

Achegas e propostas para a aplicación dos programas de estímulo no sector cultural

DOI: 10.17075/arpucr.2021

1. Introducción

A crise sanitaria está a afectar de forma xeneralizada a todos os sectores sociais e económicos en Galicia. O Consello da Cultura Galega analizou os efectos que está a ter no ámbito cultural dende o comezo da aplicación das primeiras restricións. Os diferentes informes publicados dende marzo de 2020 indican un tecido produtivo especialmente vulnerable, sobre todo nas actividades relacionadas cos espectáculos, unha contracción do consumo da maioría de produtos culturais e unha situación laboral incerta para os traballadores e traballadoras da cultura.

A crise da COVID-19 impulsou uns programas de estímulo económico sen precedentes na maioría dos Estados. Dentro da Unión Europea puxéronse en marcha unha serie de medidas de grande alcance en forma de subvencións e préstamos co obxectivo de financiar os instrumentos para combater a pandemia e paliar os efectos económicos que as restricións á mobilidade están a ter en moitos sectores da economía.

.....

A Gran Recesión que deu comezo en 2008 en Estados Unidos produciu unha enorme cantidade de contribucións teóricas e metodolóxicas sobre a utilidade e necesidade dos estímulos fiscais, que, ademais de temporais e oportunos, deben ir dirixidos a obxectivos concretos¹. Dous son os beneficiarios principais: as empresas e as familias. O feito de que os estímulos teñan que ser efectivos implica que debe conseguirse que o estímulo vaia parar a gasto e non a aforro, polo que, por exemplo, en moitas ocasións é máis interesante que chegue a beneficiarios con maior necesidade para que as axudas incidan rapidamente no resto da economía.

Para contextualizar o que poden supor os programas de estímulo para a cultura galega, cómpre ter en conta a redución estrutural de fondos dedicados á cultura que se produciu entre 2009 e 2014. Durante eses anos, os recortes foron moi importantes e implicaron que os incrementos producidos a partir de 2015 aínda sitúan o gasto en cultura moi lonxe do que se atopaba antes daquela crise. Na *Diagnose da cultura galega. Datos para unha estratexia cultural no século XXI*² recóllese que a forte diminución nos orzamentos das institucións públicas en materia de cultura aplicados dende o ano 2009 ata hoxe aconsella un incremento no orzamento en cultura da Xunta de Galicia. Un obxectivo realista sería pasar ao 1% do gasto público consolidado nos próximos catro anos e a un 1,5% nun prazo de dez anos. Este obxectivo sería congruente coas achegas do sector cultural ao emprego e ao PIB de Galicia.

A crise da COVID-19 agravou a situación xeral da cultura nun momento en que empezaba a recuperarse, pero a situación provocada a raíz da aprobación dos plans de estímulo e a capacidade de intervención que van ter o Estado e as autonomías fan posible albiscar esperanzas para unha recuperación e consolidación dun ámbito de gran relevancia social e económica.

¹ D. W. Elmendorf / J. Funnell (2018): *If, When, How: A Primer on Fiscal Stimulus*, The Hamilton Project.
<https://www.urban.org/sites/default/files/publication/31076/1001127-If-When-How-A-Primer-on-Fiscal-Stimulus.PDF>

² Observatorio da Cultura Galega (2018): *Diagnose da cultura galega. Datos para unha estratexia cultural no século XXI*.
http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2018_Diagnose-para-a-cultura-galega.pdf

.....

Neste informe, o Observatorio da Cultura Galega analiza o impacto dos programas de recuperación en Galicia, España e Europa. Ofrécese tamén unha diagnose da situación global e das repercusións a nivel europeo, estatal e autonómico. Descríbese a situación actual coas principais medidas aplicadas, así como as recomendacións de expertos e organismos galegos, españois, europeos e de ámbito global, con especial énfase naquelas relativas á cultura, pero sen esquecer todas as medidas sistémicas que tamén afectarán dun xeito ou doutro ao ámbito cultural.

2. Os programas de estímulo

Neste apartado descríbense os programas de estímulo impulsados a raíz da crise do coronavirus en Europa e os plans e actuacións para a súa aplicación en España e Galicia.

2.1. Resposta da Unión Europea (UE) para superar a crise da COVID-19³

A UE propuxo unha serie de instrumentos financeiros para superar a crise provocada pola pandemia, que se poden agrupar en tres programas:

- Next Generation EU: Plan de recuperación a curto prazo (2021-2022) para mitigar os efectos da pandemia.
- Medidas de urxencia, adoptadas en marzo/abril 2020.
- Marco Financeiro Plurianual, que se concreta no orzamento da UE.

Moitos destes instrumentos deberán deseñarse e aplicarse a través de plans de recuperación en cada Estado membro. Para que o sector

³ Elaborado a partir dos seguintes documentos:

- Comisión Europea (2021): *Plan de recuperación para Europa*. https://ec.europa.eu/info/strategy/recovery-plan-europe_es
- European Music Council (2021): *Covid-19: Reactions, Initiatives and Measures*. <https://www.emc-imc.org/musicsectorandcovid-19/covid-19-reactions-initiatives-and-measures/>
- Compendium of Cultural Policies and Trends (2021): *The Compendium Monitoring Cultural Policy In Times Of COVID-19*. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/>

.....

cultural poida acceder a estes fondos, cómpre que os plans nacionais de recuperación inclúan accións e medidas concretas para o sector cultural.

Destes tres instrumentos, é preciso analizar cales son relevantes para o sector cultural e os requisitos que se deben cumprir para garantir que as industrias culturais poidan acceder a eles.

O Mecanismo de Recuperación e Resiliencia proporcionará axuda financeira a grande escala para impulsar as reformas e investimentos emprendidos polos Estados membros, co obxectivo de mitigar o impacto da pandemia da COVID-19 e de lograr que as economías da UE sexan máis resilientes e estean mellor preparadas para os retos que formulan as transicións ecolóxica e dixital. Axudará aos Estados membros a facer fronte aos retos sinalados no Semestre Europeo en ámbitos como a competitividade, a produtividade, a sustentabilidade medioambiental, a educación e as capacidades, a saúde, o emprego e a cohesión económica, social e territorial. Así mesmo, garantizará que estes investimentos e reformas se centren nos retos relacionados coas transicións ecolóxica e dixital, co fin de contribuír á creación de emprego e ao crecemento sostible e de conseguir unha UE máis resiliente. Este instrumento proporcionará un total de 672.000 millóns de euros. Calcúlase que, destes fondos, para o sector cultural se debería asignar un 2%⁴.

REACT-EU, a Axuda á Recuperación para a Cohesión e os Territorios de Europa, é unha iniciativa que proporciona 55.000 millóns de euros adicionais que se porán a disposición dos fondos FEDER, FSE e FEAD e proceden do programa Next Generation EU. Estes fondos proporcionarán financiamento adicional para os sectores máis importantes, que serán cruciais para sentar as bases dunha recuperación sólida. Isto suporá investimentos para apoiar o mantemento do emprego, en particular mediante réximes de redución do tempo de traballo e apoio aos traballadores por conta propia. Os fondos tamén se poden empregar para fomentar a creación de emprego xuvenil, para os sistemas de asistencia sanitaria e para facilitar capital circulante e apoio ao investimento das PEME. Estas axudas van dirixidas a todos os sectores económicos, incluídos os do turismo e a cultura, particularmente afectados. Os Estados

⁴ European Music Council (2021): *Making sense of the EU financial support jungle*. <https://www.emc-imc.org/cultural-policy/eu-cultural-policy/eu-financial-support-jungle/>

membros poderán decidir de forma autónoma de que forma canalizar estes fondos.

As medidas de urxencia veñen proporcionadas polo instrumento denominado SURE, siglas que se corresponden con Instrumento Europeo de Apoio Temporal para Mitigar os Riscos de Desemprego nunha Emerxencia. Está a disposición dos Estados membros que necesiten mobilizar importantes recursos financeiros para loitar contra as consecuencias económicas e sociais negativas da crise da COVID-19 no seu territorio. Pode proporcionar axuda financeira de ata 100.000 millóns de euros en forma de préstamos da UE aos Estados membros afectados para facer fronte ao incremento do gasto público co fin de preservar o emprego. No caso de España, correspóndelle 21.300 millóns de euros.

O orzamento da EU incluído no Marco Financeiro Plurianual (2021-2027) inclúe os fondos e programas da UE, entre os que se atopan *Creative Europe* ou *Erasmus*. Aínda que as negociacións para aprobar este orzamento, que comezaron en 2018, experimentaron moitas complicacións, agravadas polo Brexit, polas eleccións europeas e pola pandemia da COVID-19, en novembro de 2020 aprobouse o orzamento total para o programa *Creative Europe* para o período 2021-2027 e viuse incrementado ata 2.200 millóns de euros, é dicir, 600 millóns máis do que estaba inicialmente previsto. Isto significa que os fondos destinados ao sector cultural e creativo na UE teñen o orzamento máis elevado que aprobou ata o presente a UE. Ademais dispón doutros instrumentos económicos para apoiar o sector como *Erasmus+*, cunha dotación de 26.000 millóns de euros, ademais de *Horizon Europe*, concretamente no Clúster 2 sobre Cultura, Creatividade e Sociedade Inclusiva, cunha asignación de 2.300 millóns de euros. O traballo da Comisión Europea centrase en ampliar as sinerxías entre estas iniciativas con outras posibilidades de financiamento dispoñibles a través de *Digital Europe*, REACT-EU ou os instrumentos da política de cohesión, coa finalidade de axudar o sector a recuperarse e afrontar outros retos no futuro.

Estes fondos permitirán non só darlle continuidade a programas de financiamento de proxectos de cooperación, senón tamén iniciar novas liñas de financiamento. Entre estas liñas destaca un novo fondo de financiación para a música, que pon especial énfase na música

contemporánea e a música en vivo. Ademais, este programa dará prioridade á promoción do talento feminino, apoiará as carreiras artísticas e profesionais das mulleres e incorporará tamén a promoción do acceso e a participación de persoas con discapacidades e grupos marxinalizados no sector cultural e creativo.

2.2. O Plan de recuperación, transformación e resiliencia e os efectos no tecido cultural de España

A raíz da aprobación do Fondo de Recuperación Europeo a través do mecanismo de recuperación e resiliencia, o Goberno de España presentou o seu propio Plan de recuperación, transformación e resiliencia, baixo o título *España puede*⁵. A presentación deste plan constitúe unha condición imposta pola Unión Europea a todos os países membros para poder acceder aos préstamos e subvencións de apoio ás reformas e investimentos que ofrece o fondo para mitigar os danos económicos e sociais causados pola pandemia da COVID-19.

O Estado español destinará (dos 140.000 ofrecidos por Europa) 72.000 millóns de euros entre os anos 2021 e 2023 para superar a crise, fundamentalmente a través de políticas relacionadas coa transformación dixital, a transición ecolóxica, a igualdade de xénero e a cohesión social e territorial. O obxectivo prioritario sería, segundo o Goberno central, a creación de 800.000 novos postos de traballo e o aumento do PIB en 2,5 puntos anuais.

Dentro do Fondo de Recuperación, o instrumento “Mecanismo para a Recuperación e a Resiliencia” abrangue un total de 59.000 millóns de euros en transferencias e o programa REACT-EU posibilita a obtención de financiamento de España por un importe de 12.400 millóns de euros.

Cumprindo coas premisas da Comisión Europea e, máis concretamente, cos obxectivos do Fondo de Recuperación Europeo, a dixitalización amósase como unha das principais apostas para a economía española. A dixitalización pretende impulsar a innovación e a I+D+i, polo

⁵ Goberno de España. Presidencia do Goberno (2020): *España puede*. https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2020/07102020_PlanRecuperacion.pdf

que un 33% das axudas europeas se investirán en proxectos que dinamicen a transformación dos sectores e impulsen a economía dixital. Outra das liñas de actuación ten que ver co investimento verde, ao que España destinará o 37% do total recibido⁶.

A urxencia por axilizar o proceso levou ao Goberno de España a incluír 27.000 millóns de euros deste plan nos orzamentos xerais do Estado para 2021. O Executivo español estruturou os fondos do plan arredor de dez accións políticas de influencia nos sectores produtivos con capacidade de transformación do tecido económico e social do Estado.

No que respecta ao ámbito cultural, o Executivo contempla destinar o 1,1% dos recursos recibidos para o desenvolvemento da cultura e o deporte (en total 200 millóns de euros para 2021). Neste sentido, aínda están por concretar os importes que se destinarán a actividades e proxectos relacionados con teatro, danza, cine, museos, libro, audiovisual, videoxogos ou patrimonio histórico-artístico, entre outros. Con todo, para a cultura en xeral e para a industria musical en particular, os investimentos relacionados co proceso de transformación dixital e sustentabilidade constitúen unha excelente oportunidade para o avance e evolución do sector.

A partir desta fase, o Executivo español anunciou outra cuestión de grande importancia para Galicia e o resto dos territorios do Estado español. O 26 de outubro de 2020 tivo lugar a Conferencia de Presidentes Autonómicos, na que se estableceron os criterios de repartimento dos fondos. Nesta xuntanza, na que tamén participou a presidenta da Comisión Europea, Ursula von der Leyen, o presidente do Goberno de España anunciou que máis do 50% dos proxectos do plan de recuperación serían executados directamente polas comunidades autónomas.

Aínda que a incerteza sobre o restablecemento da actividade cultural en 2021 está a frear a posta en marcha de novos investimentos en proxectos de creación e innovación, o Fondo Europeo de Recuperación

⁶

Goberno de España. Presidencia do Goberno: “Sánchez presenta el Plan de Recuperación que guiará la ejecución de 72.000 millones de euros de fondos europeos hasta 2023” (7 de outubro de 2020).

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

ofrece, na actualidade, a posibilidade dun financiamento moi potente para as industrias culturais e creativas⁷. Para o Estado, este tipo de actividades recibiu un maior impacto económico, por mor das restricións sobre a libre circulación de persoas, o peche de locais e a cancelación de actividades durante a crise sanitaria, e probablemente será tamén un dos que máis tempo precise para recuperar a normalidade. Tendo en conta que a riqueza cultural do país constitúe un importante activo para o desenvolvemento económico e social, xerador de riqueza e emprego, dende o Goberno de España proponse que, sumado aos sectores tradicionais da cultura, como libro, museos, teatro, patrimonio histórico-artístico etc., se primen os proxectos que se están a desenvolver no eido da produción audiovisual e os videoxogos, aproveitando as oportunidades que ofrece a nova economía dixital.

Dentro dos Orzamentos Xerais do Estado⁸, a partida conxunta para o sector artístico e o deporte sobe un 3,7% respecto ao ano 2020, de 914 millóns de euros ata 948. A esta contía hai que engadir os 200 millóns procedentes dos fondos europeos, polo que a dotación total para 2021 ascende a 1.148 millóns, o que supón un aumento porcentual do 25,6%. Deste xeito, o sector conta coa maior partida orzamentaria da última década. Dese total, o Ministerio de Cultura y Deporte destina 937 millóns para o sector cultural e 211 para deporte. Ambos os ámbitos reciben o 0,3% do gasto previsto nos orzamentos.

Os eidos con maior achega son: en primeiro lugar, a promoción e cooperación cultural, que pasa de contar con 9,3 millóns a 27,13 millóns; en segundo lugar, a promoción do libro e as publicacións culturais, que experimenta un crecemento dun 64,9%, cunha dotación de 13,24 millóns; fomento das industrias culturais recibe 15,99 millóns (una suba do 14%) e música e danza 108,2 millóns (crece un 7,2%). O aumento é menor para teatro, bibliotecas, arquivos e protección do patrimonio histórico. As partidas que descenden son a administración do patrimonio histórico

⁷ A. Martinell (coord.) et al. (2020): *Cultura y Desarrollo Sostenible. Aportaciones al debate sobre la dimensión cultural de la Agenda 2030*, Madrid, REDS. https://reds-sdsn.es/wp-content/uploads/2020/04/REDS_Cultura-y-desarrollo-sostenible-2020.pdf

⁸ Ley 11/2020, de 30 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 2021 (*Boletín Oficial do Estado* núm. 342, do 31 de decembro de 2020). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17339-consolidado.pdf>

.....

nacional (108,9 millóns, un 7,2% menos) e conservación e restauración de bens culturais (30,78 millóns, cun descenso do 5,4%).

Respecto aos 200 millóns procedentes dos fondos europeos, o seu repartimento cobra especial importancia en certos sectores relacionados coa dixitalización: 3 millóns para a Biblioteca Nacional de España, 4,6 millóns para o proxecto *Campus Prado Digital Formación* do Museo Nacional del Prado e 12,5 millóns para a iniciativa *CARS Digital Museo del Conocimiento* promovida polo Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Tamén é salientable a achega da UE para teatro e cine. Dos 207 millóns do orzamento do Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música (INAEM) —crece un 34,5%—, case unha cuarta parte (41 millóns) procede das dotacións asociadas ao Mecanismo de Recuperación y Resiliencia. Algo similar sucede co Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICCA), xa que, dos 122 millóns que recibe, 33 proceden da UE.

Ademais, o Ministerio de Cultura y Deporte, xunto coa Sociedad de Garantía Recíproca Audiovisual Fianzas SGR (CREA SGR), promoveu, con carácter de urxencia, unha liña de fondos económicos dirixida exclusivamente ao sector cultural para paliar as necesidades de tesouraría derivadas da COVID-19, por unha contía total de ata 780 millóns de euros. Trátase dunha solución financeira que permite achegar liquidez ao sector de xeito rápido (Orde do 8 de marzo de 2021, que modifica a Orde do 21 de xullo de 2020).

Esta liña, posibilitada por unha subvención do Ministerio de Cultura y Deporte ao fondo de provisións técnicas de CREA SGR, será avalada por esta entidade, a través do Instrumento de Garantía Financeira para os sectores culturais e creativos da Comisión Europea (programa Europa Creativa).

2.3. Aplicación dos fondos europeos en Galicia

A posición pública da Xunta de Galicia é a de demandarlle ao Goberno central un repartimento transparente e obxectivo dos fondos europeos, que teña en conta a situación singular de cada territorio e as necesidades

particulares de cada rexión para acometer as reformas estruturais necesarias. Algunhas características que deben terse en conta relacionadas coa idiosincrasia de Galicia son aspectos como a dispersión da poboación, a demografía, a transición industrial, a porcentaxe da poboación rural e o nivel de renda per cápita da poboación galega, por debaixo da media europea.

Nos orzamentos de Galicia para 2021 incorporáronse novidades referentes a catro novos fondos que lle permitirán contar, pola súa vez, con novos instrumentos para acometer os retos aos que se ten que enfrontar a comunidade galega. Estes novos instrumentos son o Fondo Covid, o Fondo REACT, o Fondo Consenso e o Fondo de Garantía de Infraestruturas Sanitarias.

O Fondo Covid está dotado con 503 millóns de euros destinados a seguir combatendo a pandemia. Destes 503 millóns, destacan 267 millóns para sanidade, 92 para educación, 80 para política social e 13 millóns para o turismo coa finalidade de reforzar a súa reactivación e lograr o mellor Xacobeo 2021 posible. Ademais, faise unha reserva estratéxica de 33 millóns de euros que permita contar con recursos para reforzar calquera necesidade derivada da evolución da pandemia ou que poida xurdir no futuro.

O fondo REACT-EU, cun importe de 430 millóns, está destinado a impulsar a reactivación económica e o emprego. Este instrumento dispón de cinco liñas de actuación a dous anos: emprego e igualdade, reforzo do sistema sanitario dende o punto de vista económico, transición dixital, dinamización económica e transición verde.

Dentro dos orzamentos da Xunta de Galicia, cómpre salientar os dedicados a cultura, que suman 94 millóns de euros e medran en 20 con respecto ao pasado ano. Máis de 10 millóns de euros deste incremento van asignados á Axencia Galega das Industrias Culturais (AGADIC), polo que esta pasa dos 11.656.506 que obtivo en 2020 a 21.791.247 para o novo exercicio.

Cómpre salientar que, deses 10,1 millóns de euros, 9,6 millóns son os que a entidade conta recibir dos fondos REACT da Unión Europea, destinados a apoiar a cultura ante a crise da COVID-19, que van ser

.....

asignados á creación dun *hub* de Industrias Culturais e Creativas, que funcionará como laboratorio cultural e artístico e permitirá acelerar a reactivación do sector. Este novo proxecto vai orientado fundamentalmente ao ámbito audiovisual e terá un carácter “participativo e dialogado” para mellorar a competitividade das empresas culturais galegas, que deben xerar postos de traballo e integrar a maior parte da cadea de valor.

Os cartos europeos que chegarán á industria, en todo caso, redúcense a un máximo de 3,6 millóns, xa que nas contas da axencia os outros 6 figuran no campo "Investimento en edificios e outras construcións", para a adaptación de instalacións a este proxecto.

Por outra banda, a Secretaría Xeral de Política Lingüística é, xunto coa AGADIC, a destinataria dos principais incrementos orzamentarios para cultura en 2021. Este departamento levará o peso dunha parte destacada das medidas de recuperación para o sector cultural pola pandemia da COVID-19. Os 13.062.000 euros cos que contará supoñen en total 4,5 millóns máis que en 2020, dos cales 3,5 millóns de euros van destinados á nova partida de Reactivación Cultural e Dinamización da Lingua Galega.

Ademais, como novidade, vez o Fondo Consenso, cunha dotación do 1% do gasto non financeiro dos orzamentos (115 millóns de euros), que terá a finalidade de financiar os proxectos de investimento acordados pola Comisión Parlamentaria de Reactivación Económica, no marco do diálogo social e nas recomendacións do Comité de Expertos Económicos de Galicia. Dos 115 millóns, 43 están incluídos no REACT-EU e 72 millóns son de fondos propios.

O pasado 25 de febreiro aprobouse a Lei 9/2021, do 25 de febreiro, de simplificación administrativa e de apoio á reactivación económica de Galicia. Na súa exposición de motivos afirma que os mecanismos de recuperación e resiliencia “suporán unha oportunidade de financiamento dos proxectos aliñados coas estratexias da Unión e precisan unha execución compasada entre os proxectos e iniciativas e o financiamento, que ten unha duración temporal. A simplificación dos procedementos e a eliminación dos solapamentos cobra, pois, unha especial importancia para realizar un exercicio responsable dos instrumentos de financiamento que

.....

permita recuperar unha correcta senda económica e na que terán o seu encaixe principal os proxectos tractores”.

O obxecto desta lei vén definido no capítulo I e é o seguinte:

“Esta lei ten por obxecto establecer as medidas necesarias para facilitar a reactivación da actividade económica logo da crise xerada polas consecuencias da pandemia da COVID-19, no marco das competencias da Comunidade Autónoma de Galicia, dende unha perspectiva de simplificación administrativa que favoreza a implantación e o funcionamento das iniciativas empresariais en Galicia, con plenas garantías da súa sustentabilidade económica, social e ambiental, reducindo as barreiras normativas e administrativas e establecendo unha serie de medidas que modernicen a Administración autonómica, para permitir unha xestión máis áxil e eficiente”.

O capítulo V do título IV desta lei establece unha serie de instrumentos de gobernanza para a planificación, a xestión e o control dos recursos económicos financiados polo Instrumento Europeo de Recuperación e dos derivados do Plan de recuperación, transformación e resiliencia que teñan como obxecto o financiamento de iniciativas empresariais no territorio da Comunidade Autónoma de Galicia.

Así, as funcións de planificación e coordinación neste ámbito corresponderán á Comisión Delegada da Xunta para os Fondos de Recuperación, que contará, como órgano de apoio técnico, coa Comisión Técnica de Fondos de Recuperación, sen prexuízo da posibilidade de crear grupos de traballos técnicos sectoriais que elaboren recomendacións nos ámbitos precisos para a execución dos plans e proxectos definidos neste capítulo.

Regúlanse, finalmente, mecanismos de participación coa sociedade e de colaboración coa FEGAMP e mecanismos de control da aplicación dos fondos. Ten unha especial relevancia a creación do grupo de traballo coa FEGAMP, tendo en conta a necesidade de simplificar trámites municipais para a implantación de iniciativas empresariais.

A parte final da lei incorpora unha serie de previsións coas que se abordan aspectos puntuais de simplificación ou de apoio ás empresas e

.....

aos profesionais; así, prevese o aumento de procesos de acreditación de competencias profesionais ou medidas de fomento das iniciativas empresariais no exterior.

3. Influencia da crise sanitaria no ámbito da cultura

Neste apartado descríbense as repercusións da pandemia nas actividades da cultura a partir da recompilación das análises recollidas en informes e documentos de traballo das principais institucións culturais a nivel global, europeo, español e galego.

3.1. Repercusións globais e en Europa

Segundo un informe publicado pola UNESCO⁹, a crise está a producir danos importantes no sector cultural e creativo no ámbito global. En marzo de 2020, as perdas de ingresos da industria cinematográfica mundial cifrábanse xa nuns 7.000 millóns de dólares¹⁰ e para os próximos 5 anos prevese que ascenderán a 160.000 millóns. Na industria da música, unha interrupción das súas actividades durante 6 meses podería ocasionar unha perda de máis de 10.000 millóns en concepto de patrocinios¹¹. Por outra banda, prevese que en 2020 o mercado mundial da edición de libros rexistre un retroceso do 7,5% con respecto a 2019 debido ás repercusións da COVID-19¹².

⁹ UNESCO (2020): *La cultura en crisis. Guía de políticas para un sector creativo resiliente*.

¹⁰ Amy Watson: “Global film industry revenue losses due to the coronavirus 2020”, *Statista*, 18 de xuño de 2020. <https://www.statista.com/statistics/1104224/filmindustry-revenue-loss-coronavirus-worldwide/>.

¹¹ Stefan Hall: “This is how Covid-19 is affecting the music industry”, World Economic Forum, 27 de maio de 2020. <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/>.

¹² “Global Book Publishers Market 2020-2030: Covid-19 Impact and Recovery”, Business Wire, 25 de maio de 2020. <https://www.businesswire.com/news/home/20200525005203/en/Global-Book-Publishers-Market-2020-2030-Covid-19Impact-and-Recovery-ResearchAndMarkets.com>

O emprego nos sectores culturais e creativos sufriu un impacto negativo moi considerable por mor das medidas de confinamento impostas pola crise. A causa da pandemia, moitas institucións e organizacións artísticas víronse obrigadas a pechar ou a reducir os seus efectivos de persoal. Segundo unha enquisa de Art Basel¹³, un terzo das galerías de arte enquisadas reduciu á metade o número de empregados pola COVID-19. No que respecta á industria cinematográfica, estímase que os efectos indirectos e inducidos da crise sanitaria ocasionarán a perda duns 10 millóns de empregos¹⁴.

Antes da pandemia da COVID-19 xa se prevía que o ritmo da transición dixital ía aumentar moi considerablemente, pero na práctica a súa aceleración superou os prognósticos máis optimistas. Co 5G, a intelixencia artificial e a análise de grandes volumes de datos (*Big data*), dentro de 5 anos os cambios tecnolóxicos que se van producir serán maiores que os provocados por calquera outra tecnoloxía nos tres últimos decenios.

Segundo algunhas estimacións¹⁵, a COVID-19 concentrou 5 anos de avances en tan só un período de 3 meses. A interacción social e o consumo cultural víronse impulsados case por completo ao universo dixital como consecuencia do confinamento global. De aí que o sector cultural e creativo se convertese nun espazo en que abundan as excepcións e limitacións relativas aos sistemas de propiedade intelectual para facilitar o acceso aos contidos creativos, aínda que se leve a cabo en determinadas circunstancias e con algunhas condicións. O acceso a Internet constitúe servizo básico esencial, se ben arredor do 46% da poboación mundial segue sen conexión a esta rede.

¹³ Clare McAndrew: *The Impact of Covid-19 on the Gallery Sector. A 2020 mid-year survey*, Art Basel. <https://www.artbasel.com/about/initiatives/the-art-market>

¹⁴ “Global Screen Production – The Impact of Film and Television Production on Economic Recovery from Covid-19”, Olsberg SPI, 25 de xuño de 2020. <https://www.olsberg-spi.co.uk/wp-content/uploads/2020/06/Global-Screen-Production-and-COVID-19-Economic-Recovery-Final-2020-06-25.pdf>

¹⁵ McKinsey Digital: *The COVID-19 recovery will be digital: A plan for the first 90 days*, 14 de maio de 2020: www.mckinsey.com/business-functions/mckinsey-digital/our-insights/the-covid-19-recovery-will-be-digital-a-plan-for-the-first-90-days

Os efectos da crise no sector cultural e creativo de Europa están recentemente descritos nun informe¹⁶ que recolle estudos comparativos e cualitativos sobre a función económica que desempeñan as industrias culturais e creativas e o seu potencial de forza motora do crecemento económico. Analiza a situación económica deste sector antes da pandemia, o impacto que tivo a crise na actividade e no emprego cultural e, finalmente, sinala cales son as principais prioridades do sector para protexerse das consecuencias máis graves, recuperar o crecemento e incrementar o seu valor na economía europea.

Estúdanse as actividades creativas, tal como as define a UNESCO, é dicir, aquelas “cuxo obxectivo principal é a produción ou reprodución, promoción, distribución ou comercialización de bens, servizos e actividades de natureza cultural, artística ou patrimonial”. Polo tanto, inclúe dez sectores culturais e creativos: publicidade, arquitectura, audiovisual, libros, prensa, música, artes escénicas, radio, artes visuais, e videoxogos.

O ámbito territorial que abrangue este informe é a Unión Europea e o Reino Unido. Só ten en conta os ingresos procedentes das propias industrias culturais, non os ingresos indirectos relacionados con actividades económicas como o turismo.

O estudo está baseado na análise dos datos de todo o ano 2020, tendo en conta as dúas vagas da COVID-19 en Europa e as restricións aplicadas nos 10 sectores incluídos. As principais fontes de información proveñen de estudos de impacto levados a cabo por organizacións profesionais, de entrevistas con expertos de cada sector e doutros estudos de investigación do mercado.

Avaliouse o impacto para cada sector por separado, pero tamén para todos os segmentos do mercado. Por exemplo, dentro do sector da música, fixéronse estimacións para as vendas dixitais, da música en vivo e das vendas físicas. Fixéronse os cálculos máis axustados posibles no ámbito nacional, por grupos de países e a nivel europeo, de acordo coa información dispoñible para cada subsector. As hipóteses e as

¹⁶ EY: *Rebuilding Europe The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, xaneiro de 2021 (www.rebuilding-europe.eu)

.....

perspectivas de recuperación que se formulan foron contrastadas cos profesionais.

Segundo este traballo, no ano 2020, as industrias culturais e creativas perderon aproximadamente un 31% dos seus ingresos. A facturación total no conxunto do territorio estudado reduciuse en 444.000 millóns de euros en 2020, o que supón unha perda neta de 199.000 euros con respecto a 2019. Deste xeito, o sector cultural foi o segundo máis afectado en toda Europa, despois do transporte aéreo, e sufriu máis perdas que o turismo (-27%) e a automoción (-25%).

Con respecto ás industrias culturais e creativas, o impacto da crise da COVID-19 fíxose sentir especialmente na perda de facturación con respecto a 2019. Os sectores máis afectados foron as artes escénicas e a música. Outros sectores como as artes visuais, a arquitectura, a publicidade, os libros, a prensa e o audiovisual perderon entre o 20% e o 40% da súa facturación con respecto a 2019. O único sector que obtivo ganancias con respecto a 2019 foi o dos videoxogos, que incrementou o seu negocio nun 9%.

Outro achado interesante refírese ao feito de que todos os sectores se viron afectados e mesmo aqueles que parecía que podían verse favorecidos polo consumo no fogar sufriron un forte descenso nos ingresos, dado o papel fundamental que se lles atribúe á presencialidade e ás vendas nos seus modelos de negocio, ademais dos custos incontrolables de produción e distribución.

Ademais da forte repercusión que supoñen os peches e outras restricións para o sector da cultura, resulta obvia a relación que existe entre a cultura e o turismo, o cal contribúe a incrementar aínda máis o impacto económico desta crise sanitaria. Así, o turismo cultural representa un 40% de todo o turismo na Unión Europea, de acordo coa Comisión Europea. Con datos de outubro de 2020, a Organización Mundial do Turismo rexistrou un descenso do 68% nas chegadas internacionais en Europa. Tamén, nos países onde non se cancelaron as actividades culturais, a asistencia experimentou un descenso moi acusado, por exemplo nos museos.



As artes escénicas son as que sufriron con máis intensidade as consecuencias que trouxo consigo a crise sanitaria. Calcúlase que os seus ingresos se puideron reducir nun 90% debido ás restricións impostas nos concertos, representacións teatrais e outro tipo de funcións durante a maior parte do ano 2020. De feito, as representacións en vivo foron as primeiras actividades que se viron sometidas a fortes restricións e, probablemente, serán as últimas en retomar a súa actividade normal.

Por outra banda, no que atinxe á música, as restricións impostas en lugares como tendas, bares ou restaurantes reduciron os ingresos recibidos polos dereitos de autor nun 35%. Esta caída de ingresos continuará nos vindeiros meses por mor da situación económica xeral. Dado o modelo de distribución dos dereitos de autor existente, estes ingresos vanse perder en 2021 e os beneficios para os creadores vanse ver afectados ata polo menos 2022. Ademais, ninguén se atreve a predicir cando e como se volverán organizar concertos en vivo polo medo que existe aos contaxios.

No tocante ao sector das artes visuais, cómpre indicar que o peche das galerías de arte, as casas de poxas e os museos, xunto coa ausencia de turistas internacionais, tamén repercutiron seriamente nos ingresos deste sector.

Segundo datos proporcionados pola UNESCO¹⁷, é posible que 1 de cada 8 museos do mundo non volvan abrir e moitos outros verán reducidos os seus ingresos. O impacto da cancelación de feiras de arte e de exposicións durará moito tempo e iso influirá, sen dúbida, no xurdimento e a visibilidade das e dos artistas. Ademais, as restricións tamén van afectar á actividade dos arquitectos, xa que moitos proxectos de construción se viron prexudicados pola concesión de permisos de obra.

O sector do audiovisual xa se está enfrontando a problemas serios, como a demora nas rodaxes, maiores riscos xurídicos e financeiros ao retomar as actividades de produción e o peche dos cines, e de aí a enorme vulnerabilidade á que está exposta toda a cadea de valor da produción e a distribución, sobre todo no caso dos festivais. Aínda que se espera que continúe o incremento nos servizos de distribución en liña (produciuse un

¹⁷ UNESCO (2020): *Museums around the World in the Face of COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530.locale=en>

.....

incremento das subscricións en Europa de entre un 40% e un 50%)¹⁸, os ingresos xerados por estes servizos non compensan as perdas pola ausencia das posibilidades de distribución e exhibición presencial. Ademais, continúa presente o reto de recuperar o público nas salas o máis rápido posible, que no ano 2019 acadou marcas históricas de asistencia.

O mesmo se pode dicir do sector das publicacións. Sen dúbida, incrementouse a venda de libros mediante o comercio electrónico e eventos como a Feira do Libro de Frankfurt, por exemplo, desenvolvéronse completamente en liña. Porén, as vendas nas librarías reducíronse entre un 75% e un 95% naqueles lugares onde houbo confinamentos¹⁹.

No tocante ao uso de ferramentas dixitais, durante o tempo en que se foi prolongando esta crise sanitaria e no que se sucederon confinamentos, toques de queda e outras restricións, a proporción de persoas que empregaron Internet en Europa²⁰ pasou do 81% de media a cifras que van dende o 99% en Finlandia (que supón un aumento de 10 puntos porcentuais con respecto a cifras anteriores á crise da COVID-19) ata o 89% en Romanía (un incremento de 25 puntos porcentuais). Porén, existe un consenso xeral dentro sector de que as vendas e as experiencias presenciais constitúen un eixe fundamental arredor do que xira a diversidade cultural. Ofrecen oportunidades para descubrir non só novos autores e as súas obras, senón tamén canles de distribución vitais en termos de xeración de ingresos.

Calcúlase que os ingresos das axencias de publicidade caeron un 28% entre 2019 e 2020, debido a que as empresas de case todos os sectores reduciron as contratacións de publicidade. Isto tradúcese nunha redución dos ingresos por venda de espazos publicitarios para a radio, a televisión, que serían os medios máis afectados, cunha caída de ingresos dun 21,3%, e internet, cunha redución dun 5,5%. Como consecuencia, esta caída de ingresos tamén vai afectar a súa capacidade de financiamento para novos traballos.

¹⁸ CISAC-Futuresource (2020): *TV Viewing Trends*.

¹⁹ International Publishers Association (2020): *The impact of the pandemic on publishing in Europe*.

²⁰ McKinsey (2020): *Europe's digital migration during COVID-19: Getting past the broad trends and averages*.

.....

Ao contrario do que aconteceu co resto dos sectores das industrias culturais e creativas, a industria dos videoxogos foi a única que puido resistir a crise económica derivada da COVID-19 e mesmo conseguiu aumentar os seus ingresos nun 9% en 2020, debido á maior demanda de entretemento dixital durante os confinamentos en varios países europeos e á dixitalización avanzada do mercado. Pero, pese a todo, este sector tamén sufriu os efectos secundarios da crise provocados polo adiamento das contratacións internacionais que agravan a escaseza de profesionais cualificados no sector. De feito, en 2019 o 76% das empresas de videoxogos deron conta da dificultade que teñen para atopar persoal cualificado²¹.

A importancia dos eventos en vivo e das actividades relacionadas co patrimonio resultou ser unha circunstancia agravante nas economías dos distintos países. Neste sentido, diversos factores afectaron considerablemente á cadea de valor das industrias culturais e creativas, como o peche de museos, teatros e cines, a cancelación de eventos, concertos e festivais e as restricións aplicadas á distribución física de bens culturais ás librarías, tendas de discos, galerías etc.

Dentro da UE, os países nos que se viron máis afectadas as industrias culturais e creativas foron os de Europa Central e Oriental. Nalgúns países de Europa Occidental, entre os que se atopan Finlandia, Alemaña, España e Suecia, as perdas que tiveron os sectores culturais foron algo menores; pero, aínda así, foron maiores que noutros sectores da economía. A situación económica dos sectores culturais dependerá en maior medida da capacidade dos gobernos para ter en conta as especificidades da economía creativa dentro dos seus plans de recuperación e, polo tanto, deberán aprobar orzamentos destinados a medidas de apoio. En todo caso, todos os países se van ver seriamente afectados, especialmente no tocante á capacidade de financiamento a curto e longo prazo, ás solucións para retomar as actividades presenciais e á disposición do público para volver aos recintos culturais e apoiar a creación local.

Ademais, é probable que o financiamento por parte do sector privado se reduza de forma significativa nos vindeiros anos. En Europa, o 60% das fundacións financiaron proxectos artísticos e culturais, de acordo

²¹ Ukie (2019): *UK Game Industry Census*.

.....

con datos da OCDE. Coa crise económica, moitas fundacións e organizacións sen ánimo de lucro enfróntanse á difícil disxuntiva de continuar financiando este tipo de proxectos ou outros de maior calado social.

No que respecta á lexislación, en moitos países da UE non abrangue todas as características do sector das industrias culturais e creativas, como por exemplo o caso dos autónomos, os fluxos de ingresos irregulares ou o pluriemprego. Isto fai que moitos dos traballadores non poidan solicitar as axudas convocadas para os seus sectores.

De acordo con algúns expertos, os efectos indirectos desta crise poden chegar a afectar ás empresas da cultura ata 2025 por falta de confianza do público para asistir aos eventos en vivo.

Polo tanto, se non se crean estratexias no contexto nacional e europeo ou se a lexislación non protexe o libre mercado, non se fomenta o investimento privado e non se establecen condicións para a súa recuperación, particularmente no que se refire ás violacións dos dereitos de propiedade intelectual, a diversidade cultural de Europa está en risco de desaparecer. Segundo estas fontes, a crise pode dar lugar a unha perda de talento irrecuperable e da confianza do consumidor e das empresas.

3.2. Impacto da COVID-19 no sector cultural español

O sector cultural en España, antes da irrupción da pandemia da COVID-19, estíbese a recuperar das secuelas que aínda arrastraba dende a recesión de 2008. Pódese dicir que a década 2008-2018 foi un período crítico para as industrias e os axentes culturais, cun crecemento moi tímido. En 2018, por exemplo, o peso da cultura na economía española, segundo o Ministerio de Cultura y Deporte, acadou os 12.714,3 millóns de euros, por debaixo dos 14.099 do ano anterior e afastada dos 16.963 de 2008. En marzo de 2020, cando foi declarado o estado de alarma en España, a riqueza creada polas empresas culturais aínda non acadara os niveis anteriores á crise económica de 2008 e representaba un 2,1% da economía global española, 6 décimas porcentuais menos que en 2008, cunha perda de 4.000 millóns de euros respecto a ese ano e 16.000 empregos culturais menos.

Precisamente 2019 semellaba ser o punto de partida cara á recuperación, todo facía inferir unha mellora substancial da situación, cun progreso máis estable e sostido e un aumento da apreciación pola cultura por parte das administracións públicas, nun contexto afastado da austeridade instaurada pola crise. Con todo, a aparición da pandemia e a declaración do estado de alarma afectaron a ese proceso de recuperación dado que os sectores culturais e creativos foron os máis prexudicados, especialmente aqueles cuxas actividades son de carácter máis colectivo ou social (artes escénicas, museos, música ao vivo, festivais, cines etc.)²².

Durante a pandemia algúns subsectores, como as plataformas de contido en liña, víronse beneficiados por unha maior demanda de contidos culturais, pero na meirande parte dos casos a súa monetización foi a mans das empresas máis grandes da industria cultural. A crise evidenciou a fragilidade estrutural do sector, conformado fundamentalmente por microempresas, organizacións sen ánimo de lucro ou profesionais creativos.

Un ano despois do inicio da pandemia aínda non se conta con información integral sobre o impacto que a crise sanitaria tivo no ámbito da cultura en España, pero si que se poden extraer determinados datos sectoriais que retratan a situación actual nalgúns eidos. Neste senso, o Ministerio de Cultura y Deporte publicou²³ un avance sobre o impacto no emprego cultural entre xaneiro e decembro de 2020, extraído da Encuesta de Población Activa, elaborada polo INE. Os resultados desta explotación indican que o emprego cultural anual medio se situou en 668,1 mil persoas no ano 2020 (último período anual dispoñible), un 3,5% do emprego total en España no mesmo período, o que supón un descenso do 5,9% se se compara con 2019, ano en que o emprego cultural acadou o seu máximo (710,2 mil persoas), despois dunha década moi irregular. Así mesmo, en 2020 obsérvanse maiores descensos do emprego asalariado temporal e

²² Observatorio de Cultura y Comunicación. Fundación Alternativas (2020): *Informe sobre el Estado de la Cultura en España. La acción cultural de España. Análisis y propuestas para un nuevo enfoque [ICE-2020]*, Madrid. https://www.fundacionalternativas.org/public/storage/publicaciones_archivos/78ec608c0961f46fd8c132501430a254.pdf

²³ Ministerio de Cultura y Deporte/CULTURABase (2021): *Impacto del COVID-19 en Empleo cultural. Avance enero-diciembre 2020*. <http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:d8830045-86c0-47fd-8154-3a763aac18d5/impacto-covid-19-empleo-cultural-enero-diciembre-2020.pdf>

.....

con xornada a tempo parcial respecto á media de 2019. Outro dos eidos analizados polo Ministerio de Cultura y Deporte está relacionado coa actividade dos museos. A cifra total de público en 2020 foi de 1.058.918 persoas, o que supón un descenso dun 63,55% con respecto ás visitas realizadas en 2019 (2.905.337).

Con todo, algunhas entidades culturais nacionais e autonómicas realizaron traballos de investigación sobre as consecuencias da pandemia no total do sector cultural. No ámbito estatal, por exemplo, o Observatorio de la Cultura da Fundación Contemporánea levou a cabo un estudo²⁴ en que participou un panel de expertos formado por case 500 profesionais da cultura en España, tanto profesionais independentes como integrantes de organizacións culturais públicas e privadas. Deste informe sobre o impacto da COVID-19 extráense os seguintes resultados:

Un 7,9% das entidades culturais ou ben mantén pechadas as súas actividades ou ben non as puido celebrar durante o ano 2020. Un 57,1% recuperounas só parcialmente e un 31,6% recuperou o volume anterior á crise. O impacto foi maior no sector privado e especialmente nos profesionais independentes.

Un 6,7% dos enquisados non conta con público por non realizar ningún tipo de actividade, mentres que un 80,7% ten moito menos por mor das limitacións de capacidade dos locais. Só o 8,9% recuperou o seu público habitual. Hai que salientar que un 19,3%, a pesar de desenvolver a súa actividade como antes da crise, está a obter unha menor asistencia. Un 5% mantén pechados os espazos de traballo, sen ningún tipo de actividade presencial, un 48,5% continúa parcialmente en teletraballo e máis da metade, o 51,5%, realiza as súas actividades con normalidade.

En canto ao emprego, un 37,2% dos xestores das entidades ten parte do seu persoal en ERTE, mentres que o 59,1% reconece que reduciu o cadro como consecuencia da pandemia e un 10% dos profesionais independentes perdeu o seu traballo.

Por último, o sector cultural perdeu unha media dun 29% dos ingresos orzamentados en 2020. Esa caída é sensiblemente superior no sector privado (35,1%) e nos profesionais independentes (37,5%). No caso

²⁴ Observatorio de Cultura y Comunicación. Fundación Alternativas (2020): *op. cit.*

do sector público, a diminución foi dun 22,3%. Tan só o 14,9% do sector privado conseguiu manter os seus ingresos.

3.3. O impacto da COVID-19 na cultura a partir dos informes do Consello da Cultura Galega

Tras a declaración do estado de alarma en España por mor da pandemia provocada pola COVID-19, o Consello da Cultura Galega impulsou a elaboración dunha serie de informes e documentos de traballo que tiñan como obxectivo informar sobre o impacto da crise sanitaria e o confinamento da sociedade no sector cultural galego.

O Observatorio da Cultura Galega realizou dous barómetros sobre a cultura, un no mes de xullo de 2020²⁵ e outro no mes de xaneiro de 2021²⁶. O obxectivo destes informes era estudar o estado, evolución, necesidades e perspectivas das empresas culturais galegas mediante unha enquisa a unha mostra representativa destas. A mostra de empresas estaba baseada nunha clasificación pola súa actividade empresarial principal. Establecéronse catro grupos de empresas, que abranguen as actividades empresariais de libros e prensa, artes visuais, artes escénicas e audiovisual e multimedia. Moitas das empresas que participaron no primeiro barómetro volveron facelo no segundo, pero non todas, ou ben por peche definitivo da actividade empresarial, ou ben por outros motivos.

As conclusións que se poden sacar dos resultados destas enquisas son que a mediados de 2020 se constatou a dificultade pola que pasaban as empresas culturais de Galicia, xa que un 48,5% destas tivo que cesar a súa actividade a causa do estado de alarma. No sector das artes escénicas, que inclúe as actividades de teatro e música, as salas de espectáculos e actividades auxiliares, o 82,4% estivo inactivo. As empresas vinculadas ás artes visuais (publicidade, deseño, fotografía e creación artística) e ao audiovisual e multimedia (actividades cinematográficas, de vídeo, de radio

²⁵ Observatorio da Cultura Galega (2020): *Barómetro da cultura galega I*.
http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Barometro-da-cultura-galega-I.pdf

²⁶ Observatorio da Cultura Galega (2021): *Barómetro da cultura galega II*.
http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Barometro-da-cultura-galega-II.pdf

e televisión e comercio de produtos audiovisuais) foron as que en maior medida puideron manter a súa actividade habitual, pero incluso entre estas esa porcentaxe fica por debaixo do 28%. Esta parálise temporal imposta polo declaración do estado de alarma afectou en maior medida canto menor era o volume de facturación das empresas.

Seis meses máis tarde, cando se publicou o II Barómetro, incrementouse en case 9 puntos a porcentaxe de empresas cunha actividade “normal” e situouse a finais de 2020 no 54%. Entre as que seguiron en funcionamento, só o 17,2% mantivo a actividade habitual e o 29% unha actividade parcial. Esta porcentaxe media agocha unha clara diferenza segundo os sectores de actividade, xa que baixa ata o 18,4% no caso das artes escénicas (artes escénicas e actividades auxiliares da música, teatro, xestión de salas de espectáculos e fabricación de instrumentos musicais), que é o sector que se atopa en peor situación pois ten o 38,8% das súas empresas sen ningunha actividade (fronte a valores inferiores ao 6% nos sectores restantes).

Se no I Barómetro se observou unha importante caída da facturación e unha destacada previsión de despedimentos, na segunda parte deste traballo comprobouse que se incrementaba a porcentaxe de empresas con todos ou case todos os seus traballadores activos, situación máis frecuente nas empresas das artes visuais (actividades de publicidade, deseño, fotografía e creación artística) e nas de libros e prensa (artes gráficas e actividades de impresión, edición e creación literaria e comercio de libros e prensa), mentres que, consecuentemente co dato de actividade, no caso das artes escénicas esta porcentaxe é sensiblemente inferior.

A análise das medidas adoptadas mostra unha notable diferenza e unha situación menos grave que a de tan só seis meses antes. En primeiro lugar, a porcentaxe de empresas que non está a aplicar ningunha medida específica é do 34,9%, cando na primeira edición do estudo só o 5,3% non tiña en marcha ningunha destas medidas. Entre as que si aplicaban algunha medida en xaneiro de 2021, as máis comúns eran o teletraballo, o establecemento de quendas ou a modificación do horario laboral e a redución da actividade. Cabe destacar que o cesamento da actividade da empresa, que en xullo afectara a un elevado número de negocios (61,4%), rexistraba a inicios deste 2021 porcentaxes drasticamente inferiores (8,1%).

.....

Algo similar acontece cos ERTE, pois o 14,1% das empresas enquisadas están en ERTE, fronte a unha porcentaxe que se situaba no 48,6 en xullo.

Pese a esta evolución relativamente positiva, as empresas da cultura galega viron notablemente afectada a súa facturación por mor da crise. Agora ben, resulta un achado destacable que os datos finais relativos ao conxunto de 2020 ofrecen mellores cifras que os relativos á primeira metade do ano. Tamén é importante destacar que as estimacións feitas en xullo de 2020 eran moito peores respecto do que acontecería finalmente no conxunto do exercicio. As empresas que sufriron un descenso de máis do 50% na súa facturación supoñían o 60,7% en xullo e o 43,6% auguraba para 2020 unha facturación inferior en máis do 50% á de 2019. Ao final do ano 2020, na análise do que acabou acontecendo, o índice de empresas cuxa facturación baixou á metade descendeu ata o 28,4%. Novamente, as empresas das artes escénicas son as que en maior medida padeceron caídas superiores na facturación.

En canto á situación laboral, nos últimos seis meses de 2020 incrementouse en 3,5 puntos a porcentaxe das empresas que acometeron algún despedimento con respecto á primeira metade do ano. Os despedimentos tiveron maior repercusión nas empresas das artes escénicas. Dende xuño despediuse a un número equivalente ao 5% das persoas traballadoras das empresas da mostra.

Os problemas máis citados polas empresas son o cesamento ou caída da actividade da clientela (80%), os de tesouraría (42,3%, 10,8 puntos menos que en xullo) e as dificultades para pagar impostos e seguros sociais (35,3%). En cuarto lugar atópanse as limitacións de cabida (32,3%).

Por outra banda, en canto á valoración das medidas adoptadas polas administracións públicas, ningunha das tres administracións analizadas acadou o aprobado, pero a administración autonómica foi a que rexistrou unha mellor valoración media.

En canto á evolución do seu negocio a curto prazo, a maioría das empresas do sector cultural son pesimistas. O 37% das empresas enquisadas cre que dentro de seis meses o sector estará peor que agora, ao que se pode engadir o 24% que considera que estará igual. As empresas

das artes escénicas e dos libros e prensa son as máis pesimistas. Só entre as das artes visuais predomina unha resposta optimista.

A situación xeral de maior repercusión detectada nas empresas das artes escénicas foi analizada algo máis polo miúdo nunha addenda a un informe sobre a situación do teatro galego²⁷. Nese traballo constatábase esa repercusión maior que no resto de empresas da cultura no descenso da facturación, a toma de medidas extraordinarias coma ERTE, os despedimentos ou a perspectiva de peche empresarial.

Tamén o sector da música popular en vivo foi obxectivo dun informe do Observatorio da Cultura Galega²⁸. Analizáronse, a través do coñecemento de expertos, a situación dos músicos profesionais, das salas de concertos, das bandas de música populares, dos promotores de festivais e das orquestras de verbenas. As e os representantes das principais asociacións profesionais da música popular galega coinciden en que a situación provocada pola aparición do coronavirus tivo un impacto moi destacable no sector, con graves consecuencias económicas. Antes da aparición da crise, practicamente a totalidade dos e das artistas deste colectivo percibían os seus ingresos de actuacións en vivo dado que a produción discográfica e os dereitos das plataformas dixitais constituían unha parte moi pequena deles. Para algúns dos responsables do sector, a música popular sofre unha situación de precariedade estrutural. Pese a que en xeral os expertos amosaban unha perspectiva bastante negativa, os máis optimistas perciben a crise como unha oportunidade, polo que se invoca á creatividade para desenvolver proxectos alternativos aos que ofreceu a música popular tradicionalmente.

Noutra análise sectorial²⁹, os profesionais da industria do libro consideraban que a situación do sector xa se atopaba en crise antes da

²⁷ Observatorio da Cultura Galega (2020): *Informe sobre o teatro galego: creadores, xestores e públicos*.

http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Informe_sobre_o_teatro_galego.pdf

²⁸ Observatorio da Cultura Galega (2020): *O sector da música popular en Galicia perante a crise da COVID-19*. http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_O-sector-da-musica-popular-en-Galicia-perante-a-crise-da-COVID-19.pdf

²⁹ Observatorio da Cultura Galega (2020): *O sector do libro galego perante a crise da COVID-19*. http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_O-sector-do-libro-galego-perante-a-crise-da-COVID-19.pdf

.....

chegada da pandemia debido fundamentalmente ao descenso do consumo privado de libros e aos recortes das achegas económicas por parte das administracións. O diagnóstico que facían sobre a actividade do sector durante os meses de confinamento era de paralización total. Porén, o grao de afectación ás empresas, especialmente daquelas que se dedican á comercialización e distribución, que son case todas PEME, é moi diferente. As librarías, que son case todas pequenos negocios, experimentarán maiores dificultades para manter a súa actividade comercial por mor da carencia de ingresos. No sector editorial augurábase unha caída da facturación do 50% e perda de postos de traballo, aínda que moitas empresas recorreron aos ERTE para non perder traballadores.

Por outra banda, no que respecta aos hábitos de consumo e lectura de libros, existe o temor no sector de que, debido a que nos meses de confinamento as vendas só se podían facer por Internet, lles repercuta nas súas vendas físicas e que a distribución de contidos dixitais poida empeorar a fenda dixital da poboación galega.

Outro informe publicado polo Observatorio da Cultura Galega relacionado co impacto que supuxo a pandemia foi o que analizaba a súa repercusión nos hábitos culturais da poboación galega³⁰. Neste traballo, realizado a través dunha consulta aos propios consumidores dos produtos culturais, abórdanse as consecuencias das medidas restritivas adoptadas que afectaban ao consumo e ao gasto. A enquisa levouse a cabo durante o mes de outubro de 2020, cando a poboación se vía afectada pola chamada “segunda onda” da pandemia. Os obxectivos concretos centráronse en analizar a incidencia da pandemia no consumo de determinados produtos culturais e a evolución do gasto realizado en comparación coa situación precedente. Os produtos analizados son a lectura e compra de libros, a prensa, a música, as artes escénicas, o cine e os contidos audiovisuais.

A crise sanitaria afectou de forma evidente ao consumo cultural da poboación galega. Pódese calcular que se perderon 732.000 espectadores de artes escénicas. Deixaron de ir 863.000 persoas aos concertos de pago e nos gratuítos a perda é superior ao millón. O descenso de espectadores de

³⁰ Observatorio da Cultura Galega (2020): *Influencia da COVID-19 nos hábitos culturais da poboación galega*.

http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Influencia-da-COVID-19-nos-habitos-culturais-da-poboacion-galega.pdf

.....

cine tamén se sitúa arredor do millón. Esta tendencia xeral dun menor consumo coincide coa percepción da poboación galega en canto á comparativa do gasto actual con respecto ao gasto que realizaba antes da crise sanitaria, de modo que o 37,7% das persoas considera que o seu gasto cultural diminuíu bastante.

Unha das razóns principais para non acudir a eventos culturais públicos, xunto cos cambios na vida persoal, é a falta de confianza na seguridade. Esta foi a razón pola que o 29,2% non foi ao teatro, o 39,3% non acudiu a concertos en vivo e a metade da poboación decidiu deixar de ir ao cine.

A análise dos hábitos culturais, pese a describir unha situación negativa para a cultura, tamén permite facer unha lectura positiva. Por exemplo, cómpre mencionar que se produciu un incremento salientable no hábito de lectura, xa que un 23,7% da poboación galega le agora máis ou moito máis que antes, especialmente entre a mocidade e as persoas con maior nivel de estudos. Porén, o aumento de hábito de lectura non implicou un incremento na compra de libros.

Algo parecido ocorre co consumo de produtos audiovisuais en plataformas de pago. As subscricións a plataformas de Internet son máis populares entre a xente nova e os paquetes audiovisuais entre as persoas de maior idade. O volume de gasto apenas varía porque tres de cada catro consumidores gastan o mesmo nestes produtos culturais. Isto quere dicir que non hai máis consumidores, pero os que hai fan un maior uso do servizo.

En canto ás actividades culturais en liña que se ofreceron a partir do confinamento estrito de primavera, o 13,3% da poboación participou nalgún tipo de actividade cultural desta clase, aínda que a maioría o fixo unicamente durante o confinamento xa que despois dese período o uso foi moito menor.

Por último, como aspecto positivo, detectouse que o 19,4% da poboación galega prevé incrementar o seu gasto en cultura despois da pandemia, sobre todo naquelas actividades que neste momento soportan maiores restricións, como a música e as artes escénicas ou a compra de libros. Son máis optimistas as mulleres, as persoas máis novas e as que

teñen un nivel de estudos máis elevado. Canto maior é o interese pola cultura tamén é maior a expectativa de que se incremente o consumo cultural.

O Observatorio da Cultura Galega publicou así mesmo tres documentos^{31 32 33} de análise da conxuntura estatística do ámbito da cultura. Despois dunha situación moi negativa das primeiras análises, en xeral, a maioría de indicadores amosaron unha relativa mellora despois do confinamento estrito, pero insuficiente para acadar os niveis previos á chegada da pandemia. O ritmo de creación de empresas culturais dende xaneiro a setembro de 2020 foi algo mellor que no conxunto da economía pero o comercio exterior reduciuse dunha maneira máis clara na cultura ca no resto de actividades. Os prezos dos produtos culturais experimentan unha baixada acusada en conxunto, o cal indica unha situación de debilidade. A confianza dos consumidores situouse nos peores niveis da serie histórica. Como era esperable, non houbo apenas consumo durante o confinamento, pero as expectativas melloraron lixeiramente a partir do proceso de “desescalada”.

En canto ao emprego, o cultural é o sector que sufriu máis perdas no número de afiliacións entre xaneiro e setembro de 2020, por diante do sector primario, da industria, da construción e do conxunto do sector servizos.

Nas contas económicas trimestrais de Galicia, as actividades de información e comunicación, entre as que se atopan a edición, as actividades cinematográficas, de vídeo e de programas de televisión, experimentaron unha redución do 9,3% do seu valor engadido bruto. As

³¹ Observatorio da Cultura Galega (2020): *Conxuntura laboral do mes de marzo de 2020 nas principais ramas de actividade cultural.*

http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Conxuntura-laboral-do-mes-de-marzo-de-2020-nas-principais-ramas-de-actividade-cultural.pdf

³² Observatorio da Cultura Galega (2020): *Conxuntura estatística do ámbito cultural. Xuño de 2021.*

http://consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Conxuntura-estatistica-do-ambito-cultural-Xuno-de-2020.pdf

³³ Observatorio da Cultura Galega (2020): *Conxuntura estatística do ámbito cultural. Outubro de 2021.*

http://www.consellodacultura.gal/mediateca/extras/CCG_2020_Conxuntura-estatistica-do-ambito-cultural-Outubro-de-2020.pdf

.....

actividades artísticas e recreativas sufriron o segundo descenso máis importante (-30,5%), só por detrás do comercio, transporte e hostalaría.

4. Recomendacións xerais e programas de estímulo da cultura executados, planificados ou en marcha

Neste apartado recóllense algunhas achegas nas que se resumen descrições de programas e propostas para que o ámbito cultural poida saír fortalecido da situación de crise sanitaria.

4.1. Medidas e recomendacións globais e de ámbito europeo

Como consecuencia da situación descrita no anterior apartado, propuxéronse diversas medidas no ámbito internacional para abordar os problemas aos que se enfrontan os distintos sectores da cultura. Neste apartado vanse analizar as medidas proposta pola UNESCO e a OCDE no ámbito global e a GESAC (Agrupación Europea de Sociedades de Autores e Compositores) no ámbito da Unión Europea.

A UNESCO difundiu nunha publicación³⁴ as políticas e medidas de emerxencia adoptadas durante a pandemia que se consideraron eficaces e beneficiosas. Baseándose na experiencia colleitada coa aplicación desas medidas, esta guía fai unha avaliación das tendencias xurdidas recentemente, sinala as carencias actuais e as que xa existían anteriormente e proporciona un asesoramento práctico aos responsables da formulación de políticas para axudalos na tarefa de integrar as industrias creativas e culturais nos plans de reactivación da economía e a vida social. Tamén se proporcionan orientacións sobre como responder ás necesidades máis apremantes e inducir os cambios estruturais indispensables para fortalecer a resiliencia das industrias creativas e culturais e preparalas para o que se veu en chamar “nova normalidade”.

O organismo internacional puxo tamén en marcha o 15 de abril de 2020 os debates virtuais “ResiliArt” en formato aberto, nos que máis de 1.000 artistas e profesionais da cultura de todas as partes do mundo

³⁴ UNESCO (2020): *op. cit.*

.....

compartiron as súas vivencias e formularon recomendacións sobre os posibles medios para lograr que as diferentes profesións do sector creativo e cultural saian máis fortalecidas e unidas da actual crise.

A crise tamén puxo de relevo a persistente necesidade de mellorar os mecanismos de protección social, económica e laboral dos artistas e profesionais da cultura. A recomendación da UNESCO relativa á Condición do Artista (1980) vén reclamando dende hai moito tempo que se protexan debidamente os dereitos sociais e económicos dos/as creadores/as e que se adopte un enfoque integrado da lexislación relativa ao seu status.

Estas medidas non se deben considerar solucións temporais porque son catalizadoras de cambios sistémicos a longo prazo, susceptibles de garantir que as e os artistas nos poidan seguir inspirando e representando no futuro. Considérase que non se deben adoptar políticas e medidas para axudar ao sector da cultura que vaian en detrimento da diversidade das expresións culturais. Porén, a intensificación da dixitalización e o consumo en liña de contidos culturais, acelerada aínda máis polas medidas de confinamento, están formulando retos sen precedentes á protección e promoción dos contidos culturais e dos seus creadores/as.

As medidas que propón a UNESCO agrúpanse en 3 áreas:

1. Apoio directo a artistas e profesionais da cultura, é dicir, medidas destinadas a facilitarlles aos artistas e profesionais da cultura a continuidade no exercicio do seu traballo creativo, protexendo os seus ingresos, mantendo os seus empregos e garantíndolles unha protección social. Entre estas destacan:

- Prestacións sociais.
- Encargos e compras de obras.
- Compensacións de perdas de ingresos.
- Creación de competencias.

2. Apoio aos distintos sectores das diferentes industrias culturais e creativas. Son medidas destinadas a garantir a permanencia de organismos que afrontan graves problemas de falta de liquidez e de tesouraría, que se materializan en:

- Entrega rápida das axudas e subvencións.
- Flexibilización temporal das obrigas regulamentarias.
- Compensación de perdas por interrupción de actividades.
- Desgravacións fiscais e redución de cargas sociais.
- Estímulo da demanda.
- Préstamos en condicións preferentes.
- Fortalecemento das infraestruturas.

3. Fortalecemento da competitividade das industrias culturais e creativas. Son medidas destinadas a prestar axuda a este tipo de industrias para que se adapten ás novas condicións dos mercados internos e os intercambios internacionais.

- Dispositivos de participación para avaliar as necesidades e estudar a viabilidade.
- Adaptación dos modelos empresariais.
- Promoción dos produtos nacionais.
- Incentivos fiscais para investimentos estranxeiros.

.....

Pola súa parte a OCDE traza unha serie de recomendacións³⁵ de política para os sectores cultural e creativo á luz da COVID-19 e as súas consecuencias en diferentes prazos.

1. A curto prazo:

- Asegurar que o apoio público para o alivio da COVID-19 non exclúa as empresas e traballadores das empresas culturais e creativas debido aos seus modelos comerciais e contratos de traballo non tradicionais.
- Consultar con organizacións, representantes de profesionais autónomos, pequenas empresas culturais e creativas e organizacións de empregadores sectoriais para aumentar a eficacia das medidas políticas.
- Abordar as fendas nos esquemas de apoio ao traballo por conta propia simplificando os criterios de elixibilidade e facéndoos accesibles a formas híbridas de emprego (por exemplo, aqueles que combinan o traballo asalariado a tempo parcial e tamén dirixen o seu propio negocio como traballadores autónomos).
- Incluír institucións sen fins de lucro (por exemplo, museos) en programas de apoio deseñados para axudar as pequenas empresas a reter empregados.
- Asegurar que o apoio ás organizacións culturais chegue aos artistas e outros profesionais creativos.
- Paralelamente ás medidas de apoio aos ingresos e ás empresas, investir en produción cultural para axudar o sector para recuperarse despois da crise.
- Considerar incentivos fiscais para doazóns corporativas e individuais para promover investimentos no sector.

³⁵ OCDE (2020): *Culture Shock: COVID-19 and the Cultural and Creative Sectors*.
<http://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/#section-d1e75>



- Fomentar a mobilización do sector privado e sen fins de lucro en apoio das empresas e os traballadores da cultura.

2. A medio e longo prazo:

- Introducir medidas de recuperación para axudar os autónomos e outras pequenas empresas a adaptarse aos cambios estruturais (por exemplo, cambios nos hábitos dos consumidores) e aproveitar novas oportunidades, incluídas as ferramentas dixitais.
- Ampliar as estratexias e políticas de innovación para ter mellor en conta o papel dos sectores culturais e creativos.
- Investir en infraestrutura dixital que poida amplificar os avances nos sectores cultural e creativo.
- Promover unha maior complementariedade entre a cultura e outros sectores políticos.
- A educación pode beneficiarse dos avances nos sectores culturais e creativos, particularmente no uso de novas ferramentas dixitais que se basean en tecnoloxías de xogos e novas formas de contido cultural.
- Os servizos sanitarios e sociais poden beneficiarse dunha maior vinculación cos sectores culturais e creativos para mellorar o benestar, previr enfermidades ou atrasar a súa aparición, favorecer a adopción de hábitos saudables e previr o illamento social, entre outros.
- Desenvolver novas estratexias locais para o turismo cultural que aborden as prácticas social e ambientalmente insostibles de moitos centros turísticos intensivos ou de grande escala.
- Utilizar políticas culturais específicas para abordar cuestións sociais como o diálogo intercultural ou a integración e valorización das minorías e os migrantes.



- Apoiar o emprendemento cultural e creativo como catalizadores de novos modelos de creación de valor económico e social.

En canto á evolución dentro da Unión Europea, expertos e organizacións que representan as industrias culturais e creativas propuxeron tres retos prioritarios para a recuperación e o crecemento da economía creativa³⁶.

1. Financiamento. Consiste en proporcionar financiamento público e promover o investimento privado en empresas culturais e creativas, organizacións sen ánimo de lucro, empresarios e creadores. Estas dúas accións constitúen dous mecanismos indispensables para ofrecer apoio e acelerar a súa recuperación e transformación. De acordo con este obxectivo, propóñense as seguintes medidas:

- Asignar polo menos o 2% do Mecanismo de Recuperación e Resiliencia para as industrias culturais e creativas, de acordo coa proposta do Parlamento Europeo, dentro dos marcos legislativos da UE e dos países membros.
- Garantir que os fondos estruturais e instrumentos de apoio á política de cohesión, como a Iniciativa de Investimento en Resposta ao Coronavirus Plus (IIRC+) e REACT EU, se empreguen para a recuperación e restablecemento das industrias culturais e creativas, consideradas pola Comisión Europea como un dos ecosistemas industriais estratéxicos para a recuperación de Europa.
- Incrementar os fondos para o mecanismo de garantía para o sector cultural e creativo para que as PEME poidan ter acceso aos préstamos.
- Ampliar o financiamento das infraestruturas culturais mediante o Fondo Europeo de Desenvolvementos Rexional, o Fondo de

³⁶ EY (2020): *op. cit.*



Cohesión 2021-2027 e o Programa Europa Dixital, e fomentar que as empresas culturais europeas poñan en marcha e desenvolvan programas de apoio.

- Apoiar as colaboracións comerciais entre os axentes e a etapa de financiamento en todos os sectores e actividades nas que estas colaboracións transfronteirizas resulten posibles e produtivas.
- Avaliar se os réximes de seguros específicos e complementarios poderían cubrir os gastos das actividades culturais (espectáculos, produción etc.) fronte a confinamentos e toques de retirada longos e repentinos.
- Garantir que se teñan en conta as condicións laborais precarias dos autónomos e a situación dos creadores á hora de establecer programas de financiamento específicas ou no marco das axudas ás industrias culturais e creativas nos ámbitos europeo, nacional e local.

2. Fortalecemento. Trátase de fomentar a oferta cultural diversificada da UE garantindo un marco xurídico sólido, permitindo o desenvolvemento do investimento privado na produción e distribución, facilitando as condicións necesarias para uns beneficios aceptables sobre os investimentos para as empresas e garantindo uns ingresos suficientes para os creadores. De acordo con este obxectivo, propóñense as seguintes medidas:

- Garantir unha aplicación rápida e eficaz das directivas sobre dereitos de autor e dereitos afíns aprobadas recentemente, co fin de permitirlles aos creadores, aos titulares de dereitos en xeral e ás empresas culturais que reciban o valor do mercado virtual e as novas formas de explotación.
- Garantir máis protección e unha aplicación eficaz da propiedade intelectual, da que depende en gran medida a viabilidade das



actividades culturais e creativas, concretamente no que respecta ás futuras accións da UE sobre ciber-responsabilidade.

- Fomentar o investimento en contidos relacionados con Europa e garantir unha maior presenza e visibilidade das obras creativas europeas nos medios dixitais.
- Proporcionarlles aos creadores e socios empresariais unha remuneración xusta e condicións sostibles, facilitar a diversidade das obras e as oportunidades de distribución, garantir que os marcos normativos actuais e futuros manteñan a variedade de modelos de negocio aplicados polas industrias culturais e creativas, protexendo a liberdade comercial para poder establecer plans de distribución e financiamento a medida, e garantir a diversidade cultural nas fases de produción e distribución.
- Garantir que as plataformas con sede fóra do territorio da UE tamén cumpran as normas da UE que estipulan estas condicións.
- Fomentar o emprendemento cultural para as futuras xeracións promovendo cursos sobre iniciativas empresariais no ámbito da cultura, xestión sostible, formación no ámbito xurídico e programas europeos nas escolas de belas artes. Ademais, cómpre promover as colaboracións entre escolas de enxeñaría e escolas de belas artes coa finalidade de fomentar as iniciativas empresariais que combinen a tecnoloxía e a cultura.

3. Efecto multiplicador. Consiste en utilizar as industrias culturais e creativas e o efecto multiplicador dos millóns de talentos colectivos e individuais para acelerar as transicións sociais e ambientais en Europa, para o que propoñen as seguintes medidas:

- Utilizar o “poder da cultura” para educar, exercer influencias, fomentar e demostrarlle ao público os valores e a influencia positiva dun modo de vida sostible no contexto do Pacto Verde Europeo.



- Potenciar vínculos máis amplos entre sectores, especialmente co do turismo, da investigación e innovación, da enerxía, do transporte e a mobilidade activa e da construción, para reducir a pegada do carbono que implican as actividades das industrias culturais e creativas naqueles casos onde sexa posible.
- Fomentar e reforzar o modelo europeo de economía social no que os principais actores dos sectores culturais e creativos e as entidades de asociacións comunitarias sen ánimo de lucro poidan configurar a economía e o benestar a través de programas sostibles, inclusivos, democráticos e cooperativos.
- Fomentar a liberdade de creación e ratificar a aplicación dos tratados da UE relativos á promoción da diversidade cultural.
- Fomentar o equilibrio de xénero e diversidade no seo das industrias culturais e creativas dentro e fóra dos escenarios e as pantallas.

4.2. Iniciativas e recomendación para o conxunto de España

Ao inicio da pandemia produciuse unha reacción do tecido asociativo e empresarial da cultura dirixida fundamentalmente a demandar o recoñecemento oficial da cultura como un sector estratéxico dentro da economía española e un ben de primeira necesidade, así como a pedir colaboración interadministrativa. As particularidades do sector, sobre todo no referente á situación laboral dos seus traballadores (precariedade, temporalidade, irregularidades contractuais etc.), convertíanos nun eido de maior fragilidade ca o resto dos sectores económicos do país.

Como resposta ás reivindicacións dos axentes culturais, o Ministerio de Cultura y Deporte, os titulares de Cultura das comunidades autónomas e a FEMP (Federación Española de Municipios y Provincias) acordaron as primeiras medidas que abordaron fundamentalmente axudas aos traballadores artísticos e ERTE, así como liquidez e financiamento a empresas e produtoras culturais. A aprobación en Consello de Ministros do Real decreto-ley 17/2020³⁷, do 6 de maio,

³⁷ 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

.....

impulsou medidas de apoio económico ao sector por unha contía de 76,4 millóns de euros, medidas fiscais e axudas para o financiamento das empresas culturais. Neste mesmo sentido, o Ministerio de Trabajo y Economía Social chegou a un acordo co Ministerio de Cultura y Deporte, no que se recoñece a prestación de desemprego aos traballadores culturais por conta allea que se atopen en período de inactividade como consecuencia da crise provocada pola COVID-19, mesmo no caso de que non cotizasen o suficiente para acceder a esta e sempre que tivesen polo menos 20 días de actividade. Trátase dunha prestación con carácter excepcional e transitorio ata o 31 de maio de 2021.

Esta liña de axudas complementouse coa aprobación do Real decreto-lei 32/2020, do 3 de novembro, polo que se aproban medidas sociais complementarias para a protección por desemprego e apoio ao sector cultural e que regula un novo subsidio excepcional para o persoal técnico e auxiliar (excluído no decreto anterior) que traballara temporalmente por conta allea, incluídos servizos realizados por *streaming*.

En canto aos plans de futuro, o sector cultural foi incluído no Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia do Goberno de España a través de dúas propostas principais:

1. Revalorización da industria cultural³⁸. Trátase de avanzar no apoio do mecenado e do privado como complementario do público, rematar o “Estatuto do Artista”, impulsar a actividade turística e económica derivada dos eventos culturais sobranceiros, protexer o patrimonio e reforzar áreas en declive demográfico para favorecer a cohesión e vertebración social e económica do país.

2. Desenvolvemento do proxecto Spain Audiovisual Hub. Esta iniciativa pretende colocar a España como centro de referencia para a produción audiovisual e o sector de videoxogos, mediante a atracción de investimentos e talento, a simplificación de requisitos e o impulso do ecosistema de empresas e profesionais no ámbito da produción en español e noutras linguas.

COVID-2019 (*Boletín Oficial do Estado* núm. 126, do 6 de maio de 2020).
<https://www.boe.es/eli/es/rdl/2020/05/05/17>

³⁸ Goberno de España. Presidencia do Goberno (2020): *op. cit.*

.....

En canto ás recomendacións^{39 40 41} dos expertos, algunhas das que se poden destacar das recollidas nas diferentes fontes manexadas son as seguintes:

- Establecemento dun Plan Integral de Transformación Dixital. Pretende crear novas formas de experiencia cultural e novos modelos de negocio nun mercado en crecente demanda. Esta aceleración en materia de dixitalización impulsará transformacións estruturais dos modos de produción e consumo cultural a medio e longo prazo (unha cuestión que afecta en menor medida ao sector das artes escénicas).
- Lei de Mecenado Cultural. Creación dunha lei que regule a protección ou axuda altruísta a unha actividade cultural ou artística.
- Desenvolvemento do Estatuto do Artista.
- Igualdade de xénero no sector cultural. Un estudo realizado pola Fundación SGAE poñía de manifesto as desigualdades entre homes e mulleres na industria cultural, na que a participación das mulleres está moi afastada dos canons establecidos en termos de paridade e igualdade.
- Posta en marcha da Fiscalía antipirataría. Trátase dunha das medidas máis demandadas polo xestores de dereitos de autor.
- Plan estratéxico para o fomento da recuperación dos sectores culturais e creativos.
- Aumento da contratación pública das organizacións culturais.
- Axudas para a solvencia das empresas (préstamos, subvencións etc.).

³⁹ #alertaroja – #hacemoseventos #redalert – #wemakeevents (2020): *Todo un sector, una única unión - 17S Manifiesto Medidas Urgentes*.

<https://file-us.clickdimensions.com/cecotes-anqoq/files/manifiesto-de-medidas-urgentes-para-el-sector-17s.pdf?1598862130063>

⁴⁰ Observatorio de Cultura y Comunicación. Fundación Alternativas (2020): *op. cit.*

⁴¹ Fundación SGAE (2020): *Autoras en el audiovisual, la música y las artes escénicas*. Colección Investigación y gestión cultural.

http://www.fundacionsgae.org/es-es/sitepages/Mediateca_Detalle.aspx?i=147



- Redución do IVE dos produtos e servizos culturais para estimular a demanda.
- Apoio ao mantemento do emprego nos sectores culturais (subsídios etc.)
- Impostos: redución do tipo impositivo e/ou establecemento de deducións na cota do IRPF para traballadores autónomos e profesionais do sector dende a súa incorporación á actividade, tendo en conta a súa estacionalidade e intermitencia. No caso das empresas, redución do tipo impositivo do Imposto de Sociedades para os exercicios 2020 e 2021 e exención nese mesmo período do Imposto sobre Actividades Económicas e do Imposto sobre Bens Inmóveis vinculados ao desenvolvemento da actividade, así como tributos locais, taxas e impostos especiais relacionados coa actividade empresarial.

4.3. Medidas e recomendacións transversais para Galicia

Desde o comezo da pandemia foron moitas as institucións e organismos que elaboraron informes de carácter económico para avaliar o impacto da crise sanitaria na economía de Galicia. A raíz destes traballos tamén xurdiron propostas de actuación no futuro inmediato para incentivar a economía que se poden aplicar a todos os ámbitos. Nestes documentos fórmulanse propostas e recomendacións para todos os sectores da economía que tamén se poden aplicar ás industrias culturais.

En primeiro lugar, cómpre sinalar o informe publicado por Afundación, Obra Social ABANCA⁴², no que se formulan dez liñas de actuación co horizonte temporal posto no ano 2030. Estas medidas están centradas en dez obxectivos considerados prioritarios:

1. A oportunidade dixital. Dende Galicia debe fomentarse decididamente a innovación neste ámbito e apoiar a transición do tecido produtivo actual.

⁴² M. A. Escotet / V. Rego / B. Jamardo (coords.) (2021): *Después de la pandemia: Reflexiones y desafíos para Galicia*, A Coruña, IESIDE Ediciones.

2. A sostibilidade desta proposta económica como medida de tracción e de valor engadido. Unha parte substancial do valor engadido que xeran algunhas materias primas ou servizos producidos dende Galicia materialízanse noutros territorios. Cómpre centrarse na integración da proposta de valor e, nalgúns casos, buscar as integracións verticais ou horizontais en sede local.

3. Dinamización da calidade de vida dende o ámbito social e da saúde, como elemento de servizo a unha sociedade con maior esperanza de vida, fundamentado nas prestacións de calidade, a formación e a investigación, partindo das vantaxes e esixencias naturais existentes en Galicia.

4. Poboación e atracción de talento. O criterio demográfico é moi relevante á hora de proxectar políticas de reactivación da economía en Galicia. Ademais das políticas decididas de fomento do crecemento da poboación, cómpre promover análises dende unha perspectiva social a longo prazo que axuden a promover Galicia como un polo de atracción para o talento.

5. Potenciación dos sectores máis tradicionais e locais con clara proxección de futuro: o agro, o mar, o téxtil, a automoción, a biomedicina ou as enerxías limpas.

6. Fomento da innovación, sen barreiras xeográficas, dos sectores considerados estratéxicos cunha visión global.

7. Apoio á iniciativa privada e ao emprendemento como elementos dinamizadores da nosa sociedade, especialmente en sectores estratéxicos. A necesidade de creación de novos servizos ou empresas require o dinamismo dunha sociedade capaz e incentivada.

8. Turismo de calidade sostible e mellora da oferta.

9. Competencia fiscal, orientada a dinamizar a iniciativa privada, o emprendemento, os sectores estratéxicos e a atracción do talento emprendedor, así como a capacidade investidora.

10. Converterse nunha ponte real de entrada de valor engadido dende América e nexa con Portugal. A aplicación de políticas de

.....

promoción económica e fiscal é un feito que constitúe unha estratexia diferencial respecto doutros territorios nacionais e europeos.

Como conclusión, para promover unha economía galega competitiva, propoñen centrarse na elaboración de políticas a longo prazo que busquen promocionar e reter o capital humano, especialmente o da mocidade, e facilitar a atracción da I+D+i produtiva, co obxectivo de desenvolver proxectos de innovación tecnolóxica que axuden ao sector industrial e de servizos a posicionarse como opcións reais. Estes obxectivos supoñen os dous principais desafíos aos que se enfrenta Galicia no futuro.

Segundo as súas previsións, o impacto da crise en Galicia vai ser algo inferior á media española, como resultado dunha composición sectorial que non depende excesivamente dos sectores máis afectados pola pandemia, como poden ser os do turismo, transporte etc. Pese a isto, o impacto vai ser importante, xa que vai supor unha presión considerable para o gasto social, ao igual ca noutras partes de España.

Considérase que o crecemento económico depende dun equilibrio entre moitos factores sociais, institucionais, políticos e económicos que non afectan só a Galicia, como por exemplo a mellora do sistema educativo nacional, o desequilibrio financeiro da Seguridade Social ou a dualidade e precariedade do mercado laboral.

A principal dificultade á que se enfrenta Galicia para o seu crecemento e prosperidade é a do capital humano, xa que ten unha poboación moi envellecida e, así mesmo, non é capaz de reter e atraer poboación máis nova e preparada. Este non é un problema causado pola pandemia, aínda que si agravado por ela, pero é moi importante e, seguramente, máis duradeiro. Xa que logo, a recomendación é investir máis en capital humano, isto é, en educación, en I+D e noutras formas de investimento produtivo.

En definitiva, Galicia enfróntase aos mesmos retos que outras rexións similares de Europa e está a tomar medidas para poder afrontalos de maneira eficaz: formación de capital humano, cooperación, vínculos entre clústeres, actualización tecnolóxica etc. A adopción de medidas

similares por parte do sector privado axudará a lograr o éxito definitivo de tales políticas.

Por outra banda, un informe do Foro Económico de Galicia⁴³ afirma que cómpre dispor dunha base sólida na que o sector industrial, especialmente o manufactureiro, exerza de piar sobre o que se sustente a recuperación. Asemade, as estratexias de innovación deben incrementar a súa importancia en termos cuantitativos e cualitativos. Urxe un esforzo que permita achegarse á media estatal en I+D+i, xa de por si afastada de niveis europeos. Este esforzo pode concretarse na recomendación feita polo Foro de maiores partidas de gasto nestas actividades, identificación dos sectores de futuro máis acaídos para o progreso científico-tecnolóxico de Galicia, implicación do sector empresarial privado e reordenación do sistema de innovación galego para que os diferentes centros, plataformas e clústeres poidan establecer estratexias colaborativas.

Así mesmo, cómpre tamén afondar nas sinerxías que xorden a partir da Eurorrexión Galicia-Norte de Portugal para fortalecer a recuperación dun espazo económico e social que xa viña exercendo unha influencia económica e social moi relevante neste espazo⁴⁴. Galicia e a Rexión Norte de Portugal avanzaban durante os últimos anos na creación de emprego e na superación definitiva da Gran Recesión, que deu lugar á intervención de Portugal e á aplicación de medidas que supuxeron importantes sacrificios para empresas e persoas traballadoras en España. A aparición da pandemia producida pola COVID-19 interrompe a tendencia dos últimos anos e condiciona a actividade económica: as consecuencias sobre o PIB e o emprego aínda non son ben coñecidas, dado que tampouco hai certeza a día de hoxe sobre a superación desta pandemia. Durante os meses ata agora máis críticos (marzo a xuño de 2020), tanto España como Portugal víronse obrigadas a adoptar medidas que restrinxían a mobilidade e que afectaron á libre circulación da cidadanía e persoas traballadoras. Nas áreas de fronteira, como Galicia e Norte de Portugal, a afectación foi maior, en canto que se restableceron controis fronteirizos

⁴³ Foro Económico de Galicia (2021): *Previsións de crecemento para a economía galega: PIB de Galicia ano 2021*. (www.foroeconomicodegalicia.es).

⁴⁴ Confederación de Empresarios de Galicia (2020): *Boletín EURES-T Norte Portugal-Galicia. Avance 2020: Especial COVID-19*, núm. 20. (<https://ceg.es/blog-eures-ceg/es>).

.....

inéditos dende a integración de España e Portugal na Unión Europea e a creación do mercado interior.

O novo Marco Financeiro Plurianual da Unión Europea para 2021-2027 e os instrumentos que o integran deben responder prioritariamente á recuperación: a política de cohesión debe desempeñar un papel clave no ámbito comunitario e reforzar o apoio dos Estados membros ao proceso de integración europeo. O traballo a distancia e, en particular, o teletraballo e a utilización das TIC para a prestación de servizos intensificáronse notablemente durante a pandemia e será outra das realidades que haberá que seguir de cerca e pór en valor a súa contribución, coas debidas garantías e seguridade xurídica, ao desenvolvemento económico e social da Eurorrexión. Nas actuais circunstancias, será preciso afrontar con medidas eficaces dende todos os ámbitos a actual situación, que permitan unha rexeneración económica e social no menor tempo posible e sen deixar a ninguén atrás.

4.4. Reivindicacións e prospeccións dos profesionais da cultura

Nos informes que publicou o Consello da Cultura Galega dende o inicio da pandemia recolléronse prospeccións e reivindicacións de expertos, profesionais e xestores da cultura. Na primeira análise sectorial publicada⁴⁵ abordábase a crítica situación que estaba a experimentar o eido do libro, a raíz da paralización da actividade durante o confinamento. Tras a declaración do estado de alarma, a Asociación Galega de Editores (AGE), a Federación de Librarías de Galicia (FLG) e a Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega (AELG) trasladaban unha serie de reivindicacións á Administración galega co fin de intentar minimizar o dano no sector, estruturadas en dous bloques. O primeiro recollía as propostas trasladadas ao Goberno central a través da Federación de Gremios de Editores de España e as Cámaras do Libro de España, que se poden resumir nos seguintes puntos:

- Disposición de créditos a xuro cero para as empresas do sector, para facer fronte aos problemas de tesouraría derivados da paralización da actividade.

⁴⁵ Observatorio da Cultura Galega (2020): *op. cit.*



- Autorización ao atraso do pagamento das retencións do IRPF para empresas e autónomos.
- Suspensión do pagamento das cotas da Seguridade Social para empresas e autónomos entre maio e outubro.
- Facilidades para o pagamento do IVE do 1º e 2º trimestres.
- Supresión do pagamento do IBI das librarías.

O segundo bloque formulaba un paquete de oito medidas para incentivar a demanda do libro galego:

- Posta en marcha dun bono familiar para fomentar a compra en librarías.
- Incremento da dotación das bibliotecas públicas para a compra de libros dun 50%.
- Campaña de fomento da lectura.
- Deseño dun plan de potenciación do libro galego dentro e fóra do país, favorecendo a súa internacionalización.
- Creación dunha liña especial de axudas á edición.
- Ampliación dos prazos de execución e xustificación das actividades subvencionadas en 2020. Axilización dos trámites das axudas, entrega de documentación e pagamentos.
- Priorización das librarías como canle de comercialización para calquera compra con fondos da Administración pública ou realizadas por entidades públicas.
- Reorientación das asignacións económicas previstas para o Xacobeo 2021: destinar máis recursos á edición, á actividade dos escritores e escritoras e ás librerías, así como contar con estas nas campañas de divulgación de Galicia como destino turístico.



Pola súa banda, o sector da música popular denunciaba⁴⁶ que a partir da crise económica de 2008 a maior parte da produción pasou a mans de pequenas empresas, colectivos ou autónomos, con recursos financeiros moi pequenos, para as que obter unha marxe de beneficio se converteu nun obxectivo difícil. No mes de abril de 2020, 33 asociacións do ámbito das artes escénicas e musicais asinaron un documento conxunto no que demandaban a actuación inmediata e coordinada de todas as administracións públicas. Nese mesmo documento, o colectivo subliñaba a necesidade de tomar medidas económicas específicas e axustadas ás súas características, moi distintas ás doutros sectores produtivos (traballo estacional e intermitente). Por todo isto, a práctica totalidade das asociacións que agrupan o tecido cultural español subscribiron un “plan de choque” que recollía 52 medidas extraordinarias para afrontar os efectos derivados da crise sanitaria. As propostas incluían un programa de accións en ámbitos como a contratación pública e outras relacionadas coa Seguridade Social, o financiamento empresarial, as subvencións públicas ou os impostos, así como as dirixidas ao fomento do sector. Entre esas medidas pódese salientar, por exemplo, a reprogramación das actuacións suspendidas temporalmente, o pagamento anticipado dunha parte das actuacións aprazadas e a execución íntegra do orzamento de gasto asignado polas diferentes administracións públicas para o 2020.

O colectivo tamén propoñía liñas de crédito oficial en condicións vantaxosas, fondos para cubrir a falta de ingresos e os danos causados polas cancelacións, o adiamento da débeda tributaria e a redución do IVE no prezo das entradas e as contratacións artísticas. No ámbito artístico, as asociacións reclamaban un plan de relanzamento da actividade, outro de apoio á dramaturxia contemporánea, á creación coreográfica e á composición musical, o sostemento dos circuítos e, en xeral, unha estratexia de fomento das artes escénicas e musicais. Profesionais das diferentes ramas do sector, dende artistas, discográficas, tendas de discos ou salas de concertos ata estudos de gravación, colaboraron conxuntamente para dar a coñecer a problemática do colectivo durante o confinamento e tamén formularon a necesidade de poñer en marcha un

⁴⁶ Observatorio da Cultura Galega (2020): *op. cit.*

.....

Plan de Recuperación, posterior ao plan de rescate. Trataríase dun plan de desenvolvemento estratéxico, que sería como un gran pacto de todo o sector da música, non só a nivel estatal, senón que tamén poida ter conexións internacionais, especialmente en América Latina.

Tamén se solicitaron medidas de protección dos recursos humanos. Neste sentido, propúxose a definición dun plan de formación específico de protección e fortalecemento do sector, que estimulase a profesionalización, a formación, a despolitización e coordinación da xestión e as boas prácticas.

No Barómetro da Cultura Galega⁴⁷ tamén se recollían unha serie de demandas e proxeccións das empresas da cultura. Un terzo das empresas non ve ningunha oportunidade de futuro a raíz da actual crise. Entre as que si detectan algunha, destaca a dixitalización do sector (22%), o aumento do consumo e demanda de produtos culturais (13,3%), o impulso ás medidas de conciliación da vida laboral e familiar (13%) e o impulso á colaboración, alianza e/ou concentracións empresariais (12,7%). Entre as medidas de reactivación demandadas polas empresas destacan as axudas directas ou subvencións a fondo perdido (55,3%), a supresión ou rebaixa de impostos e seguros sociais (52,7%) e as axudas fiscais (44,7%). Tamén superan o 30% a flexibilización e rapidez das axudas (38,3%), o adiamento no pago de impostos e seguros sociais (36,7%), o aumento do gasto público en produtos e servizos culturais (33,7%) e a reactivación dos circuítos de concertos e teatros (30%). En xeral, todas as medidas propostas experimentaron un claro aumento da porcentaxe de empresas que as consideran oportunas entre xullo de 2020 e xaneiro de 2021.

5. Conclusións e recomendacións

Practicamente dende o inicio da situación de crise sanitaria xa se veñen impulsando investigacións sobre o impacto que esta está a ter na cultura. En moitos casos, os traballos publicados tamén recollen recomendacións para que as políticas públicas que se deseñen poidan mitigar os efectos negativos. O Consello da Cultura Galega recolle neste informe as principais achegas destes traballos para adaptalos á situación específica de Galicia,

⁴⁷ Observatorio da Cultura Galega (2021): *op. cit.*

.....

descrita nos distintos informes e documentos de traballo que a institución consultiva foi publicando dende marzo de 2020. Tamén se ofrece unha panorámica xeral dos programas de estímulo que as distintas institucións e gobernos foron aprobando para tratar de mitigar os efectos económicos da crise sanitaria e o que agardan os expertos que se faga en virtude das necesidades sociais xerais e as oportunidades que se producen.

As fontes que se manexan, ademais das estatísticas e das enquisas impulsadas dende o Observatorio da Cultura Galega, proveñen de organismos multilaterais como a UNESCO ou a OCDE, fontes oficiais das institucións comunitarias, o Goberno de España e a Xunta de Galicia, así como documentos de asociacións profesionais e empresariais do ámbito cultural europeo, español e galego, xunto con publicacións de entidades académicas e privadas, entre outras.

Neste último apartado enuméranse primeiramente as principais conclusións do informe, das que se extraen as recomendacións que pechan o traballo. Moitas das propostas recollidas neste documento non se deben considerar solucións temporais porque pretenden fomentar cambios sistémicos a longo prazo.

5.1. Conclusións

A crise sanitaria provocada pola COVID-19 está a ter unhas consecuencias negativas globais para a cultura. En Europa, no ano 2020, as industrias culturais e creativas perderon case un terzo dos seus ingresos. O sector da cultura foi o segundo máis afectado, despois do transporte aéreo, e sufriu máis perdas que o turismo e a automoción. Dentro da cultura, as actividades máis afectadas foron as artes escénicas. Os indicadores de España apuntan a un descenso do 5,9% do emprego cultural en 2020, pese ao esforzo realizado co impulso de medidas de suspensión temporal da actividade para miles de traballadores e traballadoras. En Galicia, todos os traballos que leva publicados o Consello da Cultura Galega, así como todos os indicadores estatísticos, suxiren que as actividades da cultura están a ser das máis prexudicadas de toda a economía galega, especialmente aquelas relacionadas cos espectáculos en vivo.



Unha das consecuencias da crise sanitaria é que se mobilizou un programa de estímulo económico sen precedentes impulsado polas institucións europeas e canalizado a través dos Estados membros e as administracións rexionais. Neste informe fíxose un breve repaso da natureza e da magnitude dos fondos promovidos pola UE, dos programas impulsados dende o Goberno de España e a Xunta de Galicia para aplicar eses fondos e das implicacións que terán para a cultura.

Cómpre chamar a atención acerca de que todos os programas de estímulo aprobados non poden ocultar o feito de que se arrastra unha situación de precariedade dos recursos financeiros dende a recesión de 2008, que situou os orzamentos públicos en cultura nunha proporción moi inferior á que había con anterioridade e á que lle correspondería por relevancia social e económica, sobre todo no ámbito autonómico. Esta situación de precariedade conflúe, ademais, cunha crise estrutural dalgúns dos subsectores da cultura.

Dito isto, tamén cómpre destacar que nos orzamentos de 2021 do Goberno de España e da Xunta de Galicia xa se incorporan previsións de gasto e instrumentos financeiros para a cultura que supoñen un pulo por si mesmos.

Unha conclusión principal é que, de forma xenérica, os poderes públicos deben protexer a cultura como unha actuación social de carácter preferente e por tratarse dun ámbito económico que xera valor e emprego. O impulso da innovación disruptiva na cultura, a creación de novos produtos e servizos e a investigación de mercados deben ser algúns dos piares do futuro do sector cultural. Como estratexia global, o obxectivo debe ser fomentar a creatividade como medio de resiliencia do sector cultural polos efectos que terá en toda a sociedade.

A dixitalización acelerouse coa chegada da pandemia e a postura que xera maior consenso é a de apostar decididamente pola súa extensión. En España prevese destinar un terzo da intervención á dixitalización. A repercusión que terá no ámbito cultural é enorme, dadas as posibilidades que ofrece tanto de creación de novos produtos como de difusión dos produtos existentes. Este proceso impulsará transformacións estruturais dos modos de produción e consumo cultural a medio e longo prazo. Os

retos relacionados coa transformación dixital e a protección dos dereitos de autor son tamén moi importantes, pero non é posible tomar o proceso no seu conxunto como algo diferente a unha oportunidade para a cultura.

A aceleración da dixitalización é unha oportunidade contemplada polo 22% das empresas culturais galegas e cunha crecente importancia (elevouse 4,5 puntos dende xuño de 2020 a xaneiro de 2021). Trátase dunha oportunidade especialmente sinalada entre as empresas de actividades de publicidade, deseño, fotografía e creación artística e as de artes gráficas e actividades de impresión, edición e creación literaria e comercio de libros e prensa, pero tamén ten un apoio importante no resto de actividades culturais.

A pesar dos aspectos positivos que poida traer a transformación dixital, é un feito constatado que no curto prazo o aumento do consumo virtual non compensa a perda dos ingresos que se xeraban polas vendas físicas e polos eventos públicos que as actividades culturais relacionadas cos espectáculos viñan realizando. En moitos casos, os recentes incrementos das demandas de contidos dixitais de tipo cultural supuxeron que a monetización dos produtos de moitos creadores acabase unicamente nas empresas máis grandes da industria cultural. Pese a isto, non se debe pasar por alto que existe un público disposto a facer un consumo a distancia de produtos concibidos para a súa presentación pública. A realidade é que en Galicia, durante os meses do confinamento estrito, un 13,3% de persoas asistiu a algún tipo de actividade cultural en liña, malia que baixou de maneira acusada durante o proceso de desescalada. Noutras áreas a aparición de *webinars*, retransmisións en *streaming* etc. fan prever que este tipo de difusión pode ser tamén unha oportunidade complementaria ou unha vía de especialización para algúns provedores de produtos e servizos culturais.

Todos os estudos estatísticos e económicos apuntan cara a un forte impacto negativo en todas as actividades relacionadas cos espectáculos, ao que non é allea Galicia. Os indicadores propios e as enquisas feitas ás empresas culturais galegas indican unha deterioración moi importante nas artes escénicas, musicais, espectáculos en xeral e todas as actividades auxiliares destas. A posibilidade de que moitas das empresas deste ámbito non volvan operar é unha realidade que hai que contemplar.

Os organismos e expertos recomendan unha posición de diálogo e consenso co sector cultural para deseñar estratexias e medidas específicas de recuperación económica. De feito, un reto importante vai ser o deseño dunha estratexia informativa ampla e eficaz para que os programas de estímulo resulten comprensibles e útiles para os axentes afectados. A complexidade técnica e burocrática de moitos instrumentos poden supoñer que na práctica se desenvolvan novas desigualdades ao tender a acaparar as axudas aqueles axentes máis preparados e con maior infraestrutura, polo que se poden perder moitas iniciativas máis pequenas e necesitadas no proceso.

Outra medida que xera consenso é incrementar o investimento directo mediante adquisicións e fortalecer os mecanismos de encargos artísticos e compra de obras. De feito, moitas institucións e entes públicos teñen entre as súas funcións a compra de obras artísticas orixinais (museos, galerías, arquivos etc.) e copias de produtos de difusión masiva (bibliotecas, teatros, auditorios, radios e televisións públicas etc.)

As recomendacións transversais apuntan a fomentar estratexias de colaboración coa educación, particularmente no uso de novas ferramentas dixitais baseadas en tecnoloxías de xogos e novas formas de contido cultural.

De feito, as recomendacións xenéricas para Galicia inciden na necesidade da formación de capital humano para reter e atraer talento. En relación con isto, os esforzos que se demandan para achegarse sequera á media estatal de I+D+i non poden ser alleos ao ámbito cultural. A atomización e pequeno tamaño de moitas iniciativas privadas constitúen unha debilidade do tecido produtivo da cultura galega, pero as alianzas xa creadas en forma de asociacións profesionais e empresariais teñen a posibilidade de emprender proxectos de investigación e desenvolvemento conxuntos. Con respecto a este particular, existe unha predisposición positiva no 12,9% das empresas culturais ao impulso da colaboración, alianzas e/ou concentracións empresariais, sobre todo entre as empresas culturais con máis volume de facturación e volume de persoal empregado.

Existe tamén consenso ao redor do feito de que a recuperación económica debe basearse, entre outras cousas, na mellora das

capacitacións do persoal traballador. O impulso da profesionalización é considerada unha oportunidade que pode xurdir da crise sanitaria polo 11,6% das empresas culturais galegas. Ten maior aceptación entre as empresas relacionadas coas artes visuais (publicidade, deseño, fotografía e creación artística) e entre as máis grandes. Tamén se atopa en relación coa profesionalización o impulso de medidas para mellorar o funcionamento interno das empresas e o incremento da produtividade, tamén percibido como unha oportunidade para o 11,9% das empresas culturais galegas.

O fomento da creatividade forma parte tamén dos obxectivos centrais de moitos documentos de recomendación e dos programas de estímulo. O 9,6% das empresas da cultura en Galicia observa que a crise sanitaria pode ser unha oportunidade para que exista máis espazo para a creatividade e a imaxinación, o cal indica que existe unha predisposición positiva.

Ademais da creatividade, a educación, a profesionalización e a investigación, hai que procurar aproveitar as achegas transversais que se van conformar como eixes das novas políticas como a ecoloxía e a igualdade. Por exemplo, cómpre impulsar as sinerxías que se producirán cos investimentos en materia de sustentabilidade e transición ecolóxica e as políticas de fomento da actividade rural, que xa teñen unha tradición importante en Galicia.

Malia non ser unha consecuencia directa da crise sanitaria, a precariedade no ámbito da cultura aféctalles en maior medida ás mulleres, tal e como constatou o Consello da Cultura Galega en diferentes informes. O Marco Financeiro Plurianual a través de Creative Europe contempla como prioridade a promoción do talento feminino e o apoio ás carreiras artísticas e profesionais das mulleres.

As entidades sen ánimo de lucro teñen unha presenza moi relevante dentro do ámbito cultural, pero a situación prevé que moitos recursos tendan a orientarse a proxectos de tipo asistencial, ou mesmo provocar cambios nas estratexias de acción social destas entidades en detrimento da cultura. O proceso resulta comprensible, pero prexudicial para o tecido cultural.

.....

Existen moitas recomendacións que suxiren medidas de estímulo da demanda. A Xunta de Galicia xa puxo en marcha medidas para outros sectores produtivos como o chamado “bono turístico” ou o bono destinado a reactivar o consumo no pequeno comercio en colaboración cos empresarios e as entidades financeiras. Pese ao efecto positivo que poidan xerar medidas similares no caso concreto da cultura, hai que chamar a atención sobre os perigos dunha política xeneralizada do fomento da gratuidade porque, pese a poder ser un modo eficaz de resolver problemas inmediatos, pode ter como consecuencia un aumento da precariedade laboral no futuro e unha maior dependencia do gasto público.

De xeito moi concreto, a industria dos videoxogos foi a única que puido resistir a crise económica derivada da COVID-19, polo menos a nivel global, e mesmo conseguiu aumentar os seus ingresos nun 9% en 2020 dentro de Europa. Trátase dun sector que vai ter un desenvolvemento moi importante nos vindeiros anos que se está a acelerar coa chegada da crise.

O turismo cultural representa un 40% de todo o turismo na Unión Europea e ten unha relevancia enorme en Galicia, especialmente en todo o relativo aos Camiños de Santiago. As actuacións de conservación e promoción patrimonial, as actividades relacionadas coa animación e os espectáculos, así como a expansión das expresións culturais que promoven a marca Galicia, deben integrarse nas estratexias globais de promoción turística.

As recomendacións xenéricas que demandan unha base sólida para que o sector industrial, especialmente o manufactureiro, sustente a recuperación económica deberían, sequera, servir para explorar o papel que as actividades netamente industriais da cultura que contan con implantación en Galicia, nomeadamente a reprodución de soportes e a fabricación de instrumentos e equipamento cultural, van desempeñar no proceso de resiliencia.

Tal e como apuntan expertos europeos, as alianzas transfronteirizas serán un acicate para a recuperación para aquelas rexións que sexan capaces de aproveitalas. A posición de Galicia e a súa relación con Portugal

.....

e América e o papel de ponte que pode desempeñar son oportunidades para desenvolver proxectos culturais ambiciosos.

A análise dos hábitos culturais da poboación galega durante a pandemia describe unha situación xeral claramente negativa. Un aspecto moi relevante detectado é a falta de confianza na seguridade que declara percibir a poboación galega como razón para non acudir a eventos culturais públicos. Só este motivo supón que un 35,2% de potenciais espectadores non acuda ao teatro, un 40% ao cine e un 47,6% a concertos de música cando as restricións sanitarias permitan celebralos. Segundo algúns expertos, os efectos indirectos desta crise poden chegar a afectar ás empresas ata 2025 por falta de confianza do público para asistir aos eventos en vivo.

Pese a este panorama, tamén se pode obter unha lectura positiva, da que se poden aproveitar algunhas oportunidades. Así, púidose comprobar que se produciu un aumento na frecuencia de lectura, de tal xeito que un 23,7% da poboación galega le máis ou moito máis agora que antes. Ese aumento é máis perceptible entre a xente nova e entre quen conta con maior nivel de estudos. Porén, este incremento no hábito de lectura non implicou un crecemento da compra de libros. Algo similar ocorre co consumo de produtos audiovisuais en plataformas de pago. As subscricións a plataformas de Internet son máis populares entre a xente nova e os paquetes audiovisuais entre as persoas de maior idade. Malia que non hai máis consumidores, os que hai fan un maior uso do servizo.

O Consello da Cultura Galega detectou así mesmo que ao redor dun 20% da poboación galega prevé incrementar o seu gasto en cultura de cara ao futuro, sobre todo naquelas actividades que neste momento soportan maiores restricións, como a música e as artes escénicas, pero tamén na compra de libros, por exemplo. O perfil deste consumidor potencial é o dunha muller, máis ben nova e cun nivel de estudos alto.

5.2. Recomendacións

En relación con estes achados, o Consello da Cultura Galega elabora a seguinte lista de recomendacións, eminentemente de carácter técnico, que se atopan inspiradas nas prescricións globais, europeas e españolas,

así como naquelas xenéricas para Galicia, adaptadas á realidade do ámbito cultural descrita nos informes do Observatorio da Cultura Galega.

- En primeiro lugar, é importante destacar que o que recomentan os principais organismos internacionais é investir en produción cultural para axudar ao sector a recuperarse despois da crise paralelamente á aplicación de medidas de apoio aos traballadores e ás empresas. Non pode entenderse un programa de estímulo que ao tempo contemple unha redución da produción ordinaria en cultura.
- En coincidencia coas recomendacións da maioría de organizacións multilaterais, os principais obxectivos conxunturais en Galicia para paliar os efectos da crise teñen que centrarse en garantir algún tipo de percepción de ingresos aos artistas e aos profesionais da cultura, compensar as perdas de ingresos e apoiar a nova produción.
- O Consello da Cultura Galega situou o limiar mínimo do gasto cultural no 1% do gasto total liquidado. Os programas de estímulo non deberan servir unicamente para acadar esa cifra, senón para superala conxunturalmente e tratar de mantela no futuro. As institucións europeas recomendan aplicar un 2% dos recursos adicionais á cultura e o Goberno de España sitúa esa porcentaxe no 1,1%. As institucións galegas deberían marcar tamén un obxectivo de gasto proporcional aos ingresos para a cultura que sexa adicional aos recursos orzamentarios ordinarios destinados aos programas de cultura e lingua galega das administracións autonómica e local. Cómpre facer un seguimento da execución dos orzamentos porque se manifesta como unha tarefa complicada pola cantidade de recursos previstos.
- A magnitude do programa de estímulo, o feito de que se aplique durante un período relativamente longo, a heteroxeneidade do ámbito cultural e a necesidade de buscar consensos indican que é recomendable a apertura de instrumentos ou vías de diálogo como algún tipo de foro ou mesa específica para chegar a acordos cos diferentes colectivos culturais, empresariais e profesionais no relativo aos programas que se leven a cabo. A Lei 9/2021, do 25 de febreiro, de simplificación administrativa e de apoio á reactivación económica de Galicia prevé a creación de grupos de traballo



técnicos sectoriais que elaboren recomendacións nos ámbitos precisos para a execución dos plans e proxectos de recuperación, así como mecanismos de participación das administracións locais, polo que se considera pertinente a creación dun ou varios grupos de traballo ao redor da cultura.

- Outra medida básica é crear ferramentas de comunicación que fagan comprensible e doado as canles e requisitos para poder acceder aos beneficios dos programas de estímulo.
- As axudas entregadas ou as que se atopan en execución en forma de subsidios ou prestacións deberán poder complementarse con medidas de protección destinadas a artistas que, pola precariedade en que o seu sector de actividade estaba inmerso antes de comezar esta crise, se atopaban practicamente na marxinalidade do sistema. Trátase de evitar que aqueles artistas e autónomos cunha actividade precaria teñan como única vía de ingresos posibles as axudas sociais básicas e que se teña en conta a actividade profesional dalgunha maneira. Idealmente debería ser un sistema rápido e comprensible para os beneficiarios e que permita sufragar gastos correntes básicos, como vivenda ou alimentación. Para unha mellor coordinación, deberá terse en conta a colectivos e organismos sectoriais, nomeadamente os da industria dos espectáculos, pero tamén doutras áreas da cultura.
- En relación co anterior, os poderes públicos deben garantir que a aplicación dos programas de estímulo tomen en consideración o feito de que gran parte do tecido cultural está en mans de iniciativas de pequena magnitude, polo que se deberá procurar que as axudas non sexan acaparadas unicamente polas grandes corporacións, senón que se fomente a inclusión das microempresas e os profesionais autónomos na execución do gasto.
- Un incremento das adquisicións é unha medida eficaz e inmediata de apoio a artistas e creadores. Recoméndase ás entidades públicas con potestade para adquirir obras artísticas orixinais e produtos culturais incrementar o orzamento destinado a este fin e mesmo habilitar mecanismos de compra centralizados con partidas extraordinarias. Cumpriría introducir criterios de adquisición

preferente de produtos autóctonos para fomentar a creación local ao tempo que se enriquece o patrimonio artístico e a oferta pública de produtos e servizos culturais.

- Ademais do impulso do gasto público, dentro das medidas de estímulo do gasto privado, é interesante explorar unha posibilidade similar ás que está a desenvolver a Xunta de Galicia en forma de bonos de consumo orientados á cultura.
- Malia que a marxe para aplicar medidas de estímulo fiscal de autonomías e concellos é relativamente estreita, é recomendable explorar medidas que incentiven o mecenado, o investimento privado e o gasto en cultura de empresas e individuos.
- Todas as medidas relacionadas co impulso da dixitalización deben orientarse a mellorar a eficiencia, a seguridade e o aforro de recursos. A aceleración da dixitalización debe ter en conta actividades de formación, prever investimentos para o desenvolvemento de ferramentas de xestión, impulsar a relación electrónica con clientes e usuarios e, especialmente, o comercio electrónico entre as empresas que ofrezan bens e servizos susceptibles de ser comercializados. Tamén deberán ofrecerse programas específicos de dixitalización segundo os sectores da cultura e o tipo de entidades (empresariais ou sociais).
- Ao mesmo tempo que se impulsa a dixitalización, é necesario algún tipo de medidas de apoio ou estímulo que compensen as perdas derivadas desta, que serán importantes para moitas empresas e artistas, polo menos transitoriamente, mentres dure a reconversión e se incremente a produción dixital de contidos culturais.
- O impulso da formación e capacitación profesional debe aproveitar os mecanismos para fomentar a creación de emprego xuvenil que ofrecen algúns dos programas de estímulo para incorporar novos traballadores ao sector cultural a partir de programas educativos, de fomento da contratación ou de beneficios fiscais para este colectivo. O reto demográfico, que resulta necesariamente transversal a calquera medida de estímulo, pode materializarse en medidas específicas para o sector cultural co mesmo obxectivo. Así mesmo, pódese impulsar o fomento do emprendemento cultural a

partir de cursos sobre iniciativas empresariais no ámbito da cultura, xestión sostible, formación no ámbito xurídico e programas europeos. Ademais, cómpre promover as colaboracións entre as ensinanzas técnicas e as culturais para fomentar iniciativas empresariais que combinen a tecnoloxía e a cultura. Estes programas buscarán confluencias coas áreas de educación e de fomento económico, ademais da promoción cultural.

- As medidas concretas da mellora da capacitación e da profesionalización poden formalizarse a través de bolsas, cursos de formación ou calquera outro tipo de mecanismo educativo remunerado. Un programa ambicioso coordinado coas entidades sectoriais pode servir para axudar aos profesionais a adaptárense aos retos tecnolóxicos e sociais, ao tempo que se preparan para unha reactivación económica. Unha actuación así axudará tamén a sentar as bases dunha cultura de formación continua e reciclaxe profesional. O impulso do teletraballo tamén debe observarse como unha oportunidade, no só polo efecto positivo que terá na conciliación da vida laboral e familiar, senón como acicate da produtividade e da eficiencia.
- Recoméndase fomentar a investigación, o desenvolvemento e a innovación na cultura. As asociacións de empresas e as agrupacións profesionais deberán promover estratexias colaborativas intrasectoriais e entre clústeres e con centros de investigación, mesmo fóra do ámbito cultural, para impulsar proxectos innovadores e, en definitiva, para que a cultura forme parte do progreso científico-tecnolóxico de Galicia.
- En relación co anterior, débense fomentar alianzas que permitan fortalecer un tecido cultural especialmente fráxil e atomizado, cunha grande incidencia de microempresas. Este tipo de alianzas tamén se deberán promover no ámbito das institucións sen ánimo de lucro. Neste sentido, é preciso que a cultura converxa no impulso do emprendemento en colaboración coas universidades e outras entidades educativas, empresariais ou de fomento económico, como a Zona Franca de Vigo.



- As oportunidades de deslocalización, dixitalización e teletraballo que se están a presentar dende o inicio da pandemia deberían usarse como un acicate de investimento no rural, fixación de poboación e mellora do tecido económico das áreas despoboadas. Multitude de iniciativas culturais poderían beneficiarse disto, nomeadamente novos proxectos, *start ups* etc. Así mesmo, as recomendacións que apuntan a que dende o sector cultural e creativo se poidan exercer influencias e fomentar entre o público os valores e os efectos positivos dun modo de vida sostible deberían explorarse como unha estratexia transversal para a cultura.
- Á marxe de todas as iniciativas que poidan estar favorecendo dun xeito ou outro aos profesionais e empresarios das actividades das artes escénicas, a música en vivo, os espectáculos en xeral e a industria auxiliar, resulta recomendable crear un plan específico para este sector en conxunto coas asociacións profesionais e empresariais para tratar de que o dano que están sufrindo non sexa irrecuperable. Independentemente do tempo que dure a emerxencia sanitaria, cómpre fomentar unha imaxe de seguridade deste tipo de actividades.
- Nas estratexias de protección da actividade económica deberán incluírse tamén axudas a institucións sen ánimo de lucro pola gran relevancia que teñen dentro do ámbito cultural. Dada a esperable reorientación dos recursos dalgunhas asociación e fundacións cara a actividades asistenciais, tamén cómpre habilitar mecanismos para que, sen desatender as necesidades sociais que xorden da emerxencia sanitaria, o tecido cultural que promoven este tipo de entidades non se vexa demasiado afectado.
- Dada a relevancia do turismo cultural en Galicia, é recomendable que o fomento e conservación do patrimonio, os espectáculos e a promoción exterior se integren na política turística da comunidade autónoma. Tamén se deben buscar sinerxías cos programas de fomento do turismo, en especial a partir da preservación e posta en valor do patrimonio cultural.
- Galicia debería aproveitar a oportunidade que supón o incremento global da produción de videoxogos e fomentar a creación e



producción de contidos de calidade relacionados con esta industria. Tamén se deberían explorar accións educativas que permitan reciclar ou formar profesionais para este sector pola altísima demanda de perfís especializados.

- Recoméndase estimular plans de investimento, de modernización e de exportación de produtos para aquelas actividades netamente industriais da cultura, como son a reprodución de soportes e a fabricación de artigos culturais que contan con implantación en Galicia, para ampliar o mercado e aumentar o seu tamaño e relevancia económica.
- Especialmente deben promoverse os proxectos dentro da Eurorrexión Galicia–Norte de Portugal. O grande impulso da dixitalización e do traballo a distancia será un acicate que se deberá aproveitar para desenvolver proxectos e alianzas dentro do ámbito da cultura e de ampliación de mercados. Tamén se deberá fortalecer a ponte de entrada de valor engadido dende América e a lusofonía, así como o intercambio de bens e servizos. Cómpre apoiar as colaboracións comerciais entre os axentes e a etapa de financiamento en todos os sectores e actividades nas que as colaboracións transfronteirizas resulten posibles e produtivas.
- A aplicación dos programas de estímulo destinados a fortalecer o tecido cultural en Galicia deberán contar cunha estratexia de cohesión en materia de xénero para que os proxectos galegos poidan acceder a este tipo de recursos, fomentando a igualdade e impulsando a redución da fenda salarial, o acceso aos postos directivos, a implementación de protocolos antiacoso etc.
- O incremento do interese pola lectura de moitos galegos a raíz da crise sanitaria e os cambios na vida persoal deben aproveitarse para fomentar a compra de libros. As medidas poden ser en forma de campañas de fomento do consumo, subvención dos prezos, bonos de desconto etc. ou unha combinación deles. Deberían facerse en colaboración con todos os axentes presentes na cadea de produción do libro, dende os creadores, pasando polos editores e distribuidores, aos comercializadores.



- De xeito similar, o incremento do tempo dedicado a consumir contidos audiovisuais pódese aproveitar para o fomento de produtos galegos. Non se trata unicamente de fomentar un consumo interno, senón de sentar as bases para unha industria máis competitiva que poida aproveitar as súa experiencia para a internacionalización e exportación dos seus produtos e servizos. Debe seguirse unha estratexia similar para ao fomento da música galega.
- De maneira máis xenérica, hai que tratar de reter o público que se mostra propenso a incrementar o consumo cultural por Internet durante a crise sanitaria ou, polo menos, investigar cales son as condicións e produtos que poden facer que ese tipo de consumo resulte atractivo. Cómpre explorar en maior medida este tipo de perfís e deseñar estratexias específicas adaptadas a cada sector da cultura que poida beneficiarse.