumo digital de contenidos? ¿No podrá suplir o compensar para que el declive no sea tan acusado? Pues bien, la mayoría de la industria considera que esta modalidad de consumo tan solo podrá sustituir en parte lo presencial, pero nunca totalmente; además, por supuesto, de la

dificultad de su monetización, sobre todo desde la perspectiva del artista (profesional o empresa), cuyos ingresos se ven muchas veces limitados a lo que las plataformas de difusión y comunicación del contenido les quieran abonar, en función de consumos que tampoco son controlados por ellos.

Así conviene referirse ahora a un informe elaborado por el Observatorio de la Cultura a partir de las respuestas de 476 profesionales de primer nivel en el sector cultural español (artistas, directores, actores, escritores, arquitectos, músicos, directores de museos, responsable de fundaciones, productores, galeristas, promotores, editores, comisarios de exposición o responsables culturales de la administración pública), del que se han extraído las cifras recientemente compartidas y muchas otras.

En particular, este informe concluye lo previamente apuntado: el consumo de contenidos digitales tan solo sustituirá a una parte de los contenidos presenciales, siendo muy difícil monetizarlos. De hecho, se considera que tan solo el 1,9% de los agentes (públicos y privados) han podido desarrollar su trabajo con normalidad durante el pasado año, siendo que, sorprendentemente, un 3,2% parece que ahora tiene más carga de trabajo. Por otro lado, los ERTES están afectado al sector tanto en su vertiente pública como privada, si bien es cierto que, mientras en la pública los trabajadores solo han sufrido un ERTE en un porcentaje del 10,6%, en la privada este mecanismo ha sido utilizado por casi la mitad de las empresas, aplicándolo a toda la compañía un 24% de las organizaciones.

Por otro lado, también revela el estudio que la salida digital ha sido la más buscada, siendo que casi un 73% de los agentes ha puesto en marcha actividades digitales, la mayoría gratuitas (62%). Un 19,2% ha desarrollado actividades solidarias y un 10,9% ha promocionado la venta *online* de sus servicios o productos culturales, siendo que unos pocos, de forma excepcional y gratamente sorprendente, han generado nuevos ingresos fruto de esta modalidad del negocio (alrededor de un 8,5%). El propio sector apuesta por la digitalización de la oferta cultural en el futuro (88%), si bien hay mucha incertidumbre y no se alcanza a ver claramente si lo digital será un complemento o se adoptará como modalidad principal de consumo cultural.

Lo que es innegable es que la cultura ha sido la tabla de salvación para la generalidad de la población en las duras semanas del confinamiento: más del 50%

de los encuestados consideró que la cultura ayudó a aliviar situaciones de estrés psicológico durante el confinamiento. Adicionalmente, el 71% considera que el sector cultural está aportando entretenimiento en el momento en el que más necesario es, siendo solo el 11% el que cree que el protagonismo cultural en nuestra vida está siendo ahora menor.

Sin embargo, y aunque emocionalmente el apoyo a la cultura sea innegable, el panorama económico del sector está seriamente dañado: el 7,1% cree que perderá todos sus ingresos del año y casi el 30% considera que la pérdida será mayor al 50%. Incluso un 11,2% piensa que 2021 será peor que 2020.

En paralelo, y como reacción lógica a la situación que se está viviendo, el sector reclama a las administraciones públicas medidas económicas urgentes para asegurar su supervivencia, al menos en el corto plazo (bien sean ayudas directas o subvenciones), así como participar activamente en los planes y protocolos de desescalada, para ser parte de la situación y no quedar relegado a una merca consecuencia.

En cualquier caso, lo que está claro es que el sector cultural ha sido y está siendo uno de los más azotados por la crisis fruto de esta pandemia, cuando además venía de una crisis larga y dura (la de 2008), de la que empezaba, con mucho esfuerzo y muy poco a poco, a recuperarse.

El mundo ya está cambiando y lo hará mucho más. Y con él, la percepción de la cultura. Cuánto o hasta qué punto es algo que deberemos ir descubriendo poco a poco.

3. EL PLAN DE RECUPERACIÓN NACIONAL.

El ministro de Cultura y Deporte, Jose Manuel Rodríguez Uribe, ha destacado recientemente lo siguiente³: "La institucionalización de la cultura es ahora más necesaria que nunca, especialmente en las sociedades que forman parte de la Comunidad Iberoamericana, porque la cultura en nuestro ámbito no solo

³ https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/cultura/Paginas/2020/201020-foro_mexico.aspx

aporta un valor incalculable desde una perspectiva histórica, sino también en el plano económico y creativo”.

Y es bajo este escenario que se explica y justifica la pata cultural del llamado *Plan de recuperación, transformación y resiliencia*, diseñado por el Gobierno de España para hacer frente a las consecuencias de la pandemia, destinando 825 millones de euros para la recuperación, desarrollo, fortalecimiento y promoción de la cultura, y enfatizando el presidente del gobierno que “las industrias culturales deberán consolidarse como un motor esencial en el futuro de nuestras sociedades”.

Concretamente, el Gobierno presenta este plan como una herramienta transformadora, inspirada en la Agenda del Cambio, la Agenda 2030⁴ y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas⁵, que va a ejecutar la mitad de los fondos con los que España cuenta gracias al instrumento europeo *Next Generation EU*⁶ (es decir, 72.000 millones de euros entre 2021 y 2023).

Así, de las diez políticas tractoras que forman parte de este plan, la relativa a cultura y deporte es la novena, para la que se destinan un 1,1% de los recursos totales⁷.

En sus comparecencias más recientes, el ministro de Cultura y Deporte ha recordado que los ejes transversales sobre los que se desarrolla el Plan de Recuperación son la sostenibilidad, la cohesión territorial y social, la igualdad de género y la digitalización, matizando que “nuestro objetivo es dirigirnos hacia un modelo de política cultural que sea sostenible, digital, integrador y de calidad”.

De hecho, el adjetivo digital ha predominado tanto en la presentación como en todas las comparecencias relacionadas con este plan de recuperación y revalorización de la industria cultural, con especial foco en el sector del libro, así

⁴ <https://www.agenda2030.gob.es>

⁵ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

⁶ https://ec.europa.eu/info/strategy/recovery-plan-europe_es

⁷ Algo curioso sucede con las cifras en la web oficial, cuando la suma de los porcentajes de las políticas en el momento de redacción de este artículo es un 101,1%, habiendo una de ellas a la que no se le ha asignado porcentaje de recursos (Fuente:

https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Paginas/2020/071020-sanchez_plan.aspx).

como en la protección de la Propiedad Intelectual de todos los autores culturales, ámbito en el que España, en palabras del ministro, “es un país pionero”.

En este sentido, merece la pena reproducir unas palabras del ministro, en relación con el sistema de Propiedad Intelectual (que, como ya se explicó en un artículo previo, es la herramienta legal para la protección de la cultura y el arte⁸): “Creemos imprescindible para una verdadera institucionalización de la arquitectura cultural de un país la protección de la Propiedad Intelectual. En este sentido, hemos diseñado un plan de refuerzo de los derechos de autor y derechos conexos, que incluye el proyecto de creación de la Oficina Española de Propiedad Intelectual”.

Así, parece que el Gobierno ha puesto muchas esperanzas, y recursos, en apoyar a la industria cultural, poniendo el foco en este plan de recuperación. Sin embargo, no debemos dejar de lado otras medidas que también pueden servir de impulso y apoyo a esta industria que, actualmente, vive uno de sus momentos más inciertos y económicamente oscuros; los incentivos al mecenazgo, la mejora del régimen de incentivos a la producción audiovisual en el impuesto de sociedades, o las líneas ICOs (de las que también se puede beneficiar el sector cultura) son algunas de ellas.

En particular, poco después del inicio de la pandemia se publicó en el BOE el Real Decreto Real Decreto-Ley 17/2020, de 5 de mayo, por el que se aprueban medidas de apoyo al sector cultural y de carácter tributario para hacer frente al impacto económico y social del COVID-2019, publicado el 6 de mayo de 2020.

Ya en su exposición de motivos (Expositivo I), el texto legal es claro tanto en relación con la importancia de la industria cultural para el conjunto del territorio nacional, como en el importante impacto positivo que esta tiene para la economía y la sociedad españolas:

Entre los sectores económicos especialmente afectados por la crisis y sus consecuencias se encuentra el de la cultura. El conjunto de los espacios culturales y escénicos se ha visto absolutamente paralizado, lo que ha abocado a sus profesionales a una drástica pérdida

⁸ <https://revistaderechocultura.es/2019/propiedad-intelectual-herramienta-proteccion-cultura/>

de ingresos y a una situación crítica, dada su fragilidad estructural. Para hacer frente a esa situación, es imprescindible implementar nuevas medidas que complementen y adapten las ya existentes con carácter general, acomodándolas a las singularidades del sector. Estas singularidades hacían muchas veces ineficaces las previsiones generalistas, tanto para la protección de trabajadores como para las empresas, especialmente autónomos y PYMES, que, a la pérdida de liquidez, sumaban la falta de acceso adecuado a la financiación.

(...)

Hay que recordar el peso significativo de la cultura en la economía española. Los principales resultados obtenidos en la Cuenta Satélite de la Cultura en España indican que, en 2017, la aportación del sector cultural al Producto Interior Bruto (PIB) español se cifró en el 2,4 %, situándose en el 3,2 % considerando el conjunto de actividades económicas vinculadas con la propiedad intelectual. Por sectores culturales, destaca el sector de libros y prensa, con una aportación al PIB total en 2017 del 0,75 %, sector que representa el 31,5 % en el conjunto de actividades culturales. Le siguen, por orden de importancia, el sector audiovisual y multimedia (28,7 %), que incluye entre otras las actividades de cine, vídeo, videojuegos, música grabada o televisión. Entre los restantes sectores destacan Artes plásticas (14,8 %), Artes escénicas (9,8 %) y Patrimonio, archivos y bibliotecas (8,6 %). En el conjunto de actividades vinculadas con la propiedad intelectual, el 60,9 % se corresponde con el ámbito cultural y el 39,1 % restante a publicidad e informática, cuyo alcance queda restringido a aquellas actividades que tengan vinculación con la propiedad intelectual. Los resultados ponen de manifiesto, pues, el significativo peso tanto de las actividades vinculadas con la propiedad intelectual como de las actividades culturales dentro de la economía española.

En el mismo sentido, y muestra de esta relevancia, el volumen de empleo cultural ascendió en 2019 a 710,2 mil personas, un 3,6 % del empleo total en España en la media del periodo anual; siendo el 68,8 % del empleo cultural personal asalariado. En cuanto al tejido empresarial destaca, que el número de empresas recogidas en el Directorio Central de Empresas (DIRCE) cuya actividad económica principal es cultural ascendió a 122.673 a principios del 2018, lo que supone el 3,7 % del total de empresas recogidas en el Directorio.

De este modo, el Real Decreto-Ley nace con la intención de cumplir con el mandato constitucional del artículo 44 de la Carta Magna de garantizar el acceso a la cultura de todos los ciudadanos, así como el deber de los poderes públicos de

promoverla como derecho inalienable de todos los españoles⁹, como un *eje vertebrador de la sociedad democrática*; y con un foco esencial en apoyar a los profesionales y empresas de la industria cultural, para preservar los empleos y el sector en sí mismo.

El Real Decreto-Ley recoge, con estos fines, una serie de medidas de apoyo al sector cultural para ayudarles a enfrentar y luchar contra la situación derivada de la pandemia COVID-19. Medidas divididas por modalidades o sectores dentro de la industria, siendo las primeras (Capítulo I), generales para apoyar el empleo en el sector; en particular, destaca como principal la *concesión directa de dos subvenciones a la Sociedad de Garantía Recíproca Audiovisual Fianzas (SGR), para ampliar su fondo de provisiones técnicas y subvencionar el coste de la comisión de apertura de los avales de los préstamos al sector cultural, de forma que pueda abrir una línea de acceso a la financiación de los agentes del sector en las condiciones más favorables, con el apoyo del instrumento de garantía financiera del programa Europa Creativa de la Comisión Europea*¹⁰. Adicionalmente, otra de las medidas estrella es la creación de un mecanismo extraordinario para que los trabajadores de la industria cultural puedan beneficiarse de la prestación por desempleo ante la falta de actividad por el cierre establecido de locales o instalaciones en los que los profesionales de la cultura desarrollan su actividad.

En particular, y en lo que a las subvenciones de la SGR se refiere, los importes a solicitar pueden oscilar entre 20.000 y 100.000 euros, siendo las líneas incluidas las siguientes:

- Línea Audiovisual.
- Línea de las Artes Escénicas.
- Línea de la Industria Musical.
- Línea de la Industria del Libro.
- Línea de las Bellas Artes.
- Línea de otras empresas del sector cultural.

⁹ Artículo 44 Constitución Española.

1. Los poderes públicos promoverán y tutelarán el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho.

2. Los poderes públicos promoverán la ciencia y la investigación científica y técnica en beneficio del interés general.

¹⁰ Expositivo II del Real Decreto-Ley.

Cada una de las líneas podrá financiar proyectos de su ámbito y recibirá un importe mínimo de 40 millones de euros.

A continuación, y a partir del Capítulo II, se desganan medidas por subsectores o modalidades culturales:

- Artes escénicas y música (Capítulo II):
 - Ayudas extraordinarias a las artes escénicas y de la música como consecuencia del impacto negativo de la crisis sanitaria del COVID-19.
 - Contratos del Sector Público de interpretación artística y de espectáculos suspendidos o resueltos.

- Cinematografía y artes audiovisuales (Capítulo III):
 - Ampliación de plazos para el cumplimiento de obligaciones impuestas a películas beneficiarias de ayudas concedidas en el periodo 2016 a 2019.
 - Medidas para flexibilizar el cumplimiento de determinadas obligaciones que deban realizarse en el año 2020.
 - Ayudas relacionadas con el inicio y comunicación de rodajes.
 - Concesión directa de subvenciones para titulares de salas de exhibición cinematográfica.

- Libro y arte contemporáneo (Capítulo IV):
 - Sistema de ayudas extraordinarias al sector del libro como consecuencia del impacto negativo de la crisis sanitaria del COVID-19.
 - Sistema de ayudas extraordinarias al arte contemporáneo español como consecuencia del impacto negativo de la crisis sanitaria del COVID-19.

- Otras medidas relacionadas con actividades culturales y deportistas (Capítulo V):
 - Actividades culturales subvencionadas que hayan resultado canceladas como consecuencia del COVID-19.

- Ayudas convocadas por el Consejo Superior de Deportes.

Finalmente, y además de las medidas amparadas por el Plan de Recuperación y las establecidas mediante el Real Decreto-Ley, la industria cultural podrá también beneficiarse de las líneas ICOs y otras subvenciones directas.

4. OTRAS INICIATIVAS PARA AYUDAR A LA INDUSTRIA CULTURAL.

Además de las medidas antes descritas que tienen un foco nacional, diferentes autonomías han llevado a cabo planes propios de impulso y ayuda al sector cultural, entre los que cabe mencionar los siguientes:

- **COMUNIDAD VALENCIANA.**

Por un lado, en la ciudad de Valencia la Junta de Gobierno Local ha aprobado una línea de ayudas de 1.520.000 euros para las industrias culturales de la ciudad con el objetivo de que todas las empresas culturales, autónomas y asociaciones sin ánimo de lucro, puedan beneficiarse de ayudas y apoyo financiero en este difícil momento.

Por otro lado, la Diputación Provincial de Alicante tiene previsto durante este año 2021 subir las ayudas a la industria cultural y en particular al Festival de Artes Escénicas, que ya contaba con 300.000 euros.

- **ANDALUCÍA.**

En Andalucía también se han puesto en marcha distintos mecanismos para apoyar la cultura y el arte, sobre todo debido a las cancelaciones de eventos y cierre de establecimientos. Así, el Ayuntamiento de Sevilla ha puesto en marcha una serie de acciones para paliar la situación y la crisis en la que ha desembocado, divididas en tres bloques: de fomento, fiscales, y en materia de contratación administrativa.

Las medidas de fomento vienen a incrementar el presupuesto de subvenciones al tejido cultural, hasta el doble del previamente aprobado, planteándose también una convocatoria bianual con el objetivo de agilizar trámites y garantizar recursos. De igual modo, se establece un servicio de

asesoramiento al sector cultural, así como se amplía la convocatoria del banco de proyectos con una dotación presupuestaria adicional, para fomentar la creación y desarrollo de proyectos. También se han reprogramado los festivales y actividades culturales previstas, y se ha ampliado la programación.

A nivel fiscal, se establecen una serie de medidas para bonificar cuotas de Seguridad Social de trabajadores del sector cultural, así como reducir el IVA de la actividad cultural durante el periodo de la crisis sanitaria.

Por último, y en cuanto a la contratación administrativa, se han propuesto medidas para la agilización de los trámites de contratación artística, contratación de servicios y contratación de suministros.

- **CASTILLA Y LEÓN.**

Castilla y León también ha puesto en marcha mecanismos para ayudar a la industria cultural de su territorio a mitigar los efectos negativos de esta pandemia. Por ejemplo, por primera vez la tauromaquia ha recibido por parte de la Administración autonómica el mismo tratamiento que el resto del sector cultural e industrias creativas a la hora de acceder a ayudas públicas.

Por último, pero no menos relevante, es importante recalcar las medidas llevadas a cabo desde la UNESCO, particularmente a colación del Comité Intergubernamental de la Convención de 2005 de la UNESCO sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, que ha recalcado los retos fundamentales que la pandemia ha puesto de manifiesto, especialmente en relación con la precaria situación de los artistas y el riesgo de estandarización de los productos culturales.

2021, el año en el que se celebra el Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible, debe reivindicarse la cultura al tiempo que se desarrollan planes de recuperación en todo el mundo.

En particular, el Comité lleva desde 2010 seleccionando proyectos culturales y dotándolos de ayuda e impulso. Este año ha decidido otorgar a cada

proyecto cultural seleccionado más de 70.000 dólares del Fondo Internacional para la Diversidad Cultural (FIDC). En total, con la atribución del año ya serán 120 los proyectos en 60 países en desarrollo, con más de 8,7 millones de dólares aportados. En esta edición, ningún proyecto español ha conseguido ser seleccionado.

De igual modo, cabe destacar las palabras de la directora general de la UNESCO cuando, recientemente, ha recalado: “La próxima recuperación determinará quiénes seremos en los próximos años. La cultura no puede ser olvidada en los planes nacionales, porque no habrá recuperación económica sin cultura. La UNESCO está movilizada y hace un llamamiento a todos los actores para que se sumen a estos esfuerzos de forma colectiva”¹¹.

5. LA INCERTIDUMBRE DEL FUTURO.

La industria cultural, una de las más afectadas por el virus y sus efectos, teme no solo que la leve recuperación que estaba experimentando tras la larga crisis de 2008 se pierda de nuevo (pues, de hecho, ya se ha perdido), sino que el futuro del sector corra peligro de desaparecer, dando lugar a una nueva industria mucho más digital, pero, en esencia, menos creativa y artística.

Los informes y datos que tenemos hasta el momento reflejan con claridad esta paradoja: la modalidad de consumo digital de la cultura no deja de crecer, pero sin embargo la industria cultural en sí misma se resiente. Y es que, según datos de Eurostat, el 70% de conexiones a Internet se generan para consumir contenido cultural y, sin embargo, los datos del sector revelan no desaceleración, sino directamente pérdidas; parece que la *década perdida* de la cultura fruto de la crisis de 2008 sigue suponiendo un lastre que ni tan siquiera el impacto digital es capaz de contrarrestar.

Sin embargo, y aunque es cierto que el consumo cultural digital ha venido para quedarse y tomar una posición de importancia en nuestra futura sociedad, no debemos olvidar ni renunciar al consumo presencial, pues la cultura y el arte se transmiten por sensaciones que muchas veces requieren vivir, sentir, oler y

¹¹ <http://www.lacult.unesco.org/noticias/showitem.php?lg=1&id=5967>

escuchar en vivo a los profesionales (en este sentido se ha pronunciado Charo Otegui de Acción Cultural Española).

Solo así podrá ayudarse de forma eficiente al sector y preservar el acervo cultural nacional, europeo y mundial.

Siguiendo esta línea argumental, el Observatorio de Cultura y Comunicación de la Fundación Alternativas prepara cada año el Informe sobre el Estado de la Cultura en España, que supone una revisión sistemática de la realidad del sector en el país, poniendo el foco en problemas y acciones necesarias. En la edición de 2020, analiza los efectos de la pandemia y propone actuaciones concretas para abordar la recuperación de la industria cultural de forma transversal y como objetivo esencial de la Agenda 2030.

Lo cierto es que poco sabemos sobre lo que va a pasar a partir de ahora. Ni siquiera alcanzamos a poner una fecha final a la pandemia, y mucho menos a sus efectos sobre la economía, e incluso sobre nuestra forma de vida. Pero si algo está claro es que solamente uniendo fuerzas como sociedad y país, lograremos minimizar los efectos negativos de esta situación y agilizar la recuperación de las diferentes industrias.

BIBLIOGRAFÍA

- Constitución Española de 1978.
- Real Decreto-Ley 17/2020, de 5 de mayo, por el que se aprueban medidas de apoyo al sector cultural y de carácter tributario para hacer frente al impacto económico y social del COVID-2019, publicado el 6 de mayo de 2020.
- <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200802/482625416646/crisis-cultura-pandemia-coronavirus.html>
- <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200802/482624706740/efecto-pandemia-cultura-digitalizacion-bolsa-netflix-spotify.html>
- <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200424/48694335376/coronavirus-cultura-alarma-perdida-crisis.html>
- <https://www.lasprovincias.es/culturas/covid-aborto-indicios-recuperacion-industria-cultural-20201014200436-ntrc.html>
- <http://blogbibliotecas.mecd.gob.es/2020/06/16/covid-19-impacto-en-el-sector-cultural/>

- https://boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-4832
- <https://www.fundacionalternativas.org/las-publicaciones/informes/informe-sobre-el-estado-de-la-cultura-2020-la-accion-cultural-exterior-de-espana-analisis-y-propuestas-para-un-nuevo-enfoque>
- <https://elpais.com/cultura/2020-09-16/la-cultura-espanola-teme-que-la-covid-19-prolongue-los-efectos-de-la-decada-perdida.html>
- <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200802/482624706740/efecto-pandemia-cultura-digitalizacion-bolsa-netflix-spotify.html>
- <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/portada.html>
- <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/linea-liquidez-covid-19.html>
- <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/eventos-congresos-y-jornadas/webinars.html>
- <https://www.lavanguardia.com/cultura/20200318/474240512054/coronavirus-cultura-museos-impacto-arte.html>
- https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/cultura/Paginas/2020/201020-foro_mexico.aspx
- <https://www.europapress.es/epsocial/responsables/noticia-coronavirus-bankia-crea-sgr-firman-linea-50-millones-apoyar-industrias-culturales-espana-20200616185436.html>
- https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Paginas/2020/071020-sanchez_plan.aspx
- <https://www.europapress.es/epsocial/responsables/noticia-coronavirus-bankia-crea-sgr-firman-linea-50-millones-apoyar-industrias-culturales-espana-20200616185436.html>
- <https://www.redescena.net/redaccion/2020/04/52MedidasCovidArtesEscenicasMusica.pdf>
- <https://valenciaextra.com/es/ayudas-industrias-culturales-valencia-2020/>
- <https://alicanteplaza.es/la-diputacion-de-alicante-se-compromete-a-subir-la-ayuda-al-sector-de-artes-escenicas-en-2021>
- <https://www.sevilla.org/actualidad/coronavirus-covid19/coronavirus-covid-19/medidas-guias/medidas-en-el-sector-cultural>

<https://www.europapress.es/castilla-y-leon/noticia-pandemia-equipara-tauromaquia-otras-industrias-culturales-hora-obtener-ayudas-20201231135951.html>

- <https://www.youtube.com/watch?v=OvIxUPYiAtQ>
- <https://es.unesco.org/news/unesco-financia-iniciativas-impulsar-industrias-creativas-e-insta-responsables-incluir-cultura>
- <https://www.fundacionalternativas.org/las-publicaciones/informes/informe-sobre-el-estado-de-la-cultura-2020-la-accion-cultural-exterior-de-espana-analisis-y-propuestas-para-un-nuevo-enfoque>