

DIRECTRICES



Co-funded by
the European Union



PARTNERS ORGANIZATIONS



Cualquiera que sea su formación como lector, esperamos que estas directrices le ayuden a desarrollar una comprensión del contexto cultural y creativo -en particular en las circunstancias posteriores a Covid-19- y del contenido, que es el resultado de una colaboración intersectorial. Esperamos que estas páginas sean útiles para desarrollar, mantener o apoyar su carrera en el sector creativo.

INTERCULTURAL CENTRE MONDINSIEME

Author: Federica Trimarchi

Editing: Martina Vergalli

Graphics: Selma Cherif El Meslouhi

Spanish version by: ESPRONCEDA Institute of Art & Culture

ÍNDICE DE CONTENIDOS

01

INTRODUCCIÓN

- 1.1 Antecedentes PALkonnnect pg. 6
- 1.2 Objetivo del estudio pg. 6
- 1.3 El Consorcio pg. 6

02

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

- 2.1 Análisis en tres etapas pg. 8
- 2.2 Resultados y conclusiones de la investigación pg. 10

03

SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS EN EUROPA

- 3.1 Resumen pg. 12
- 3.2 Diferentes perfiles de artistas y profesionales de la cultura y la creación pg. 12
- 3.3 Características del empleo de artistas y profesionales de la cultura y la creación pg. 13
- 3.4 Marco político europeo e internacional pg. 15

04

CONTRARRESTAR LOS EFECTOS DEL COVID-19

- 4.1 El impacto de la pandemia pg. 17
- 4.2 Medidas adoptadas a nivel de la UE pg. 17
- 4.3 Cartografía del territorio: resumen de los informes narrativos de los países del consorcio pg. 19

05

ARTE E INCLUSIÓN SOCIAL

- 5.1 ¿Qué entendemos por arte? pg. 37
- 5.2 ¿Qué papel se atribuye al arte y a la inclusión social en el contexto de esta investigación? pg. 37

06

PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA LA CAPACITACIÓN DE ARTISTAS EMERGENTES

- 6.1 La necesidad de formar artistas y creativos pg. 40
- 6.2 Metodología para la formación de trabajadores culturales pg. 41
- 6.2.1 Desarrollar las competencias interculturales pg. 41
- 6.2.2 Cómo establecer un plan de formación pg. 44
- 6.3 La metodología del programa de formación de PALkonnnect pg. 45
- ANEXO 1:** ejemplo de módulo de aprendizaje (lección y actividad) pg. 46
- ANEXO 2:** Plan de formación de PALkonnnect (plan de módulos) pg. 48
- CONCLUSIONS** pg. 51

07

- 7.1 Aprovechar las buenas prácticas existentes pg. 52
- 7.2 El papel de las artes y la cultura en la prevención y reducción de la reducir la exclusión social pg. 52

01

INTRODUCCIÓN

- 1.1 Background PALkonnnect
- 1.2 Objetivo del estudio
- 1.3 El Consorcio

1.1 Background: Proyecto PALkonnnect

PALkonnnect es un proyecto cofinanciado por la Unión Europea (UE) y un consorcio de siete socios de toda Europa, dirigido por RomPraha. El objetivo principal del proyecto es apoyar a los artistas y creativos para que presenten y promuevan sus obras de arte e inspiren su cooperación dentro de los países europeos. El proyecto pretende dotarles de las habilidades y competencias innovadoras necesarias para fomentar su creatividad y su profesión.

El proyecto abarca una serie de objetivos, centrados principalmente en el fomento de las competencias transversales y la promoción del papel de la creatividad en los planes de estudio. Una parte importante de sus actividades está dedicada a facilitar la cooperación entre los sectores transversales y sus trabajadores: artistas y trabajadores culturales, gestores de proyectos y programas, facilitadores y educadores sociales, investigadores de las artes como práctica para el cambio social. El proyecto tiene en cuenta que la transformación digital permea ahora la creación y la promoción de bienes culturales y artísticos, por lo que tiene resultados específicos que implican el diseño y el uso de herramientas digitales.

1.2 Objetivo del Estudio

El objetivo de este documento es:

1. presentar una investigación documental sobre la situación del sector cultural y creativo en diferentes países europeos
2. presentar investigaciones de campo en las que han participado trabajadores artísticos, culturales y sociales (incluidos los que sufren desigualdades sociales y económicas)
3. animar y apoyar a los artistas y creativos que nunca han trabajado en el sector cultural y creativo o a los que se acercan a él y buscan orientación
4. promover la igualdad, la diversidad y la inclusión como retos en el entorno creativo y cultural

1.3 El Consorcio

Este estudio se llevó a cabo en estrecha colaboración con las organizaciones sectoriales interesadas, que contribuyeron como parte del comité directivo:

RomPraha (República Checa), AHEAD Foundation (Rumanía), Centro interculturale Mondinsieme (Italia), Espronceda (España), Open Media Group (Croacia), OECON GROUP (Grecia) y Sensus (Suecia).

El proyecto está financiado por la Comisión Europea y el programa Erasmus +.

02

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Análisis en tres etapas

2.2 Resultados y conclusiones de la investigación

2.1 Análisis en tres etapas

Este estudio se ha llevado a cabo utilizando varios métodos de investigación, basados en la combinación de diferentes criterios de análisis y el cruce de metodologías cuantitativas y cualitativas. Así pues, la investigación se dividió en tres etapas, que se describen a continuación.

En la primera etapa, las actividades de investigación documental se orientaron hacia los contextos europeo y nacional y tuvieron en cuenta los documentos y publicaciones políticas más relevantes y útiles desarrollados en los últimos años. Su objetivo era identificar las principales características de las organizaciones artísticas y culturales en el contexto europeo, las necesidades de los sectores artísticos y culturales, la aptitud para llevar a cabo proyectos con impacto social y la comprensión de los instrumentos financieros existentes para acceder al crédito. En el siguiente capítulo se presenta un resultado exhaustivo de esta primera parte.

La fase inicial se acompañó de una actividad de investigación específica en cada condado. Así, la segunda fase se llevó a cabo mediante la edición y el lanzamiento de una encuesta en línea. Los campos de investigación que guiaron la investigación fueron: las oportunidades y los problemas a los que se enfrentaron durante y después de la pandemia del COVID-19; la digitalización de las obras de arte; las necesidades de formación de los artistas y trabajadores culturales; las medidas de recuperación adecuadas para los sectores cultural y creativo. Estos temas se utilizaron como punto de partida para formular 30 preguntas de opción múltiple y abiertas, que permitieron a los encuestados (es decir, trabajadores del arte o de la cultura) articular libremente sus respuestas. Para garantizar una amplia cobertura, la difusión de la encuesta contó con la participación de actores locales con conexiones nacionales y europeas.

El número de **respuestas recogidas fue de 82 en los países de la UE participantes**. Las principales conclusiones de la encuesta pueden resumirse como sigue:

- A los artistas les resulta difícil vivir únicamente de su arte. Los ingresos anuales del 70% de los participantes son inferiores a 10.000 euros. En consecuencia, muchos se ven obligados a buscar otras **fuentes de ingresos**.
- La pandemia de COVID-19 tuvo un gran impacto financiero en el grupo objetivo. Por lo tanto, es natural que muchos participantes citen el **apoyo financiero** como la principal forma de recuperarse rápidamente de la pandemia.
- Desde una perspectiva más amplia, una gran parte de los participantes busca profesionales de la CAC a escala europea/global y les gustaría ver la **creación de una plataforma europea/global**.
- Como efecto positivo de la pandemia, muchos han citado una mejora de sus **conocimientos generales de TI**. Sin embargo, la necesidad de formación es grande y al mismo tiempo un requisito para que los artistas puedan mejorar sus condiciones financieras.
- Los participantes consideran necesario profundizar en sus conocimientos generales de informática para promocionar mejor su arte. Además, mencionaron la **creación de redes, el marketing y la comunicación** como otras áreas principales de interés. Las habilidades para establecer redes se consideran cruciales y son mencionadas en varias preguntas por los participantes.

Como parte clave adicional de este estudio, era esencial consultar con expertos, partes interesadas y organizaciones sectoriales representativas que trabajan en estas áreas relevantes, con el fin de proporcionar una comprensión de la situación actual y de los principales desafíos que afectan a los artistas y profesionales creativos en Europa.

La tercera fase consistió en la recopilación de más información mediante entrevistas en profundidad y **grupos de discusión** con las partes interesadas: trabajadores artísticos independientes, artistas empleados y profesionales de la cultura y de la creación. Las entrevistas se realizaron en línea entre agosto y octubre de 2021. Los resultados de la investigación proporcionaron una comprensión más profunda de los principales problemas y desafíos relacionados con las condiciones de trabajo de los artistas en la UE desde la perspectiva de los propios artistas, así como de los organismos representativos que operan a nivel nacional y europeo. Los grupos de discusión fueron una ocasión para que los profesionales de la CAC intercambiaran opiniones sobre sus respectivos trabajos durante la pandemia y en la actualidad. Los debates abordaron la cuestión de la **limitada accesibilidad a las profesiones creativas y artísticas causada por las desventajas sociales y económicas. Esto se ha identificado como la forma más relevante de discriminación y exclusión social.** Un punto de inflexión en la situación actual podría ser la concienciación de los trabajadores del arte sobre sus derechos, especialmente teniendo en cuenta la nueva complejidad de la modalidad online.

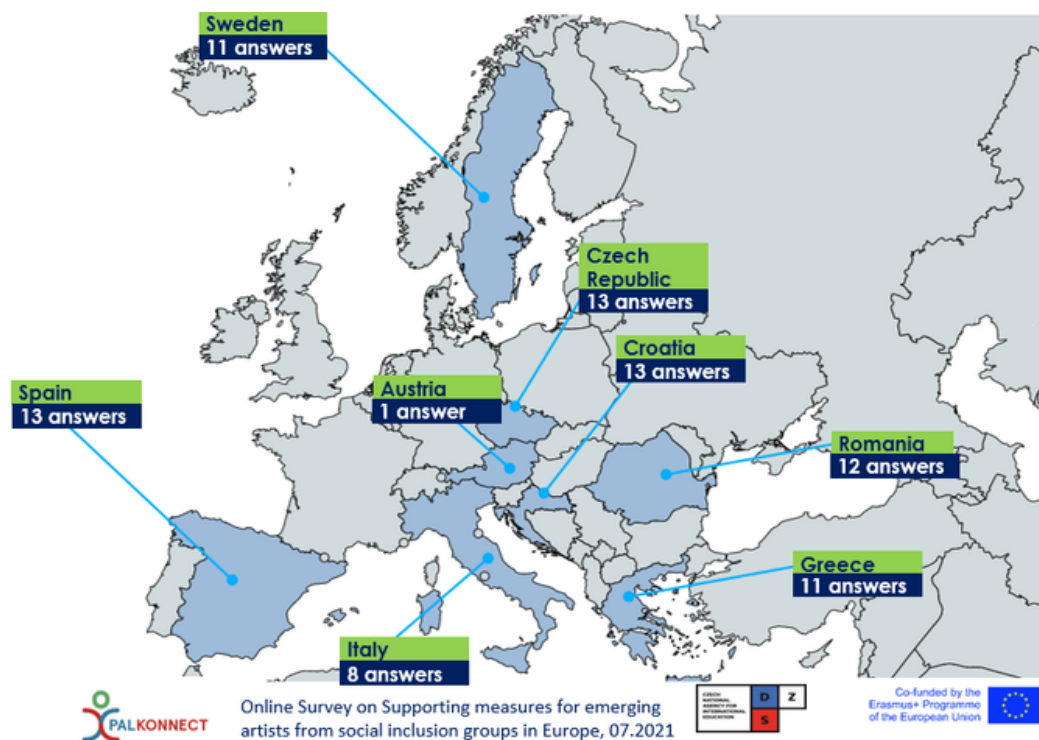
El proceso de entrevistas permitió identificar algunas competencias que faltan y que serían cruciales especialmente para los jóvenes creativos para la gestión de sus carreras profesionales:

- identificar las oportunidades de formación;
- resolver cuestiones administrativas y burocráticas;
- definir elementos de comunicación y autopromoción;
- identificar recursos y financiación;
- identificar oportunidades de producciones, exposiciones y visibilidad;
- entrar en contacto con redes de organizaciones activas en el ámbito artístico-cultural.

2.2 Resultados y conclusiones de la investigación

En resumen, los resultados de la investigación en tres fases son:

1. *Documento inicial*: Investigación documental sobre la situación de los CAC y los artistas y trabajadores de la cultura a nivel de la UE, con los comentarios recibidos de 26 expertos durante una reunión inicial en línea organizada el 22 de abril de 2021.
2. *Informe de campo a través*: Análisis cualitativo y estadístico de la encuesta difundida en línea. Se recogieron un total de 82 respuestas.



3. Informes por países y grupos de acción local

Investigación documental y sobre el terreno relacionada con el impacto de COVID-19 en los países del Consorcio y las medidas gubernamentales e independientes aplicadas para hacer frente a la exclusión social y económica de los trabajadores del arte y la cultura.

4. Plan de Recuperación

Análisis comparativo de las políticas a nivel europeo, nacional y local relacionadas con los siguientes pilares: aspectos económicos, sociales y de innovación en la CAC.



Documento Inicial



Informe de campo a través



Informes por países y grupos de acción local



Plan de recuperación

03

SECTOR CULTURAL Y CREATIVO EN EUROPA

3.1 Resumen

3.2 Diferentes perfiles de artistas y profesionales de la cultura y de la creación

3.3 Características del empleo de artistas y profesionales de la cultura y de la creación

3.4 Marco político europeo e internacional

3.1 Resumen

Los sectores cultural y creativo (SCC) son importantes por su huella económica y su empleo. También estimulan la innovación en toda la economía, además de contribuir a otros numerosos canales de impacto social positivo (bienestar y salud, educación, inclusión, regeneración urbana, etc.). Sin embargo, se encuentran entre las más afectadas por la pandemia, siendo las grandes ciudades las que suelen tener la mayor proporción de puestos de trabajo en riesgo. Las políticas de apoyo a las organizaciones y a los trabajadores durante la pandemia pueden estar mal adaptadas a los modelos empresariales y formas de empleo no tradicionales del sector. Además del apoyo a corto plazo a los artistas y las organizaciones, que proviene tanto del sector público como del privado, las políticas también pueden influir en las repercusiones económicas y sociales del arte y la cultura en sus paquetes de recuperación más amplios y en sus esfuerzos por transformar las economías locales. La cultura no es un sector más que necesita apoyo público en estos tiempos de crisis: puede acelerar la recuperación socioeconómica de la pandemia. En primer lugar, la cultura tiene un impacto positivo en la resiliencia de la comunidad al crear cohesión social. Las investigaciones demuestran que las comunidades socialmente cohesionadas pueden recuperarse más rápidamente en su proceso de recuperación. Estas comunidades suelen estar bien organizadas, tienen un sentimiento compartido de unidad y poseen tanto un capital social "vinculante" entre ellas como un "capital social de enlace" con los responsables políticos. En segundo lugar, existe una correlación directa entre el arte y la cultura y el bienestar social y psicológico. Las actividades artísticas y culturales ofrecen muchos "ingredientes de bienestar", como oportunidades de compromiso social, disfrute, aprendizaje, dominio, creación de significado y autorrealización. En tercer lugar, el fomento de diversas expresiones culturales ofrece formas eficaces de afrontar el trauma posterior a la crisis y de reconciliar a las comunidades afectadas. Además, los conocimientos locales y tradicionales pueden constituir una fuente de resiliencia para muchas comunidades que se enfrentan a condiciones sociales y económicas precarias. Por ello, el empleo y la participación de artistas e instituciones culturales podría desempeñar un papel importante para garantizar la diversidad cultural y fomentar el diálogo inclusivo. En cuarto lugar, un ingrediente integral de la cultura es la libertad de expresión de las instituciones culturales y los artistas, que es fundamental para reforzar la inclusión y no dejar atrás a ninguna persona o lugar.

3.2 Diferentes perfiles de artistas y profesionales de la cultura y de la creación

Los datos de Eurostat muestran que en 2019 había aproximadamente 7,3 millones de personas trabajando en sectores y ocupaciones culturales en la UE-27 -alrededor del 3,7% del empleo total-; el 33% de los cuales eran autónomos. Los sectores culturales y creativos son aquellos sectores cuyas actividades se basan en valores culturales u otras expresiones artísticas individuales o colectivas creativas. Definir exactamente qué se considera parte de los sectores cultural y creativo es una tarea difícil. La actividad cultural puede ser una actividad lucrativa o no lucrativa relacionada con la autoexpresión, la identidad, una forma de expresar algo profundamente humano y de importancia para la sociedad, como algo esencial para el ser humano. Algunos aspectos de la cultura se denominan arte, mientras que otros se consideran entretenimiento.

Los que trabajan en el sector cultural y creativo no forman un grupo homogéneo, ya que los artistas y profesionales de la cultura trabajan de forma muy variada. Por ejemplo, algunos trabajan principalmente, y preferentemente, como individuos, mientras que otros trabajan dentro de colectivos.

Algunos artistas y profesionales de la creación pasan la mayor parte de su carrera dentro de una misma estructura o colaboración, mientras que otros operan en distintos entornos debido a su condición de autónomos. Además, algunos artistas y profesionales creativos permanecen fijos, operando en el mismo lugar durante varios años, mientras que otros llevan una vida nómada, saltando de un proyecto a otro en varios países. Algunos crean su propia empresa, y otros son empleados.

Esto se relaciona en cierta medida con la variedad de tipos de profesiones que existen dentro de los sectores cultural y creativo. En cuanto a la variedad dentro de los subsectores, se pueden hacer algunas suposiciones. Por ejemplo, se observa que los autores y los artistas visuales tienden a trabajar más de forma individual, mientras que la colaboración es más prominente en los sectores de las artes escénicas, la música o el cine.

Sin embargo, la forma de trabajar de los artistas y profesionales creativos de todas estas disciplinas ha cambiado con el tiempo y estas distinciones estereotipadas ya no representan la realidad.

3.3 Características del empleo de artistas y profesionales de la cultura y de la creación

El autoempleo y los modelos de trabajo atípicos son comunes entre los artistas y los profesionales de la cultura y la creatividad. La condición de autónomo y/o freelance es muy frecuente entre los artistas y los profesionales de la cultura y la creatividad.

El porcentaje de trabajadores culturales autónomos es considerablemente mayor (32%) en comparación con los trabajadores autónomos del total de la economía (14%) y esta diferencia se ha mantenido casi estable a lo largo del tiempo.



Fuente: Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, European Cultural and Creative Cities in COVID-19 times, basado en datos de 2018 de Eurostat (online data code: cult_emp_wsta).

Los profesionales autónomos están excluidos de la protección laboral y reciben tratamientos de seguridad social diferentes a los de los empleados. Los trabajadores del sector cultural y creativo se encuentran entre los más afectados por los recientes cambios en el mercado laboral: a menudo son autónomos, trabajan a tiempo parcial, combinan dos o más trabajos y no tienen un empleo fijo, al tiempo que tienen una mejor formación que los trabajadores empleados en otros sectores. Este tipo de empleo suele describirse como "trabajo atípico" o "trabajo no estándar" y se refiere a aquellas relaciones laborales que no se ajustan al modelo estándar o "típico" de trabajo socialmente seguro, a tiempo completo y de duración indefinida, con un horario de trabajo estándar, que garantiza unos ingresos regulares y que asegura el pago de pensiones y la protección contra la mala salud y el desempleo.

En los últimos años, el entorno económico cada vez más competitivo, junto con la creciente demanda de flexibilidad, está afectando a la relación laboral estándar. Además, los modelos empresariales modernos favorecen la clasificación de los trabajadores como autónomos en lugar de como empleados.

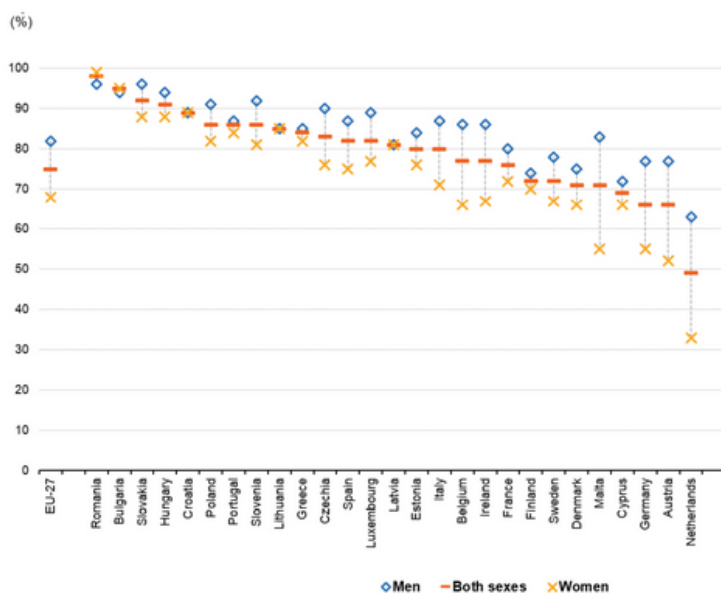
Aunque en algunos casos la condición de autónomo se justifica por una auténtica autonomía e independencia económica, hay muchos casos de trabajadores que se clasifican como autónomos sin pertenecer realmente a dicha categoría. Además, algunos profesionales son considerados "autónomos dependientes", es decir, trabajadores por cuenta propia cuyos ingresos dependen principalmente de uno o pocos clientes.

Esto hace que sea especialmente difícil distinguir entre trabajadores dependientes y autónomos. Los modelos de trabajo atípicos son más frecuentes en los sectores cultural y creativo, sobre todo entre los profesionales de base: artistas, escritores, creadores, músicos, traductores e intérpretes; y consisten en contratos de guardia, de corta duración o de duración determinada, trabajo por proyectos o por tareas, etc.

Por lo tanto, es probable que quienes trabajan en el sector tengan una situación laboral complicada y que sean autónomos o empleados a tiempo parcial, o una combinación de trabajo dependiente y autónomo. El término "carrera de cartera" se utiliza a menudo para describir el frecuente y a menudo inevitable cambio de situación laboral de estos trabajadores.

Por tanto, muchos artistas y profesionales de la cultura tienen un trabajo paralelo en campos artísticos o no relacionados, ya sea por interés (artístico) o por necesidad económica.

Proporción de personas que trabajan a tiempo completo en el empleo cultural por sexo 2019 (%)



Fuente: Eurostat (cult_emp_wsta), 2019

El gráfico muestra el porcentaje de personas que trabajan a tiempo completo en el empleo cultural en la UE-27. Los datos de Eurostat muestran que, en 2019, solo el 82 % de los hombres en el empleo cultural trabajaban a tiempo completo, en comparación con una media del 91 % para el conjunto de la economía de la UE-27. Por el contrario, la proporción de mujeres que trabajaban a tiempo completo en el mismo ámbito era del 68 %, frente a una media del 69 % para el conjunto de la economía de la UE-27.

3.4 Marco político europeo e internacional

La Nueva Agenda Europea para la Cultura adoptada por la Comisión Europea en mayo de 2018 y el Plan de Trabajo del Consejo para la Cultura 2019-2022 proporcionan el marco para las acciones y la cooperación cultural a nivel de la UE. La Agenda tiene tres objetivos estratégicos con dimensiones sociales, económicas y exteriores. Una de las acciones concretas es apoyar a los Estados miembros para que garanticen una remuneración justa a los artistas y creadores mediante un diálogo general y sectorial. El Plan¹ de Trabajo del Consejo para la Cultura 2019-2022 identifica un "ecosistema de apoyo a los artistas, a los profesionales de la cultura y la creación y a los contenidos europeos" como una de las cinco principales prioridades de la cooperación europea en la elaboración de políticas culturales. El Plan de Trabajo del Consejo para la Cultura 2019-2022 identifica un "ecosistema de apoyo a los artistas, los profesionales de la cultura y la creación y los contenidos europeos" como una de las cinco principales prioridades para la cooperación europea en la elaboración de políticas culturales.²

La Comisión Europea ha puesto en marcha una serie de instrumentos legislativos y políticos que inciden en algunos aspectos de la situación y las condiciones de trabajo de los artistas y los profesionales de la creación:

- El 7 de junio de 2007, el Parlamento Europeo adoptó una resolución sobre la situación social de los artistas, llamando la atención sobre sus problemas de seguridad social e ingresos, así como su situación laboral, a menudo precaria.³
- El Pilar Europeo de Derechos Sociales de 2017 pretende ser una guía para mejorar las condiciones de vida y de trabajo en Europa. Establece 20 principios y derechos clave esenciales para unos mercados laborales justos y funcionales, así como para unos buenos sistemas de bienestar.⁴
- En 2017, el Parlamento Europeo aprobó la resolución para una Agenda Europea sobre la economía colaborativa como “primer paso hacia una estrategia de la UE bien equilibrada, más completa y ambiciosa sobre la economía colaborativa”.⁵

A nivel internacional, la Recomendación de la UNESCO de 1980 sobre la condición de los artistas “pide a los Estados miembros que mejoren la situación profesional, social y económica de los artistas mediante la aplicación de políticas y medidas relacionadas con la formación, la seguridad social, el empleo, los ingresos y las condiciones fiscales, la movilidad y la libertad de expresión”.⁶ La Recomendación de 1980 no pide a los Estados que reserven privilegios específicos a los artistas, sino que les concedan derechos análogos a los de cualquier otro grupo social y profesional cuyo trabajo presente características específicas que deban ser atendidas con medidas especiales.

1. <https://culture.ec.europa.eu/document/a-new-european-agenda-for-culture-swd2018-267-final>

2. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018XG1221(01))

3. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-6-2007-0236_EN.html

4. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/economy-works-people/jobs-growth-and-investment/european-pillar-social-rights/european-pillar-social-rights-20-principles_en

5. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0356&from=EN>

6. <https://en.unesco.org/creativity/governance/status-artist>

04

CONTRARRESTAR LOS EFECTOS DEL COVID-19

- 4.1 El impacto de la pandemia
- 4.2 Medidas adoptadas a nivel de la UE
- 4.3 Cartografía del territorio: resumen de los informes narrativos de los países del Consorcio

4.1 El impacto de la pandemia

Empleo irregular y condiciones de trabajo frágiles

La pandemia permitió a los artistas, trabajadores y técnicos culturales llamar la atención sobre la precariedad de su estatus legal y de sus garantías sociales. En varios países europeos, ha provocado desigualdades y ha afectado gravemente a los artistas y trabajadores culturales, ya que en muchos casos carecían de un reconocimiento legal y no estaban incluidos en los programas de ayuda promovidos por cada Estado miembro. Debido a la exclusión social y económica, muchos se vieron obligados a abandonar sus aspiraciones. Los diferentes tratamientos y medidas adoptados por cada país europeo (que van desde la falta de cualquier garantía hasta cierto reconocimiento y, en consecuencia, la concesión de prestaciones sociales) complicaron aún más el escenario.

Digitalización

Las nuevas formas híbridas de comunicación y trabajo han creado nuevas oportunidades para los artistas y gestores culturales, como el networking por las galerías online, la venta online, la creación de proyectos y exposiciones digitales, etc. Sin embargo, la digitalización también ha provocado un aumento de la desigualdad social, ya que afecta a quienes carecen de las habilidades y herramientas necesarias para formar parte del mundo digital. Además, podría ser especialmente difícil para los profesionales con discapacidades mentales o físicas, que pueden tener tiempos y procesos de aprendizaje diferentes. La digitalización también puso de manifiesto una disparidad basada en la edad. Por ejemplo, los artistas más jóvenes han demostrado un mayor dominio de las nuevas tecnologías pero, al tener poca experiencia laboral, eran más propensos a aceptar trabajos no remunerados para entrar en el mercado laboral. Por otro lado, los artistas más experimentados estaban acostumbrados a un enfoque más tradicional y no podían utilizar los mismos medios tecnológicos que sus homólogos más jóvenes. Así pues, la digitalización ha cambiado sin duda la forma de trabajar, ha puesto en tela de juicio la monetización de una actuación digital o del tiempo de un artista, y nos ha informado de la necesidad de nuevas competencias para seguir el ritmo de la transformación de la industria.

4.2 Medidas adoptadas a nivel de la UE

La Unión Europea y sus Estados miembros están aplicando una serie de medidas para mitigar el impacto social y económico de la pandemia en la CAC, que es uno de los sectores más afectados porque todas las infraestructuras quedaron paralizadas. Se cerraron museos, teatros, salas de conciertos y otros locales de espectáculos; se cancelaron exposiciones, eventos y festivales. Como consecuencia, los artistas autónomos y las organizaciones culturales perdieron inmediatamente sus ingresos, lo que provocó una incertidumbre tanto económica como social. La Unión Europea ha desarrollado una serie de medidas para hacer frente a la pandemia y ha asignado 37.000 millones de euros a la Iniciativa de Inversión en Respuesta a la Corona (CRII). A través de la Iniciativa (CRII), los Fondos Estructurales de la UE se utilizaron para responder con flexibilidad a las necesidades emergentes en los sectores más expuestos, como la sanidad, las PYME y los mercados laborales, y ayudar a las zonas más afectadas y a sus ciudadanos.

A principios de abril de 2020, la Comisión Europea también propuso un nuevo instrumento de apoyo temporal para mitigar los riesgos de desempleo en caso de emergencia (SURE) por valor de 200 000 millones de euros.

Su objetivo era movilizar importantes medios financieros para luchar contra las consecuencias económicas y sociales negativas del brote pandémico.

En concreto, el SURE apoyó los planes de trabajo a jornada reducida y otras medidas similares para ayudar a los Estados miembros a proteger los puestos de trabajo, los empleados y los autónomos contra el riesgo de desempleo y la pérdida de ingresos.

Además, la Comisión Europea también ayudó a crear una plataforma para los sectores cultural y creativo, Creatives Unite. Ofrece un espacio común para todos los sectores culturales y creativos de Europa más allá de compartir iniciativas y acciones en respuesta a la crisis.

Da acceso en un solo espacio a una multitud de recursos existentes y a numerosas redes y organizaciones relevantes. También ofrece un espacio comisariado para co-crear y subir contribuciones para encontrar soluciones juntos.

En septiembre de 2020, la Comisión Europea puso en marcha un nuevo proyecto cultural que sitúa la cadena de la industria cultural en el centro de importantes inversiones para fomentar un modelo de desarrollo económico inclusivo y sostenible: la propuesta de crear una Nueva Bauhaus Europea, un espacio de co-creación en el que trabajen juntos arquitectos, artistas, estudiantes, ingenieros y diseñadores.

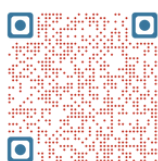
En 2021, el Parlamento completó el proceso legislativo para la adopción del nuevo reglamento de Europa Creativa 2021-2027, que sitúa a la cultura en el centro como vector de cohesión social para la recuperación europea: unos 1.000 millones de euros, más que en el pasado para un total de casi 2.500 millones de euros. Se trata de la mayor movilización de recursos jamás aprobada por la Unión para apoyar el ecosistema cultural y ayudarlo a ser más resistente y competitivo. El Parlamento ha trabajado para garantizar que las acciones apoyadas estén ancladas en tres prioridades transversales, la inclusión social, la reducción de la huella medioambiental y la igualdad de género.

En el primer semestre de 2021, el Parlamento Europeo aprobó el texto legislativo que establece el nuevo Horizonte Europa. El nuevo programa tiene un presupuesto total de 95.500 millones de euros y apoya la investigación y la innovación en las industrias creativas y culturales.

Tras el brote inicial de COVID-19, algunos Estados miembros de la UE adoptaron y aplicaron medidas específicas destinadas a apoyar económicamente a quienes trabajan en el sector cultural y creativo.

1. Algunas medidas específicas para las micro y pequeñas empresas para inyectar liquidez financiera en el sector empresarial.
2. Otras medidas para los trabajadores autónomos y el uso del sistema de bienestar para disponer de algunos ingresos.

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de medidas que los Estados miembros han adoptado en favor de los sectores cultural y creativo y que han proporcionado a los artistas o a las empresas de producción artística que han visto cancelados sus proyectos.



Medidas
financieras

4.3 Cartografía del territorio: resumen de los informes narrativos de los países del Consorcio

Desde el punto de vista metodológico, el resumen presenta la misma estructura para cada país. Se ha dividido en cinco secciones: impacto de las restricciones de Covid-19; aspectos financieros; aspectos sociales; resultados de los grupos de acción local; conclusión. En este punto, conviene recordar a los lectores que los "grupos de acción local" son las reuniones de debate entre artistas y partes interesadas que se organizaron en cada país para identificar algunos puntos principales que expresan sus consideraciones personales y profesionales sobre la situación de la CAC en relación con el periodo COVID-19. Cada país tuvo que tener en cuenta cuestiones específicas que se analizan con más detalle en las siguientes secciones. Sin embargo, algunas conclusiones son comunes a todos los países:

- desigual situación jurídica y social del artista entre los distintos países de la UE;
- diferentes medidas de apoyo económico adoptadas en cada país de la UE;
- se pide a los artistas que actualicen sus conocimientos digitales;
- algunas obras de arte no pueden ser digitalizadas;
- necesidad de mejorar las leyes de derechos de autor en función de la enorme ola de digitalización;
- es necesario incluir el ensayo y el tiempo de creación como tiempo de trabajo;
- creación de problemas de seguridad social en la cooperación y las obras transfronterizas;
- gran ola de solidaridad para la supervivencia de los artistas y sus obras;

RUMANÍA

Rumanía experimentó un avance del sector creativo después de 2014, cuando el gobierno nacional empezó a invertir en el potencial económico de las artes. A esta decisión le siguió un memorando de 2017 destinado a proteger la industria mediante la creación de un marco institucional indispensable. Algunas de las medidas desarrolladas fueron el estímulo fiscal, la protección de la propiedad intelectual, los derechos de autor, la sensibilización a nivel local y la aplicación de iniciativas europeas. Sin embargo, a pesar de la cantidad de leyes que se han intentado regular la industria cultural, ésta sigue estando poco desarrollada en comparación con otros sectores. La pandemia de Covid-19 no hizo más que poner de manifiesto que el sector creativo en Rumanía se considera de menor importancia.

Impacto de las restricciones de Covid-19

Debido a Covid-19, las empresas públicas y privadas de la industria cultural han sufrido importantes pérdidas financieras. En el transcurso de la pandemia, diversas fuentes han informado de una considerable disminución del número de conciertos y espectáculos, de la producción y las proyecciones cinematográficas, de los visitantes de las bibliotecas y de los volúmenes medios prestados, de las visitas a los museos y de las atracciones naturales. El único aumento ligero se observó en el caso de las publicaciones en línea.

Las industrias creativas rumanas también incluyen muchas ONG que trabajan en el ámbito de la educación cultural. Sin embargo, en 2021, de las 5293 ONG, 1360 -más de una cuarta parte- estaban inactivas.

La pandemia demostró la incapacidad de la industria para adaptarse y responder a los cambios en la demanda y la oferta de productos culturales. La inestabilidad financiera provocó la quiebra de pequeñas y medianas empresas y el consiguiente desempleo.

Aspectos financieros

El apoyo a la industria se ofreció a nivel local y nacional. Las medidas del gobierno incluían la garantía de los préstamos y la subvención de los intereses de los mismos, el aplazamiento del pago de los servicios públicos y del alquiler para las pequeñas y medianas empresas durante el estado de emergencia, y la garantía de un subsidio igual al salario bruto mínimo por economía para las personas autorizadas y las empresas individuales de los sectores cultural y creativo.

Las acciones del gobierno también provocaron una respuesta solidaria masiva dentro del sector. En marzo de 2020, cuando la Administración del Fondo Cultural Nacional anunció la convocatoria de la segunda sesión de financiación de 2020, precisamente para apoyar a los operadores culturales, algunas de las instituciones culturales públicas (Centro Nacional de Danza, Instituto del Patrimonio Nacional, Centro Cultural Clujean, Complejo de Museos Nacionales ASTRA Sibiu, Teatro Studio M) anunciaron que no participarían en esta sesión de financiación para mostrar su solidaridad con los operadores culturales independientes, cuyos recursos se han reducido drásticamente.

La pandemia puso sin duda de manifiesto la relevancia social del arte y la vulnerabilidad de los artistas y trabajadores culturales. No se ofreció ninguna ayuda dirigida específicamente a los grupos de inclusión social; la financiación y el apoyo relacionados con Covid-19 se mantuvieron en un nivel mínimo y no fueron totalmente accesibles para determinadas categorías. Además, se distribuyó principalmente a las instituciones, y los artistas individuales tuvieron que hacer esfuerzos adicionales para conseguirla, perdiendo la motivación en el camino a causa de la burocracia y la mala organización.

El grupo de acción local destacó varias cuestiones que los artistas y los trabajadores de la industria cultural consideran especialmente apremiantes en las circunstancias de la pandemia. La falta de interacción con el público y la audiencia en vivo es el mayor obstáculo para la distribución del arte, y tales condiciones crean la desigualdad entre los diferentes tipos de arte, por ejemplo la música y la escultura. Los participantes señalaron que el gobierno ofreció cierto apoyo financiero, pero no fue suficiente y la presentación en línea de objetos de arte no logró cubrir las ventas adicionales. El grupo de acción expresó el deseo de establecer un diálogo entre los artistas y los responsables locales para conocer las necesidades y expectativas de cada parte.

To conclude, Covid-19 was and still is a real challenge for artists and the cultural sector in Romania, as it was not prioritised by the national government during the pandemic, pursuing the status-quo of being less important. Both levels production and consumption of art has significantly decreased. While some of the financial help was distributed, it only partially supported the public and private sectors of the industry. No special attention was given to artists from the marginalised groups. Culture needs strengthening and budget increases in terms of financial aid and governmental programmes.

GRECIA

El sector cultural griego ha alcanzado importantes hitos en los últimos 20 años, tanto a nivel regional como nacional, con nuevas infraestructuras e instalaciones culturales, medidas legislativas y orientaciones políticas relevantes.

El presupuesto del Ministerio de Cultura representa históricamente una pequeña fracción del presupuesto estatal. Algunas inversiones públicas relacionadas con las artes o el patrimonio están garantizadas por otros ministerios (Administración Pública, Obras Públicas, Prensa y Medios de Comunicación).

En los últimos años, la cultura ha dependido cada vez más de la financiación del Marco Comunitario de Apoyo de la UE, de los ingresos por visitantes y ventas de las atracciones culturales y, desde los años 90, del Fondo de Lotería, administrado por el Ministerio de Cultura. El Estado sigue siendo el principal patrocinador de la cultura y las artes, aunque, en la última década, las fundaciones privadas han adquirido un papel cada vez más importante mediante el apoyo a la participación artística, los programas inclusivos o el patrocinio de grandes proyectos.

La centralización es un rasgo distintivo del panorama cultural griego.

La región del Ática, con Atenas como centro, produce el 75,5% del valor añadido bruto (VAB) de la industria cultural y creativa de Grecia. Emplea al 2,1% de los trabajadores de la región y aporta el 5% del PIB regional, mientras que en otras regiones de Grecia el empleo aparece en cifras inferiores. Así pues, la producción de las industrias creativas se distribuye de forma desigual entre los centros metropolitanos y la periferia.

Impacto de las restricciones de Covid-19

Ante la pandemia de Covid-19, el sector cultural cerró sus puertas, ya que las restricciones fueron generales y se establecieron durante todo el periodo crítico de la pandemia.

Pero Grecia destacó entre otros países europeos al disparar el nivel de digitalización del arte disponible.

La iniciativa fue tomada por el museo de la Acrópolis y seguida por otros museos nacionales, lo que tuvo un efecto positivo significativo en la disponibilidad del arte y su distribución a lo largo de la pandemia.

Aspectos financieros

En **Grecia**, el 2 de abril, el Ministerio de Cultura y Deportes anunció un plan de apoyo de 15 millones de euros para estimular y mejorar la resistencia de la cultura contemporánea, los creadores y los profesionales. De esta cantidad, 5 millones de euros proceden del presupuesto del Ministerio para 2020, mientras que los 10 millones adicionales proceden del Ministerio de Economía. Estas medidas son paralelas a las medidas horizontales anunciadas por el Gobierno, que en algunos casos también afectan a los sectores cultural y creativo. En mayo de 2021, Grecia anunció el Plan Nacional Griego de Recuperación y Resiliencia 2.0, que incluía un enfoque de apoyo a la cultura, la creatividad y las artes en la Grecia posterior a la crisis mediante ambiciosas inversiones y proyectos.

En concreto, se aprobó la inversión "INVESTIGAR - CREAR - INNOVAR", que abarca unas 35 propuestas de proyectos que fueron evaluadas con una puntuación muy alta en el criterio de "excelencia" en sectores de especialización inteligente (RIS3), pero que no fueron financiadas debido a restricciones presupuestarias.

La inversión apoyará con financiación las propuestas seleccionadas y tratará de atraer la cofinanciación del sector privado, reforzando el vínculo entre la investigación, la innovación y el espíritu empresarial, y aumentando el valor añadido de la economía nacional, donde el turismo, la cultura y las industrias creativas son sectores elegibles para la financiación, entre otros.

Aspectos sociales

Se está trabajando en buenas prácticas e iniciativas de trabajo a nivel local y nacional que apoyan a los artistas emergentes de los grupos de inclusión social, aunque no reciben un amplio apoyo gubernamental. La situación actual en Grecia está marcada por la transición del reconocimiento de las barreras a la inclusión, teniendo en cuenta el elevado número de migrantes y refugiados, la promoción de la igualdad de género y las necesidades de las personas con discapacidad.

Las organizaciones culturales desempeñan un papel importante a la hora de garantizar espacios y proyectos para limitar la discriminación y los prejuicios contra los grupos marginados, concienciando y construyendo una comunidad inclusiva en el país. La expresión artística también se convierte en un proceso terapéutico para quienes se enfrentan al trauma del exilio y promueve la autoestima la inteligencia emocional y el bienestar. El grupo de acción local guiado debatió la situación de los artistas emergentes en Grecia, con gran énfasis en las personas discapacitadas y socialmente excluidas. Se identificaron varios temas como los más cruciales, como el diferente estatus legal de los artistas (que incluye contratos de trabajo atípicos, impuestos y organizaciones profesionales), la no inclusión de la educación artística (aprendizaje y enseñanza), la percepción del arte como una herramienta educativa y la necesidad de cooperación entre artistas y organizaciones artísticas, para que sea más fácil promover el arte, las ideas y el empoderamiento.

En conclusión, Grecia es un ejemplo de transformación digital sobresaliente en las artes y la cultura, iniciada por la pandemia. Contribuyó a preservar las obras artísticas y dio la oportunidad de consumir cultura a personas que antes no tenían acceso al ocio físico presencial debido a su movilidad reducida, sus condiciones de salud o sus restricciones financieras. El apoyo financiero garantizado por el Estado fue sustancial, especialmente en comparación con otros Estados miembros en 2020. Sin embargo, aparte de eso, la pandemia no influyó en absoluto en la cuestión de la centralización cultural en el país y la exclusión existente de los grupos marginados de entrar en la cultura como artistas o empleados de la industria. Por tanto, los aspectos sociales de las artes y la cultura no cambiaron.



SUECIA

Las industrias culturales y creativas son uno de los sectores económicos más importantes de Suecia y desempeñan un papel importante para promover una imagen innovadora y moderna del Estado en el extranjero. Desde 2010 hasta 2019, las ICC suecas han tenido un crecimiento del volumen de negocio bastante influyente en comparación con otras industrias; este crecimiento se ha desplazado enormemente hasta aportar el 5,5% del PIB nacional.

Estocolmo está considerado como uno de los centros de innovación de Europa. De hecho, alrededor de uno de cada 20 empleados de Estocolmo se dedica a las industrias creativas y culturales (casi 64.000 personas), y forman parte del núcleo de la economía de la ciudad. Los subsectores más importantes de la industria cultural son la música, la industria del juego, la moda y la arquitectura. Tienen un importante impacto creativo, innovador y económico en la facturación anual del Estado sueco.

Impacto de las restricciones de Covid-19

Desde 2019, con la llegada de Covid, las industrias culturales y creativas suecas han sufrido un gran golpe en su economía. Su facturación ha caído un 17%, lo que corresponde a 13.000 millones de coronas suecas. En enero de 2021, las cifras muestran que el número de trabajadores culturales desempleados ha pasado de 9.600 en 2019 a 17.000 en 2020, lo que significa que el desempleo entre los trabajadores culturales casi se ha duplicado. Como en todos los países del mundo, las industrias culturales son las más afectadas porque la mayoría de sus actividades se realizan en directo, de forma presencial. Además, como la mayoría de estos trabajadores son autónomos, se han encontrado desprotegidos por las consecuencias de la pandemia, pero también por la inestabilidad de los contratos de trabajo.

Aspectos financieros

Para todos los sectores económicos y de empleo en general, el gobierno sueco, al igual que otros estados europeos, ha tomado una serie de medidas financieras útiles para mitigar los efectos de la pandemia. En concreto, el Consejo Sueco de las Artes distribuyó un total de 1.172.383.775 coronas suecas para apoyar a las organizaciones culturales y a los trabajadores de la cultura.

Entre ellas, las que podemos considerar más relevantes en términos de ayuda financiera a las industrias en general, pero que también estaban dirigidas al sector cultural, eran:

- Despidos de corta duración para reducir los costes salariales. Esta ayuda estaba destinada a ayudar en los despidos de corta duración, en este caso el estado ofreció apoyo financiero a las empresas, los empleados pudieron mantener una gran parte de su salario a pesar de la disminución de la jornada laboral.
- Ayuda al alquiler. Esta subvención estaba destinada a apoyar a los propietarios que redujeran el alquiler de las empresas de sectores vulnerables; los propietarios podían solicitar la ayuda para compensar parte de la reducción.
- Apoyo a los eventos. Apoyo financiero a las empresas, asociaciones que querían organizar eventos durante el periodo junio-diciembre de 2021, pero que tuvieron que cancelarlos o posponerlos debido a la covid-19.

- Mayor responsabilidad del Estado en los costes de las indemnizaciones por enfermedad. Esta medida covid-19 tiene por objeto facilitar a los empleadores y a las empresas la cobertura de parte de los costes relacionados con las indemnizaciones por enfermedad.
- Apoyo al cierre. El apoyo al cierre previsto por el gobierno debe poder ser utilizado por las empresas que se vean obligadas a cerrar sus operaciones como resultado de las decisiones de cierre en el marco de la nueva ley de pandemia. El apoyo cubre hasta el 100% de los costes fijos de las empresas, incluidos los costes salariales.
- Aplazamiento del pago de impuestos. Las empresas pueden obtener un aplazamiento del pago de las cotizaciones patronales, del impuesto preliminar sobre la nómina y del IVA.
- Reducción fiscal para las inversiones en equipos. El Gobierno aplica una reducción fiscal para la compra de equipos útiles para las empresas con el fin de no bloquear las inversiones.
- Reducción de las cotizaciones patronales y de las franquicias para los jóvenes. Se reduce el número de cotizaciones que tienen que pagar los empresarios por los empleados jóvenes de entre 19 y 23 años, concretamente se reducirá del 31,42% al 19,73% entre enero de 2021 y marzo de 2023.

Aspectos sociales

La Junta Nacional de Salud y Bienestar ha trazado un mapa de cómo la pandemia ha afectado a las oportunidades para las personas con discapacidad y cómo la falta de ellas ha provocado un aumento del aislamiento y de las enfermedades mentales.

El análisis demuestra que en 2020, el 80% de los municipios y distritos del país implementaron cambios en esta área y que aproximadamente un tercio de los municipios tuvieron que suspender sus ayudas de apoyo, lo que causó daños a una gran parte de la población. La situación descrita subraya la fragilidad de este segmento de la sociedad que, sin cohesión social ni apoyo consistente, puede perseguir problemas de salud a largo plazo. Es importante que las personas cuya salud mental se ha deteriorado como consecuencia de la pandemia reciban un apoyo adecuado, tanto médico como psicosocial.

Durante la pandemia, la digitalización ha sido de gran ayuda y ha contrarrestado muchas de las consecuencias negativas de Covid.

Los proyectos realizados por organizaciones culturales y educativas estaban dirigidos a personas de grupos marginados y/o socialmente aislados.

Tras la formación en habilidades digitales básicas, se ofreció a los participantes una serie de actividades multimedia que ayudaron a combatir el aislamiento y las enfermedades mentales, por ejemplo, reuniones digitales con café, gimnasia en grupo, guías digitales en museos de Estocolmo y otras.

El grupo de acción local destacó los problemas acuciantes de la incapacidad de llegar al público y la falta de inspiración, ya que no hay posibilidad de interactuar con otros artistas y el público.

La creatividad artística está amenazada por los factores relacionados con el estrés, el agotamiento, la inseguridad financiera y la falta de privacidad.

Para concluir, Suecia demostró que la cultura es uno de los sectores prioritarios para la economía, antes y después de la pandemia. Covid-19 provocó una fuerte disminución de los ingresos y duplicó el nivel de desempleo. La respuesta gubernamental fue rápida y tangible, al tiempo que se pusieron en marcha un gran número de acciones específicas para garantizar la supervivencia del sector y apoyar a las instituciones y los individuos. El gobierno también inició una fuerte campaña social, centrada principalmente en la prevención y el tratamiento de los problemas de salud a largo plazo, la mejora de la salud mental y la provisión de habilidades digitales para los grupos de personas marginadas con el fin de que puedan crear y consumir productos culturales.

REPÚBLICA CHECA

Impacto de las restricciones de Covid-19

La industria cultural de la República Checa reaccionó de forma similar a las tendencias mundiales: la crisis puso de manifiesto la fragilidad del sector y la necesidad urgente de su desarrollo sostenible. La característica que destaca en el panorama cultural de la República Checa y que es relevante para este plan de recuperación es la concentración de las industrias creativas en las grandes ciudades, con un claro dominio de Praga: la capital es responsable de hasta la mitad del empleo en la industria cultural del país.

En la República Checa, las Industrias Culturales y Creativas (ICC) forman parte de la Política Cultural Estatal de la República Checa para 2015-2020 y el desarrollo de una Estrategia de Apoyo a las Industrias Culturales y Creativas es una tarea establecida en el nuevo Concepto de Apoyo a las Artes. Sin embargo, en 2020 y 2021, la cooperación de tres entidades -el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Sanidad y el Ministerio de Industria y Comercio- dio como resultado un programa favorable de apoyo al sector. Así, en 2021 los organizadores de eventos culturales que hayan tenido un descenso de ingresos de al menos el 50% debido a la pandemia de coronavirus pudieron optar a los fondos de apoyo de la nueva convocatoria de Cultura Covid.

Aspectos financieros

El Ministerio de Industria y Comercio (MPO), en colaboración con el Ministerio de Cultura (MK), ha puesto en marcha un programa especial de subvenciones denominado COVID - Cultura (COVID - Kultura). En Febrero de 2021 se anunciaron otras dos convocatorias: Covid-Cultura 3.1. y 3.2. La subvención (una cantidad global de 60 mil CZK) en Covid-Cultura 3.1. está destinada a los autónomos-profesiones artísticas en música, teatro, danza, artes visuales y literatura.

Entre ellas se encuentran:

- Artistas y autores escénicos (por ejemplo, artistas y autores profesionales, actores, músicos, bailarines, cantantes, acróbatas, programadores, pintores, escultores, comisarios de arte, fotógrafos de arte, escritores, autores de libros de autor - ilustradores, dramaturgos);
- Profesionales artísticos y técnicos (por ejemplo, diseñadores de sonido, diseñadores de luces, gestores artísticos) que hayan participado en la realización de producciones en vivo con características artísticas o estén altamente especializados en espectáculos en vivo o artes visuales.

La subvención del programa Covid-Culture 3.2. está destinada a las personas físicas - los autónomos que realicen trabajos de equipo cinematográfico, trabajos de creación cinematográfica y los artistas intérpretes o ejecutantes. También está diseñada para las entidades empresariales - operadores de cine (pago por asiento), reembolso de la recuperación de costes y de los costes no pagados (obligaciones) de las empresas de producción por los costes y las obligaciones directamente asociadas a la limitación de la producción audiovisual, la distribución y la accesibilidad del AVD en las salas de cine.

La cantidad global para los autónomos es de 60 mil coronas checas y las entidades empresariales obtendrán como máximo 5 millones de coronas checas. En cuanto a la industria creativa centralizada en la República Checa, la propia Praga ha preparado un programa de beneficios para la cultura y los turistas locales. Praga apoyará la cultura y el turismo afectados con otros 250 millones de coronas checas. Los teatros y otras instituciones culturales podrán obtener la subvención para fines especiales. Las organizaciones contributivas que se han visto afectadas por la caída de los ingresos por tasas también recibirán ayuda. Praga también invertirá 100 millones de coronas checas en una campaña para atraer a los turistas locales y un programa de beneficios que incluye descuentos en las entradas. Las medidas ya han sido discutidas por el consejo económico con los representantes necesarios de diferentes sectores y organizaciones y ahora serán aprobadas por el consejo municipal.

Aspectos sociales

En la República Checa hubo una serie de iniciativas destinadas a expresar la solidaridad y el apoyo tangible a los grupos socialmente marginados.

Para empezar con ejemplos de iniciativas locales que surgieron mucho antes de la pandemia, pero que encontraron la forma de adaptarse y remodelar su visión en 2020, el concurso de canciones musicales Miri Gil'i existe desde 2015 y ofrece un espacio para la expresión artística de la minoría gitana. Se trata de un evento a gran escala que promueve la cultura gitana y consolida el arte de los grupos socialmente excluidos en el paisaje cultural de la República Checa.

Otras iniciativas puestas en marcha por la comunidad romaní son la costura de mascarillas con motivos tradicionales romaníes, la participación en concursos de escritura y la posterior publicación de autores emergentes, los concursos de oratoria organizados por las ONG y el fomento del uso de las lenguas minoritarias.

Como forma de acercar el arte al público en condiciones de encierro, se hizo muy popular ensayar o representar piezas de danza o teatro en espacios públicos, como parques y zonas de la ciudad. Esto permitía a un público externo experimentar el entretenimiento en vivo. Hubo casos en los que se celebraron conciertos voluntarios junto a las residencias de ancianos o los hospitales, para que las personas de los grupos de riesgo Covid-19 pudieran disfrutar del arte con seguridad desde la distancia.

El Estado se implicó mucho en la organización de un apoyo administrativo de calidad: las solicitudes de financiación y proyectos, la cumplimentación de los formularios y la respuesta a las preguntas más frecuentes sobre el empleo en la industria cultural se atendieron ahora en línea y/o por teléfono. Este enfoque tuvo un gran éxito para las personas con movilidad reducida, discapacidad visual o residentes extranjeros, que antes casi no podían recibir servicios de este tipo.

Los grupos de acción local (realizados en Praga y en una ciudad más pequeña) expresaron una preocupación unívoca por el cierre de varias fundaciones y organismos artísticos y la consiguiente falta de apoyo y sentimiento de pertenencia a una comunidad artística.

Se plantearon otras cuestiones, como los importantes problemas de salud, causados por la tensión mental, el estrés y la inseguridad; la falta de privacidad y la imposibilidad de trabajar desde casa, la pérdida de concentración; el aumento de los precios de los suministros artísticos y del alquiler de los espacios de trabajo.

Los participantes mencionaron que el apoyo público ha sido menor, ya que la gente empezó a ahorrar y no tuvo la oportunidad de apoyar económicamente a los artistas. Recibir subvenciones del Estado era complicado para algunas personas que carecían de conocimientos digitales; también requería mucho papeleo, por lo que los artistas solicitantes perdían la motivación por el camino.

Las soluciones e ideas políticas sugeridas incluían facilitar el acceso a la ayuda financiera del gobierno, mejorar la cualificación de los funcionarios estatales que trabajan en el ámbito del arte, crear mejores oportunidades de creación de redes a nivel local y europeo, promover las inversiones en el sector y las donaciones a artistas individuales o colectivos.

En conclusión, la pandemia trajo consigo algunos cambios sustanciales en la industria cultural de la República Checa. El gobierno nacional reaccionó a múltiples niveles y trató de apoyar lo mejor posible al frágil sector. Para ello, se contó con la cooperación de entidades como tres ministerios y con el trabajo productivo de las ONG culturales activas en el país. Las subvenciones financieras se concedieron en varias rondas, pero fueron difíciles de obtener debido a los elevados procesos burocráticos. El profundo nivel de centralización de las artes y la cultura también fue claramente visible a lo largo de la crisis, con Praga lanzando su propia iniciativa sobre la atracción de turistas y la reactivación de las artes. En cuanto a los aspectos sociales, la República Checa sigue poniendo en marcha nuevos proyectos o adaptando los existentes para apoyar a los grupos de inclusión social, principalmente a los gitanos. La digitalización de los contactos con las autoridades designadas por el gobierno permite pedir apoyo o ayuda a las personas que tienen problemas de salud, movilidad reducida, mala visión o discapacidades auditivas o que no tienen un alto nivel de competencias digitales.



ESPAÑA

La política española descentralizada ha favorecido la adopción de diferentes modelos de gestión cultural y de apoyo y promoción de la creación artística. El acceso a la cultura y la participación en la vida cultural son algunos de los objetivos primordiales de la reciente política cultural española. En 2016, el Gobierno central destinó aproximadamente el 50% de sus recursos para la cultura al sector del patrimonio histórico-artístico. La distribución de los recursos del Gobierno central entre los distintos sectores culturales se ha mantenido más o menos sin cambios durante los últimos cinco años.

Impacto de las restricciones de Covid-19

Los sectores culturales seguían sufriendo por las consecuencias de la crisis de 2008 y por las deficiencias endémicas no resueltas relacionadas específicamente con la financiación de la cultura en su vertiente pública y privada, y las relacionadas con el trabajo y el desarrollo de los artistas y las artes.

España fue uno de los países europeos que no impuso cierres en el sector cultural, salvo en el periodo de cierre total: las instituciones y galerías permanecieron abiertas con capacidad reducida. Este enfoque tuvo algunas consecuencias importantes:

- Impacto en la organización: El 5,0% mantiene los puestos de trabajo cerrados, sin ninguna actividad presencial; el 48,5% sigue teletrabajando parcialmente, mientras que el 51,5% trabaja sin apenas cambios.
- Impacto en la oferta de actividades: El 7,9% no ha tenido actividades; el 57,1% ha recuperado sólo parcialmente la actividad habitual y sólo el 31,6% ha recuperado el volumen normal de actividad. El 31,6% ha celebrado posteriormente actividades que fueron pospuestas por la pandemia. Por sectores, el impacto es más grave para el sector privado y especialmente para los profesionales independientes.
- Impacto en el público: El 6,7% no tiene público porque no tiene actividad; el 80,7% tiene menos público por limitaciones de capacidad para sus actividades y sólo el 8,9% ha recuperado su público habitual. Un 19,3% declara que sus actividades tienen hoy, en igualdad de condiciones, una menor respuesta del público.

Aspectos financieros

El 18 de Abril, los Ministros de Cultura y de Hacienda se comprometieron a diseñar un primer paquete de medidas urgentes de apoyo al sector cultural.

Durante este anuncio, el Ministro de Cultura y Deporte manifestó su voluntad de lograr un Pacto de Estado por la Cultura. Durante los primeros meses de la pandemia, el Ministerio destacó el aumento de los fondos presupuestarios en los presupuestos generales del Estado para el año 2021 (un 37% más). En el año 2020 se publicaron dos decretos con acciones extraordinarias de apoyo al sector cultural tras la crisis del COVID-19.

Otro de los objetivos del Gobierno español es que las PYMES del sector de las ICC y del deporte, así como los profesionales individuales, puedan beneficiarse de los avales aprobados por el Gobierno.

El Consejo de Ministros ha acordado las características del primer lanzamiento del programa de avales aprobado para empresas y profesionales individuales, por un importe de hasta 20.000 millones de euros.

El hecho de que el 50% de la financiación se conceda a las PYME y a los profesionales es especialmente relevante para el sector cultural, ya que sólo el 0,7% de las empresas que operan en el sector tienen más de 50 trabajadores.

El sector cultural está compuesto en su mayoría por creadores y profesionales individuales, microempresas y pequeñas empresas. A nivel local, las regiones ofrecieron un primer paquete de medidas (Pla de Rescat del sector cultural) que aportó más de 31 millones al sector para contribuir al cierre de actividades.

Aspectos sociales

En España, la protección social de los artistas funciona bajo el llamado modelo de intermitencia. Este modelo se basa en la concepción de que el trabajo cultural es por naturaleza intermitente, es decir, por la esencia del mismo, alternando constantemente períodos de empleo y períodos de no empleo. Por lo tanto, establece que las personas en edad de trabajar pueden acceder a este régimen siempre que en un determinado periodo hayan sido contratadas un número determinado de horas.

En el ámbito relacionado con la inclusión social, el Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música (INAEM), como organismo encargado de la gestión directa de los teatros, auditorios y compañías de música y danza, tiene la responsabilidad de desarrollar políticas de inclusión social en todo el Estado y apuesta por la inclusión en el ámbito de las artes escénicas y de la música.

El INAEM organiza cada año unas jornadas de dos días sobre arte temático e inclusión social. En 2020, se celebraron las XII Jornadas de Inclusión Social y Educación en las Artes Escénicas con el lema "La fuerza de las alianzas", centradas en el futuro de las artes escénicas y musicales inclusivas y comunitarias.

A nivel local, Barcelona es un buen ejemplo de gestión eficaz de la crisis y de enfoque reactivo en la industria cultural. En noviembre de 2020 se aprobó El Acuerdo Ciudadano por una Barcelona Inclusiva, un plan destinado a reprogramar la Estrategia de Inclusión y el Plan de Acción del Acuerdo Ciudadano 2020-2022. Su objetivo es crear líneas de actuación para hacer frente a las desigualdades sociales en Barcelona, que en los últimos meses se han agravado como consecuencia de la situación generada por Covid-19. Por otro lado, el Plan de Acción del Acuerdo Ciudadano (PAAC) 2020-2022, que forma parte de la misma Estrategia, consta de 4 objetivos principales, a partir de los cuales se desarrollan 15 proyectos impulsores y 52 acciones concretas para alcanzar las metas. Las líneas de actuación del plan son:

Línea 1: Reducir la desigualdad en la distribución de la renta y garantizar los derechos sociales, especialmente el acceso a la vivienda, al empleo de calidad y a las necesidades básicas.

Línea 2: Aumentar la equidad educativa y las oportunidades formativas y culturales a lo largo de la vida. Línea 3: Fortalecer y articular los servicios y redes de apoyo relacional y comunitario que faciliten el empoderamiento personal y colectivo.

Línea 4: Eliminar la estigmatización y la segregación social.

Línea 5: Reducir las desigualdades sociales territoriales.

Durante dos grupos de acción local, los participantes llegaron a la conclusión de que, tras Covid-19, existe un creciente interés por mejorar las políticas sociales de proximidad e inclusión, especialmente a nivel local. Sin duda, la pandemia ha acelerado la inclusión y el desarrollo de los artistas en la sociedad. Muchos recursos financieros se han dirigido a la producción de obras de arte y proyectos artísticos con impacto social.

Por lo tanto, es importante proporcionar a los artistas una educación para que puedan ampliar su red y recibir financiación para desarrollar sus investigaciones y obras de arte. El aprendizaje de las herramientas digitales y su uso puede ayudar a los grupos socialmente excluidos a ser más valorados e insertados en la sociedad. La falta de habilidades digitales puede superarse con la orientación de artistas veteranos que pueden actuar como mediadores y educadores.

En resumen, en el transcurso de la pandemia, España se mantuvo en su enfoque descentralizado para la cultura que no ha cambiado en los últimos años, lo que mantuvo la redistribución racional y adecuada de los recursos financieros en el mismo nivel. Las regiones también desarrollaron y aplicaron otras medidas, como el Plan de Acción creado por el municipio de Barcelona que aborda la potenciación y el apoyo a los artistas en situación de exclusión social. En el conjunto de España, las instituciones culturales no cerraron del todo y funcionaron con una capacidad reducida, lo que ayudó a mantener la conexión con el público y a evitar un fuerte desempleo.

ITALIA

El sector cultural italiano demostró ser muy resistente en tiempos de crisis.

La fase de reinicio comenzó centrándose en un formato híbrido entre el mundo real y el virtual, permitiendo al público interactuar dentro de las distintas plataformas, canales sociales y comunidades.

En 2022, un escenario de pandemia todavía crítico, las artes y la cultura siguen ocupando un lugar relevante en la recuperación económica y social italiana. Según las estadísticas, en la última década las artes y la cultura han generado una gran innovación y han creado competitividad para la economía nacional, contribuyendo a la creación de nuevos empleos y riqueza. Sin embargo, el sector no ha estado exento de las consecuencias económicas de la crisis sanitaria, ya que es el que más ha sufrido a causa de la pandemia.

Impacto de las restricciones de Covid-19

El Sistema de Producción Cultural y Creativa (SPC) italiano se ha visto afectado por una contracción de la riqueza producida del 8,1%, frente a la media nacional del 7,2%. El sector más afectado fue el del patrimonio cultural, con una contracción del 19% en relación con la riqueza producida y del 11,2% en términos de puestos de trabajo. El caso de los videojuegos y el software es diferente y único, ya que generó un 4,2% de riqueza, también gracias al incentivo hacia el entretenimiento digital y doméstico durante el cierre.

Entre los efectos positivos de la pandemia dentro de las diferentes áreas de la CCPS, es posible observar una mayor sensibilidad a las dinámicas de inclusión relacionadas con el género y los grupos vulnerables - orientaciones sexuales diversas y minorías étnicas y religiosas.

Además, la pandemia parecía aportar nuevas energías para el desarrollo de modelos productivos y distributivos locales/nacionales en la industria cultural. Covid-19 reclamó nuevas formas de hibridación entre géneros y sectores (por ejemplo, la extensión del juego a los sectores de la música y el deporte; la fusión de contenidos de entretenimiento y educativos), que se probó con éxito. En general, Italia persiguió la conexión entre la salud y el bienestar y la cultura: los contenidos culturales fueron de gran ayuda para superar el trauma y crear resiliencia.

Aspectos financieros

A pesar de las repercusiones financieras que se iniciaron en 2020, la cadena cultural y creativa se confirma como central dentro de las especializaciones productivas nacionales debido a los 84.600 millones de valor añadido producidos y a los cerca de 1,5 millones de empleados - estas cifras corresponden respectivamente al 5,7% y al 5,9% del total de la economía italiana.

En 2021, el Parlamento italiano completó el proceso legislativo para la aprobación del nuevo reglamento de Europa Creativa 2021-2027. La aprobación permite un programa ambicioso que está diseñado para responder a una revolución digital, teniendo en cuenta los aspectos sociales de la misma. Un presupuesto reforzado de casi 2.500 millones de euros es la mayor movilización de recursos jamás aprobada por la Unión Europea para apoyar el ecosistema cultural y ayudar a que sea más resistente y competitivo, para garantizar que las acciones estén ancladas en tres prioridades transversales: la inclusión social, la reducción de la huella medioambiental y la igualdad de género.

- El 17 de marzo, Italia adoptó la legislación de emergencia denominada "Cura Italia". Dentro de este programa de ayudas, se destinan 3.000 millones de euros para apoyar y salvaguardar el periodo de inactividad de profesionales, autónomos y trabajadores por cuenta propia. Como parte de las medidas del paquete de emergencia, las siguientes son directamente relevantes para los artistas:
- Ampliación de las prestaciones por desempleo a los trabajadores de la cultura y las organizaciones sin ánimo de lucro (artículo 22);
- Asignación de 600 euros (para el mes de marzo) para los autónomos del sector de las artes escénicas por un máximo de 48,6 millones de euros en 2020 (según ciertas condiciones establecidas en el artículo 38);
- Suspensión de los pagos a la seguridad social, las cotizaciones sociales y otros gravámenes e impuestos (incluido el IVA) para los museos, teatros, salas de conciertos y otras organizaciones culturales (artículos 61 y 62);
- Vales para el reembolso de entradas ya vendidas (por ejemplo, cine, museos, teatros) con una validez de 1 año (artículo 88);
- Creación de dos fondos de apoyo a los sectores audiovisual, cinematográfico y de las artes escénicas con un presupuesto global de 130 millones de euros en 2020 (80 millones de euros en cuenta corriente y 50 millones de euros en cuenta de capital, como se detalla en el artículo 89).

Aspectos sociales

En mayo de 2021, el Consejo de Ministros italiano aprobó un paquete de medidas significativas para garantizar las garantías adecuadas de bienestar y seguridad social para los trabajadores del espectáculo dentro del decreto "SOSTEGNI BIS". Abarca los aspectos más importantes de la protección social de los artistas:

- Nueva previsión para los trabajadores del espectáculo - un sistema que tiene como objetivo garantizar la protección que ya existe para otros tipos de profesionales, con el fin de asegurar mejores condiciones de equidad social y dignidad, fomentar el desarrollo del pleno reconocimiento del trabajo en el sector y contribuir a la aparición del trabajo no declarado;

Ajuste y ampliación de la protección y el apoyo para crianza de los hijos;

- Adaptación y prórroga de la prestación por enfermedad;
- Aumento del salario diario asistencial, que pasa de los 67,14 euros actuales a 100 euros.
- Seguro de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales;
- Mejora del sistema de cotizaciones a la pensión.

Los grupos de acción local se ocuparon de la mejora de las competencias derivadas del entorno geocultural (principalmente lingüístico y cultural). Por ejemplo, los participantes debatieron la viabilidad de un proyecto de mediación museística dirigido a refugiados y solicitantes de asilo. Ofrecerles una oportunidad de trabajo en un recinto cultural tenía la doble ventaja de ampliar los horizontes de los visitantes/público (gracias a la coincidencia lingüística con las comunidades de origen extranjero que viven en la zona) y de encender las relaciones para reforzar el sentido de comunidad y la cohesión social.

Para fomentar el protagonismo de los artistas a través de un proceso de capacitación destinado a proporcionar herramientas prácticas, los participantes coincidieron en la necesidad de evitar hablar exclusivamente de vulnerabilidad y racismo, sino de actuar para desmantelar las discriminaciones estructurales. En lugar de una actuación que aborde estos temas, es mejor implementar prácticas de ruptura e involucrar a nuevas voces para que formen parte del proceso.

Tras este análisis, es evidente que también en Italia el sector cultural tiene un enorme impacto en la economía del país y es capaz de generar innovación y crear nuevos puestos de trabajo. Por esta razón, el gobierno puso en marcha leyes y ayudas útiles para intentar salvaguardar este sector durante la pandemia. Durante este periodo, lo que se subrayó es la extrema importancia de la cultura en conexión con otros sectores como el sistema sanitario y lo importante que son los contenidos culturales para superar el trauma.



CROACIA

Existe una importante carencia de datos a la hora de analizar el desarrollo del sector cultural en Croacia. El primer y mayor estudio realizado en 2015 (Bakarić et al.) demostró cómo los rendimientos económicos de la industria del arte se conseguían principalmente a través de las actividades (in)formales de los artistas y trabajadores culturales. La falta de regulación legal de los campos creativos a nivel nacional se refleja, en su mayor parte, en la ausencia de un organismo paraguas que controle y supervise sistemáticamente los indicadores clave de la industria. La falta de institucionalización de la industria creativa ha provocado dificultades a la hora de desarrollar análisis, estrategias a largo y corto plazo y planes para el crecimiento y el avance de la industria, lo que se convirtió en un factor crucial para la recuperación post-pandémica de la cultura.

Impacto de las restricciones de Covid-19

En 2020, el sector cultural de la República de Croacia se vio afectado por dos catástrofes imprevistas: una relacionada con la enfermedad pandémica mundial COVID-19 y la otra con una serie de terremotos. Estas catástrofes confirmaron la fragilidad del sector cultural y su sensibilidad a las influencias externas imprevisibles.

En un estudio realizado por la Fundación Kultura nova durante 2021 en Croacia, los encuestados estimaron que la crisis provocada por la pandemia COVID-19 afectó directamente a ciertos aspectos de su trabajo, como:

- a realización de actividades culturales y artísticas (83,2%),
- programas de viajes y movilidad(78.1%);
- organización del trabajo diario (73.4%);
- cooperación y creación de redes(64.5%);
- empleo (29.3%);
- ingresos de los fondos y programas de la UE (39%).

Según los resultados de la investigación, el número total de actividades realizadas en 2019 fue de 80.640; el número total de actividades realizadas fue un 55% inferior en 2020 debido a las medidas epidemiológicas.

Aunque Croacia fue uno de los pocos países de la UE que no cerró por completo los espacios culturales; se adoptaron algunas decisiones gubernamentales sobre la exención de las restricciones a las bibliotecas, los museos, las galerías, las tiendas de antigüedades y las librerías, y se permitieron los ensayos de artistas y trabajadores culturales en grupos más pequeños. Se idearon rápidamente otras medidas diversas para ayudar al sector cultural, tanto dentro del Ministerio de Cultura y Medios de Comunicación de la República de Croacia como de forma horizontal, que se aplicaron en varias fases, facilitando así el trabajo del sector cultural en circunstancias imprevisibles y cambiantes.

Sin embargo, hubo una falta de compromiso a nivel local y regional, donde las administraciones culturales no ofrecieron soluciones o asistencia adecuadas a los agentes culturales en la mayoría de los casos, por lo que las medidas específicas para ayudar al sector cultural en situaciones de crisis fueron en su mayoría la excepción, lo que afectó aún más a la crisis.

La disponibilidad de contenidos culturales y artísticos para los distintos públicos, así como el compromiso con el público fueron los mayores retos para todos los actores del sector cultural debido a la prohibición de las reuniones públicas, las medidas de distanciamiento físico y otras medidas epidemiológicas. La media de público por encuestado en 2019 fue de 19.299, mientras que en 2020 fue de 7.127. En total, el 70,1% de los encuestados tuvo menos visitantes en 2020 que en 2019, el 23, 2% no registró cambios en el número de públicos, mientras que sólo el 6,7% de los encuestados tuvo más públicos que en 2019. Estos últimos son en su mayoría los que han desarrollado la presencia en Internet y diversas formas de contenido digital y su distribución antes de la pandemia. Su adaptación al cambio de circunstancias fue bastante fácil y oportuna.

Aspectos financieros

Los subsectores culturales de Croacia dependen en parte de la financiación pública dentro de la política cultural, y en parte de la política de fomento de las pequeñas y medianas empresas. Los cambios en la disponibilidad de las fuentes de financiación dentro de la política cultural han tenido un grave efecto en el ámbito cultural. La exposición del arte a los cambios en la financiación pública es especialmente pronunciada. Los episodios de recesión y la disminución de los ingresos públicos han provocado un descenso gradual del gasto público total en cultura, y las ICC se han visto directamente afectadas, tanto por la reducción de la disponibilidad de financiación pública como por la reducción de la demanda de servicios y productos en el país. La parte privada del sector de las ICC en Croacia está muy fragmentada: está formada por muchas entidades jurídicas más pequeñas y por personas físicas.

La crisis provocada por la pandemia tuvo un impacto diferente en los distintos segmentos del sector. El sector público tuvo el mayor impacto en los ingresos del mercado (56,2%) y en los proyectos y la cooperación internacional (46,7%). El sector civil fue el que más afectó a los ingresos procedentes de los presupuestos públicos (44,8%), las donaciones y los patrocinios (54,4%) y los proyectos internacionales y la cooperación (64,2%).

En comparación con otros actores, los encuestados del sector privado evaluaron como más significativo el impacto de la crisis en los ingresos del mercado (72%), la gestión del espacio y el mantenimiento del material (46,9%) y el empleo (41,3%). Las personas físicas y los artistas independientes estimaron que la crisis tuvo un mayor impacto en la ejecución de proyectos internacionales y la cooperación (65,7%), los ingresos del mercado (60,5%) y el empleo (37,2%), mientras que el 25% de los encuestados cerró sus locales hasta nueve semanas.

Con la excepción de la Fundación Kultura Nova y el Ministerio de Cultura y Medios de Comunicación, todos los demás proveedores redujeron sus presupuestos al menos en un 15%, lo que provocó importantes dificultades para el apoyo financiero del sector. Hasta ahora, los posibles contratiempos se han cubierto a través de patrocinadores y mecenas privados, pero debido a la difícil situación económica del sector privado, la mayor parte de la cooperación en este campo se ha cancelado.

Por lo tanto, los empleados se han visto obligados a ir a un salario mínimo para aliviar en cierta medida la situación financiera causada por la pandemia.

En cuanto a los ingresos financieros de las personas que trabajan en CCI, los datos muestran que el mayor número de contratos cancelados se produjo con los asociados externos, ya sea por la cancelación de actividades en 2020 o por el aplazamiento de actividades para 2021. Como diferencia significativa, los contratos de trabajo a tiempo completo se cancelaron en niveles mucho más bajos. La disparidad entre el número de contratos de trabajo cancelados y los contratos de cooperación externa indica claramente qué formas de trabajo cultural contratado están directamente en peligro durante la crisis, es decir, hasta qué punto el sistema no cubre todas las formas de trabajo cultural con los mismos derechos y seguridad.

El Gobierno nacional trató de garantizar un apoyo financiero sustancial a los artistas independientes, por lo que se creó un fondo especial de ayuda para los profesionales independientes que no tienen un estatus regulado. Durante 2020 se abrieron nuevas convocatorias: "Arte y cultura en línea" (importe total de 35 millones de HRK), "Fomento del espíritu empresarial en las industrias culturales y creativas para 2020" (8 millones de HRK), "Apoyo a una parte del coste del espectáculo en el ámbito de las actividades de teatro, danza y música (música clásica y jazz)" (882 925), "Programa de adaptación digital y creación de nuevos contenidos culturales y educativos" (8.189.193 HRK), y en cooperación con la Unión Musical Croata, se publicó una convocatoria de programas de conciertos dentro del proyecto "Porque hay que tocar" (5.226.000 HRK). También se han aportado fondos adicionales para cofinanciar las películas, y se ha eximido a los centros de buceo del pago de una tasa anual por los bienes culturales subacuáticos.

Aspectos sociales

La imposibilidad de viajar ha afectado especialmente a todo el sector cultural. Los eventos internacionales se han cancelado o aplazado hasta 2021 e incluso 2022, y debido a la prohibición de las concentraciones públicas, se han perdido muchas oportunidades de establecer redes dentro de la escena cultural, así como oportunidades de nuevas colaboraciones. Debido a la limitada movilidad internacional, los actores se vieron a menudo obligados a cambiar sus programas.

Durante los grupos de acción local se debatieron varios proyectos que surgieron durante la pandemia y que se dirigían a grupos de inclusión social, como la educación artística para niños gitanos y las actividades artísticas para personas sordas y con discapacidad visual. El tema de la búsqueda de asilo y la migración se plantea a menudo en el arte croata contemporáneo, con artistas con antecedentes similares involucrados.

En conclusión, la recuperación postpandémica de la industria cultural en Croacia se ve dificultada por la ausencia de regulación del arte a nivel gubernamental, una tendencia que ya existía antes de Covid-19. La desfragmentación y la escasez de datos no permiten crear una estrategia uniforme. Durante la propia pandemia, Croacia permitió que los espacios culturales permanecieran abiertos bajo ciertas condiciones, pero aun así el número de eventos, los ingresos y la participación del público se redujeron a más de la mitad. El Ministerio de Cultura y Medios de Comunicación de la República de Croacia fue la fuente más importante de apoyo al sector cultural, especialmente la ayuda financiera a los artistas independientes.

La salud mental de los artistas se deterioró a causa del estrés y la incertidumbre experimentados, y esta cuestión aún no se ha abordado.

ARTE E INCLUSIÓN SOCIAL

05

5.1 ¿Qué entendemos por arte?

5.2 ¿Qué papel se atribuye al arte y a la inclusión social en el contexto de esta investigación?

5.1 ¿Qué entendemos por arte?

Dar una definición absoluta de lo que es el arte va más allá de los objetivos y posibilidades de este manual. Al fin y al cabo, el mundo del arte ha cambiado mucho a lo largo de los siglos y ya no se pueden trazar límites claros. La misma dificultad se aplica también a la definición de la figura del artista: en algunos casos se pone el foco en la originalidad y en el propio artista, en otros el artista está menos vinculado a la obra como signo personal, sino más dirigido a un proyecto u objetivo (social o colectivo).⁷ Sobre la cuestión del arte, se puede decir que el arte es también un pensamiento visualizado que nos invita a pensar y actuar de forma diferente.⁸

Por lo tanto, este trabajo no pretende ofrecer una definición o clasificación global del ámbito artístico. Sin embargo, trata de esbozar algunos aspectos caracterizadores que son útiles para comprender el valor y el significado de la práctica artística.

Se han identificado tres propiedades fundamentales del arte: la capacidad catalizadora, la capacidad relacional y la capacidad de anticipación y visión:

1. El arte funciona como catalizador porque estimula la creatividad y las dimensiones estética y emocional. Produce efectos sobre un individuo o un grupo, activando procesos de transformación, mejorando los mecanismos de creación de valor y fomentando la innovación.⁹
2. La capacidad relacional del arte es otro tema clave: las personas pueden adquirir una percepción diferente del espacio, que se convierte en un lugar para comparar, criticar y compartir el trabajo y las experiencias personales.¹⁰ El arte se convierte en una nueva fuente de identificación y diálogo que mejora las relaciones internas, superando las fronteras relacionales entre personas que cubren diferentes roles y posiciones y aumentando las conexiones entre ellas, lo que posiblemente conduzca a una mayor cooperación.¹¹ Las prácticas artísticas utilizadas para este fin pueden ser diferentes, desde el teatro foro, la pintura colectiva o la improvisación musical colectiva.
3. La capacidad de anticipación y visión hace que los artistas vean más allá que los demás, previendo los cambios que trae el progreso tecnológico y el consiguiente cambio en la forma de vivir. El arte tiene la capacidad de empujar a la gente a "ver más y ver de forma diferente".

5.2 ¿Qué papel se atribuye al arte y a la inclusión social en el contexto de esta investigación?

“La Unión se fundamenta en los valores del respeto a la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad, el Estado de Derecho y el respeto a los derechos humanos, incluidos los derechos de las personas pertenecientes a minorías. Estos valores son comunes a los Estados miembros en una sociedad en la que prevalecen el pluralismo, la no discriminación, la tolerancia, la justicia, la solidaridad y la igualdad entre mujeres y hombres.”¹²

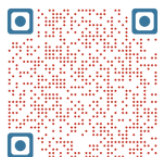
Estos valores deben promoverse firmemente como base común para todas las personas de la UE, independientemente de la gran diversidad de sus grupos socioculturales con diferentes creencias y visiones del mundo, costumbres y sistemas de valores. Inspirado en estos valores, el proyecto PALkonnnect examinó los enfoques y las prácticas orientadas a utilizar el arte para fomentar la inclusión y hacer frente a las actitudes excluyentes. En este contexto, el valor estético del arte es secundario: lo principal son sus componentes expresivos y relacionales y el objetivo de generar innovación social.

En este punto, también es importante aclarar la terminología adoptada, especialmente la definición de inclusión social. Un informe del Fondo Social Europeo (FSE)¹³ dice lo siguiente: “La inclusión social es un proceso que garantiza que las personas en riesgo de pobreza y exclusión social obtengan las oportunidades y los recursos necesarios para participar plenamente en la vida económica, social y cultural y disfrutar de un nivel de vida y bienestar que se considera normal en la sociedad en la que viven. Garantiza que tengan una mayor participación en la toma de decisiones que afectan a sus vidas y el acceso a sus derechos fundamentales”.

Por tanto, la inclusión social es un proceso dinámico que implica la interacción entre dos dimensiones principales de la vida: las relaciones interpersonales y la participación en la comunidad (escuela, accesibilidad cultural, deportes, trabajo, vivienda, etc.). El arte y sus lenguajes podrían proponerse como poderosos mediadores en ambos ámbitos. Podrían desempeñar una importante función social, a favor de un desarrollo integral de la persona (independientemente de la diversidad de los individuos que derivan de condiciones de discapacidad y/o desventaja psicofísica, socioeconómica y cultural) y del desarrollo global de la sociedad.

La inclusión social es un objetivo fundamental para quienes participan en el proceso de educación y formación de grupos vulnerables. El reto para los expertos de PALkonnnect y los trabajadores sociales y culturales que contribuyen al proyecto era encontrar una comprensión común del término, para luego adaptar los contenidos y las estrategias de formación de los artistas adultos y emergentes, teniendo en cuenta una amplia y diversa gama de posibles modelos de exclusión social (basados en lo físico, intelectual, social, económico, etc.). Representó una oportunidad para mejorar la asociación y una "mentalidad de red" y una ocasión de conocimiento y socialización de la información y las prácticas con el objetivo de fortalecer los procesos de aprendizaje y proporcionar habilidades.

A nivel europeo, se han recogido numerosas prácticas y proyectos desarrollados tanto de manera formal como informal a través de la investigación llevada a cabo por el Consorcio. Pueden ser consultados y difundidos, también para ser replicados en otros contextos similares.



Mejores prácticas

7. (Vettese, 2012)

8. Nigel Warburton's essay (2003)

9. (Adler, 2006, 2010; Schiuma, 2011, 2018; Darsø, 2004, 2016)

10. (Carè et al., 2018)

11. (Antal & Strauß, 2016)

12. Article 2 of Treaty on European Union ('TEU'), OJ 2016/C 202/01.

13. https://ec.europa.eu/employment_social/esf/docs/sf_social_inclusion_en.pdf

06

PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA LA CAPACITACIÓN DE ARTISTAS Y CREATIVOS EMERGENTES

6.1 La necesidad de formar artistas y creativos

6.2 Metodología para la formación de trabajadores culturales

6.2.1 Desarrollar las competencias interculturales

6.2.2 Cómo crear un plan de formación

6.3 La metodología del programa de formación de PALkonnnect

ANNEX 1: ejemplo de módulo de aprendizaje (lección y actividad)

ANNEX 2: Plan de formación de PALkonnnect (plan de módulos)

6.1 La necesidad de formar artistas y creativos

Los artistas tienen habilidades y competencias únicas y pueden guiar a otros para cambiar percepciones, descubrir nuevos significados, involucrar a la gente, sacar a la luz contradicciones, estimular la confrontación e inspirar nuevas ideas.

Dado que los artistas son portadores de habilidades y prácticas útiles para todos, surge naturalmente otra pregunta: ¿son conscientes de ello?

Aunque la práctica artística se está extendiendo en diferentes contextos y el interés por las relaciones intersectoriales es cada vez mayor, existe un notable vacío general de conocimiento. Muchos artistas tienden a no ser conscientes de su potencial, sobre todo en lo que respecta a la posibilidad de seguir una carrera profesional y de transferir sus habilidades y competencias artísticas en diferentes contextos profesionales.

Por ello, es necesario crear cursos de formación que permitan a los artistas aumentar su autoconciencia profesional y comunicarse con el mundo de las industrias creativas y el mundo laboral en general. Un papel fundamental lo desempeñan los "organismos intermediarios" (organizaciones, asociaciones, consultores), que facilitan la conexión entre ambos mundos y apoyan el desarrollo mutuo, orientando tanto a la organización participante como al artista hacia una colaboración fructífera para todas las partes interesadas.¹⁴

Para descubrir su potencial, los artistas deben darse cuenta primero de su valor, sus capacidades y sus habilidades, y luego un proceso de formación podría ayudarles a conseguir logros profesionales y a desarrollar sus capacidades y habilidades (por ejemplo, gestión de proyectos, evaluación de procesos, etc.). Asimismo, hay que tener en cuenta las habilidades que los artistas podrían adquirir a través del aprendizaje informal, como las habilidades sociales y de colaboración, como hablar en público, escuchar a los demás, etc.). Los artistas que desean convertirse en profesionales utilizan diversos lenguajes artísticos y tienen diferentes niveles de experiencia. Por lo tanto, es importante identificar los posibles puntos débiles y las lagunas comunes en sus habilidades y competencias profesionales, en lugar de centrarse en las "identidades" artísticas existentes y diferentes. Unos posibles programas de formación que promuevan el desarrollo de otras competencias funcionales podrían ser:¹⁵

- habilidades contextuales para comprender las necesidades de las empresas y organizaciones ;
- habilidades sociales para gestionar el proceso de colaboración y relación;
- habilidades pedagógicas para establecer métodos y enfoques;
- habilidades de investigación para encontrar la información adecuada y examinar críticamente los materiales;
- habilidades de gestión de proyectos para gestionar todas las actividades de principio a fin;
- habilidades de marketing para destacar y hacer que las organizaciones y empresas comprendan el valor del trabajo artístico.

La bibliografía ofrece un marco sintético para orientar los programas de formación y dotar a los artistas de nuevas herramientas:

14. Berthoin Antal, Ariane (2012). Artistic intervention residencies and their intermediaries: A comparative analysis. *Organizational Aesthetics*, 1(1), 44-67

15, 16. Heinsius, Joost & Lehikoinen, Kai (2013) . Training Artists for Innovation: Competencies for New Contexts



6.2 Metodología para la formación de trabajadores del arte y de la cultura

6.2.1 Desarrollar las competencias interculturales

El arte está influenciado por los cambios económicos, globales, políticos y socioculturales y apoya una mejor comprensión del mundo, por lo que las competencias interculturales deben considerarse esenciales para que los artistas cumplan su función social. Hoy en día, la comprensión intercultural y la competencia intercultural son más importantes que nunca a la hora de abordar las causas fundamentales de los problemas a los que se enfrentan nuestras sociedades en términos de malentendidos culturales y socioculturales, incluidas las crecientes formas de discriminación y odio hacia los grupos minoritarios.

El Consejo de Europa define las competencias interculturales (también llamadas competencias interculturales en singular) como "la capacidad de movilizar y aplicar los recursos psicológicos pertinentes para dar una respuesta adecuada y eficaz a las solicitudes, los retos y las oportunidades que presentan las situaciones interculturales".¹⁷

Dado que el arte proporciona auténticas voces culturales y puede representar la complejidad que nos rodea, tiene el potencial de impulsar una mayor cohesión social, pero sólo cuando es el resultado de una importante sensibilidad intercultural.

Además, hay otra dimensión que hace que la competencia intercultural sea relevante para el ámbito artístico, que es la mayor diversidad cultural en la composición de los colectivos de artistas. La competencia intercultural se convierte en algo fundamental no sólo para el desarrollo de una pertenencia plena e igualitaria, sino también para el reconocimiento y la valorización de todas las competencias específicas (por ejemplo, las competencias interculturales) que pueden resultar de un determinado bagaje cultural.

La capacidad de entenderse por encima de todo tipo de barreras culturales es un requisito fundamental para que nuestras diversas sociedades democráticas funcionen y una competencia clave en la que todo individuo debería trabajar.

¿De qué hablamos concretamente? Las competencias interculturales son un término paraguas que incluye múltiples componentes de distinta naturaleza: habilidades específicas, capacidades y actitudes.

No existe una definición estándar que reúna y organice todos los componentes individuales en subcategorías.

Se ha decidido utilizar una lista elaborada por un grupo de expertos internacionales reunidos en un Think Tank (es decir, un grupo de expertos en diferentes disciplinas llamados a colaborar para analizar y resolver problemas de naturaleza compleja) dirigido por el Consejo de Europa en Oslo en 2011, porque se considera la más completa y funcional para el trabajo diario de los profesionales que quieren crear un programa de formación. La lista comprende los componentes individuales de las competencias interculturales e identifica para cada componente una sub-lista de comportamientos observables. Como los componentes se refieren a conceptos abstractos difíciles de evaluar con precisión debido a su alto nivel de abstracción, el anclaje de cada componente a comportamientos directamente observables abre el camino a posibles acciones de evaluación.

La lista organiza los componentes en función de su eficacia con respecto a la realización de acciones para contrastar los estereotipos, los prejuicios y la discriminación.

Los tres pilares de las competencias interculturales son:

1. **Conocimiento:** pertenece a la dimensión cognitiva. Ayuda a contrarrestar posibles estereotipos, ya que estas creencias implícitas actúan a nivel cognitivo.
2. **Actitudes:** pertenecen a la dimensión afectiva. Permiten contrarrestar posibles prejuicios ya que estos implican emociones y sentimientos actúan a nivel afectivo.
3. **Habilidades:** pertenecen a la dimensión conductual. Por tanto, permiten contrarrestar posibles discriminaciones, ya que éstas, al implicar acciones concretas, actúan a nivel de comportamiento.

Las competencias interculturales suelen confundirse o integrarse con las habilidades blandas. Por ello, es necesario explicar y definir las diferencias entre ambos conceptos. Las competencias blandas representan el conjunto de conocimientos, habilidades y cualidades personales que caracterizan la forma de ser de cada persona en el estudio, en el trabajo y en la vida cotidiana. Comparando esta definición con la anterior, es evidente que ambas competencias se oponen a las denominadas habilidades duras, las habilidades técnicas que pueden adquirirse a través de vías de estudio y trayectorias profesionales y que son objetivamente verificables a través de calificaciones y pruebas de evaluación. Dado que las competencias interculturales son un proceso intersubjetivo e interactivo, se relacionan en gran medida con las competencias blandas (en particular con todas las competencias relacionales individuales). Las excepciones son los conocimientos y habilidades de naturaleza cultural adquiridos a través de los estudios formales y / o caminos de trabajo.

INTERCULTURAL COMPETENCES

ATTITUDES

- Reciprocidad, responsabilidad y comportamiento activo
- Empatía
- Mente abierta, voluntad de explorar, curiosidad
- Confianza en el trato con los demás
- Conciencia de sí mismo, confianza en sí mismo, voluntad de desafiarse a sí mismo
- Ser respetuoso

CONOCIMIENTO

- Conocimiento e interacción
- Comprensión de la fe, la religión y las prácticas no religiosas
- Comprensión del desarrollo sostenible
- Conocimiento del papel y la función de los actores sociales y políticos
- Conocimiento de las prácticas sociales

HABILIDADES

- Comunicación, mediación, interacción
- Flexibilidad y adaptabilidad
- Adopción de diferentes perspectivas
- Resolución de problemas y cooperación
- Suspensión del juicio y tolerancia a la ambigüedad
- Pensamiento crítico

Fuente: Centro Intercultural Mondinsieme

Una vez definidas las competencias interculturales, también en relación con las competencias blandas y duras, es importante comprender los mecanismos que subyacen a su proceso de adquisición y desarrollo. Los trabajadores sociales, los trabajadores culturales y los profesionales que se ocupan de la educación formal y no formal deberían tomar las competencias interculturales también como un recurso verdaderamente relevante para poder vivir y actuar en los contextos sociales contemporáneos, caracterizados por la coexistencia de múltiples marcos culturales, en los que están involucrados como agentes de mediación, a través de sus propias experiencias y encuentros. Como informa la UNESCO, la posesión de competencias interculturales permite “navegar en contextos complejos marcados por una creciente diversidad de personas, culturas y estilos de vida”¹⁸

Una vez adquirido el modelo de competencias interculturales, es posible transferirlo mediante la aplicación práctica del llamado enfoque intercultural, un proceso de interacción y comunicación entre varios actores. El enfoque intercultural podría resumirse de la siguiente manera: toda relación se basa en el respeto a los demás, su visión del mundo, su sistema de valores y sus necesidades. Por tanto, es un proceso de interacción entre individuos que han interiorizado una cultura en su subjetividad, según su edad, sexo, estatus social y trayectorias vitales personales.

El "respeto a las diferencias" significa abordar la identidad sociocultural con sus múltiples facetas (etnia, nacionalidad, religión, clase social, etc.) de forma dinámica y con una perspectiva relativista. Por tanto, lejos de ser el resultado de un conjunto de nociones teóricas, el enfoque intercultural es el resultado de un proceso dinámico, basado en la participación activa del sujeto. La capacidad de interactuar adecuada y eficazmente no presupone la misma capacidad en diferentes situaciones y contextos: por ello, la evaluación de las competencias interculturales no debe prescindir del contexto de referencia.

18. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219768>

6.2.2 Cómo crear un plan de formación

Un plan de estudios es un conjunto de cursos que puede considerarse como un cuerpo de conocimientos que hay que transmitir, o un enfoque de estudio que consiste en varias lecciones, todas ellas diseñadas para alcanzar un nivel de competencia o cualificación concreto, o también como un proceso o una práctica. El diseño de un plan de estudios implica 6 pasos diferentes.



La formación utiliza una combinación de métodos con el propósito de transferir nuevos conocimientos, desarrollar y consolidar habilidades prácticas y cambiar actitudes para lograr los objetivos y resultados del aprendizaje. Se motiva a los participantes para que aprendan mediante la observación, la escucha y la participación activa, a través de presentaciones, estudios de casos, actividades prácticas, demostraciones, juegos de rol, debates en grupo y reflexiones. Es importante elegir una forma de comunicación adecuada, es decir, una comunicación bidireccional y multidireccional, para facilitar el proceso de aprendizaje.

Los formadores (educadores y facilitadores) deben seleccionar, crear y adaptar los recursos para que se ajusten al objetivo de aprendizaje del plan de estudios -o de cada lección que lo componía- y al nivel de competencia del grupo de alumnos. Su función es crear actividades de aprendizaje que ayuden a alcanzar eficazmente un determinado objetivo de aprendizaje y a implicar y comprometer activamente a todos los alumnos.

Además, los participantes pueden no tener el mismo nivel de competencia, por lo que cada nivel tiene necesidades diferentes y los profesionales tienen que ofrecerles métodos de aprendizaje distintos. Una buena estrategia para seleccionar los contenidos y los métodos en función del nivel de competencia de los alumnos es adoptar un modelo de competencia progresiva que tenga en cuenta la variedad de etapas o niveles de desarrollo de la competencia. Estas etapas de competencia podrían vincularse a los seis niveles de competencia utilizados por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER),¹⁹ que van del A1 al C2, pero adaptadas a la competencia específica que se pretende alcanzar. Con los cambios necesarios, en las dos primeras etapas, Recién llegado (A1) y Explorador (A2), los alumnos asimilan la nueva información y desarrollan prácticas básicas; en las dos etapas siguientes, Integrador (B1) y Experto (B2), los alumnos aplican, amplían y reflexionan sobre sus prácticas; en las etapas más altas, Líder (C1) y Pionero (C2), transmiten sus conocimientos, critican la práctica existente y desarrollan nuevas prácticas.

6.3 Programa de formación de PALkonnnect

Para completar y facilitar el impacto del Manual, se consideró importante proporcionar un conjunto de módulos educativos y actividades listas para ser utilizadas por los profesionales. Lo primero que se propone es la plantilla de un módulo educativo. A continuación, los lectores encontrarán los planes de lecciones de los siete módulos diferentes que representan los contenidos del "Plan de estudios para artistas y creativos emergentes" del proyecto PALkonnnect. Cada módulo de aprendizaje está dividido en lecciones numeradas y ofrece la oportunidad de estimular las reflexiones y habilidades de los alumnos mediante contenidos teóricos y actividades prácticas y participativas. Las lecciones propuestas están organizadas en relación con su nivel de complejidad - desde el nivel de principiante (A1) hasta el de integrador (B1)- e incluyen una serie de aspectos temáticos que deben explorarse en relación con el tema específico.

Nivel de competencia

Recién llegado (A1)

Los recién llegados son conscientes del potencial de los módulos para mejorar su práctica profesional. Sin embargo, han tenido muy poco contacto con el tema. Los recién llegados necesitan orientación y estímulo para ampliar su repertorio y aplicar sus competencias actuales.

OR

Explorador (A2)

Los exploradores son conscientes del potencial del tema/módulo y están interesados en él y en su práctica profesional. Lo han utilizado o han empezado a utilizarlo en algunas áreas de competencia, aunque sin seguir un enfoque global coherente.



Integrador (B1)

Los integradores experimentan con el módulo en diversos contextos y con distintos fines, integrándolos en muchas de sus prácticas. Los utilizan de forma creativa para mejorar diversos aspectos de su compromiso profesional. Están deseosos de ampliar su repertorio de prácticas.

19. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Las lecciones introducen el tema de aprendizaje y posiblemente sus subtemas, mientras que los ejercicios se utilizan para mejorar las capacidades individuales y conducen gradualmente a la siguiente lección o tema.

Se invita a los alumnos a conocer primero la parte teórica y luego a ponerse a prueba a través de la actividad, teniendo en cuenta la gran importancia de completar todas las etapas (desde la lección 1 hasta la siguiente). La reflexión y la conceptualización son tan importantes como la experiencia sobre el terreno para alcanzar todo el potencial del método educativo no formal. Las lecciones no deben tomarse como contenidos aislados, sino que deben considerarse como un proceso que contribuye al desarrollo personal de las habilidades y capacidades de los alumnos. El alumno puede empezar a utilizar el ejercicio/la actividad en cualquier lugar y puede no leer la información temática de antemano, ya que el aprendizaje a partir de la experiencia es más eficaz cuando existe un proceso de reflexión a través del cual los alumnos son capaces de revisar analíticamente lo que saben en la práctica.

ANEXO 1: ejemplo de módulo de aprendizaje (lección y actividad)

PLANIFICACIÓN DEL MÓDULO Y PLAN DE CLASES (plantilla)

Título: nombre del módulo educativo.

Objetivos y metas del módulo: breve descripción.

Nivel de competencia de los alumnos que solicitan este módulo: que indica las habilidades y conocimientos al inicio del curso, y que van desde el nivel Recién llegado, más fácil de aplicar, hasta el nivel Integrador, más complejo. Cuanto más alto es el número de nivel, mayor es la demanda de tiempo y la complejidad de la facilitación. Esto implica que tanto los individuos/grupos como los facilitadores necesitan una mayor preparación y experiencia.


Nivel de competencia de los alumnos que terminan este módulo: habilidades y conocimientos adquiridos después de completar el módulo.

Duración del curso/módulo: # horas

Planificación de las lecciones

No°	Nombre de la lección	Objetivos de la lección	Duración (indicativa)
#1			
#2			
#3			
#4			

ESTRUCTURA DE LA LECCIÓN (plantilla)

TÍTULO DE LA LECCIÓN	Indica como Lección 1, Lección 2, etc...
PROPÓSITO DE LA LECCIÓN / OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Objetivos de aprendizaje que la lección pretende alcanzar.
PARÁGRAFOS	Indica como Lección 1, Lección 2, etc...
ICONOS 	(e.g.) <ul style="list-style-type: none">• idea clave: ideas sobre el tema; este icono puede indicar un concepto, punto o mensaje clave• preguntas para la reflexión: pretenden reflexionar sobre el significado de las ideas presentadas en diferentes contextos personales, educativos, laborales o de activismo• consejos: sugerencias útiles que surgen de las prácticas y la investigación sobre el tema• ejemplo: las ideas se presentan con ejemplos concretos
ESTUDIO DE VASO O CAJA DE HERRAMIENTAS	Informe narrativo de una buena práctica o herramientas específicas para el análisis y la acción
RESUMEN DE LA LECCIÓN EN 5 PUNTOS	
NOTAS FINALES	Referencias o más información a través de sitios web o literatura en línea; enlace a vídeos o campañas

EJERCICIO (plantilla)

Título	Nombre de la actividad
Tema/Enfoque	Temas que aborda la actividad educativa
Nivel de complejidad	Clasificación desde el nivel 1, más fácil de realizar, hasta el nivel 4, más complejo
Tamaño del grupo	Tamaño ideal aproximado del grupo para realizar la actividad
Grupo de edad	-
Tiempo necesario	Toda la duración de la actividad, incluyendo el debriefing y la evaluación
Propósito/Objetivos de aprendizaje	Objetivos que la actividad pretende alcanzar
Palabras clave	Principales cuestiones abordadas por la actividad
Materiales necesarios	Lista de materiales y equipos

Preparación/ Instrucciones para el educador	Cronometraje Paso a paso Las partes esenciales del ejercicio son el debriefing y la evaluación (cómo se ha vivido la actividad, cómo conceptualiza el grupo la experiencia, cuáles son los logros del aprendizaje)
Consejos de facilitación	Elementos a tener en cuenta para apoyar el proceso de aprendizaje y las posibles adaptaciones que pueden hacerse a la actividad
Ideas para el seguimiento	Sugerencias para seguir desarrollando el proceso de aprendizaje a través de otras actividades o para actuar en el contexto después de la actividad
Apéndices	Lista de folletos dirigidos a los participantes; más información de fondo relevante
Sources	Posibles referencias

ANEXO 2: Programa de formación de PALkonnnect (plan de módulos)

MÓDULO 1: Publicar/exhibir obras de arte

El módulo pretende proporcionar las herramientas necesarias para que los artistas emergentes se presenten de la mejor manera posible a sí mismos, a sus obras de arte y a su propio proyecto artístico. La metodología consiste en comprender las diferentes fases necesarias para presentar la propia obra, uno mismo y cómo adquirir las habilidades para dar visibilidad a los proyectos, presentarlos al público e intentar participar en exposiciones de arte.

El módulo ayudará a los participantes a comprender mejor el mundo del arte con todas sus facetas, actores y cómo utilizar mejor las redes sociales para ganar visibilidad.

El módulo consta de 4 sesiones interconectadas y basadas en un estudio de caso, ejercicios y diálogo/intercambio de ideas. La estructura interactiva de los módulos proporciona nociones teóricas y prácticas sobre cómo hacer visible el propio trabajo y los diferentes pasos a seguir para lograr este objetivo.

El módulo pretende dotar a los artistas de las siguientes habilidades:

- Cómo presentarse. Cómo escribir un perfil, una declaración de artista y presentar un proyecto artístico.;
- Cómo seleccionar las imágenes de las obras, la coherencia entre las imágenes y la investigación artística;
- Cómo entender el mundo del arte, dónde exponer su obra. Mapas del mundo del arte (fundaciones, galerías, espacios públicos y privados, etc.),
- Cómo publicar y hacer visible su trabajo

Cómo emprender una carrera artística dando visibilidad a su proyecto artístico

MÓDULO 2: Conocimientos básicos en herramientas digitales para artistas y artesanos con discapacidades y otros grupos que necesitan habilidades básicas

El primer paso para un artista es ser capaz de comunicarse digitalmente para reservar reuniones y encontrar clientes. Un artesano que quiera encontrar oportunidades de negocio necesita los conocimientos necesarios para encontrar y descargar aplicaciones y páginas web útiles. Además, es importante saber cómo presentarse mejor y presentar sus obras creando una presentación y pegando imágenes en un documento de Word. Puedes llegar a un público mucho más amplio vendiendo tus obras de arte en línea.

MÓDULO 3: Digitalización de obras de arte

El objetivo principal del módulo es aumentar el nivel de alfabetización digital de los alumnos y sus conocimientos teóricos y prácticos sobre la digitalización de obras de arte; ayudarles a ser más independientes en el mercado laboral y aumentar su capacidad para llegar a nuevos clientes, redes profesionales y contactos.

Principales herramientas necesarias para digitalizar el arte:

Dispositivos a utilizar:

Teniendo en cuenta el grupo objetivo del proyecto (rellenando un formulario, un cuestionario), adaptaremos el curso a los dispositivos sencillos que posee cada hogar: un smartphone o una tableta y un PC sencillo.

Aplicaciones/Software:

Teniendo en cuenta el grupo objetivo del proyecto, adaptaremos el curso a las aplicaciones gratuitas, la mejor opción será que funcionen en línea.

Una lista de aplicaciones presentadas en las lecciones:

Aplicación Canva: Design, Photo & Video, OBS Studio, FlexClip, YouCut, Quik APP, IMovie

MÓDULO 4: Derechos de autor

Los derechos de autor y su marco legal son de suma importancia para las obras de arte, ya que es una forma de monetizar el trabajo de los artistas. Antes de que se generalizara el uso de las TIC se producían infracciones masivas de los derechos de autor, y ahora son aún mayores. La mayoría de las academias de arte no ofrecen cursos de derecho y es bastante difícil para los artistas adquirir los conocimientos necesarios en este campo. Por eso, los objetivos de este módulo son:

- Proporcionar una comprensión del concepto de derechos de autor y su protección
- Proporcionar el marco jurídico básico relacionado con la protección de los derechos de autor
- Proporcionar los conocimientos básicos necesarios para proteger los derechos de autor
- Proporcionar los conocimientos básicos para respetar los derechos de autor de otros artistas

MÓDULO 5: Vender y obtener ingresos de la obra de arte

El módulo pretende presentar algunas herramientas de orientación para la remuneración justa de los trabajadores del arte. En la actualidad, existe una excesiva diversificación de los modelos de empleo y de los contratos de trabajo no estándar dentro del sector cultural y creativo, con grandes diferencias en toda Europa. En este contexto, los trabajadores del arte experimentan a menudo una marginación y una vulnerabilidad que les lleva a desconocer sus funciones profesionales. Para garantizar un reconocimiento adecuado del valor de su trabajo y salvaguardar sus derechos, de acuerdo con la propuesta de la Comisión Europea sobre salarios mínimos adecuados para todos los trabajadores (con fecha de 28 de octubre de 2020), el módulo aborda temas específicos como:

- adquirir experiencia en el uso de herramientas para la remuneración justa en el sector artístico y creativo;

- adquirir un marco general sobre los modelos internacionales recomendados para la remuneración mínima;
- redactar facturas y conocer los elementos que hay que tener en cuenta al firmar un contrato;
- adquirir conocimientos básicos sobre las fichas no fungibles (NFT) y las organizaciones autónomas descentralizadas (DAO) que operan en la cadena de bloques.

MÓDULO 6: Financiación de proyectos artísticos

El objetivo principal del módulo es presentar y enseñar a los artistas emergentes y a los profesionales de la cultura cómo transformar sus ideas innovadoras en proyectos y cómo solicitar financiación en el marco de diferentes programas y procedimientos comunitarios e individuales. Nuestra propuesta es crear un paquete de formación orientado individualmente con una duración de 4 horas que incluya trabajo teórico y práctico sobre la preparación y planificación de su propio proyecto e iniciativa. La formación estará vinculada a los programas de financiación existentes orientados a la cultura, con énfasis en las convocatorias de Europa Creativa y Erasmus +. También se presentará información adicional sobre cómo solicitar subvenciones, residencias y campañas de crowdfunding.

MÓDULO 7: Promoción, comunicación y networking de las obras de arte

- Desarrollar habilidades de trabajo con las prácticas y herramientas utilizadas por los medios sociales para promover el sector de la creación cultural.
- Conocimiento de las ventajas en caso de afiliación a asociaciones profesionales.
- Diversificar las formas de promover la creación de artistas procedentes de entornos desfavorecidos.

07

7. CONCLUSIONES

7.1 Aprovechar las buenas prácticas existentes

7.2 El papel de las artes y la cultura en la prevención y la reducción de la exclusión social

7.1 Basarse en las buenas prácticas existentes

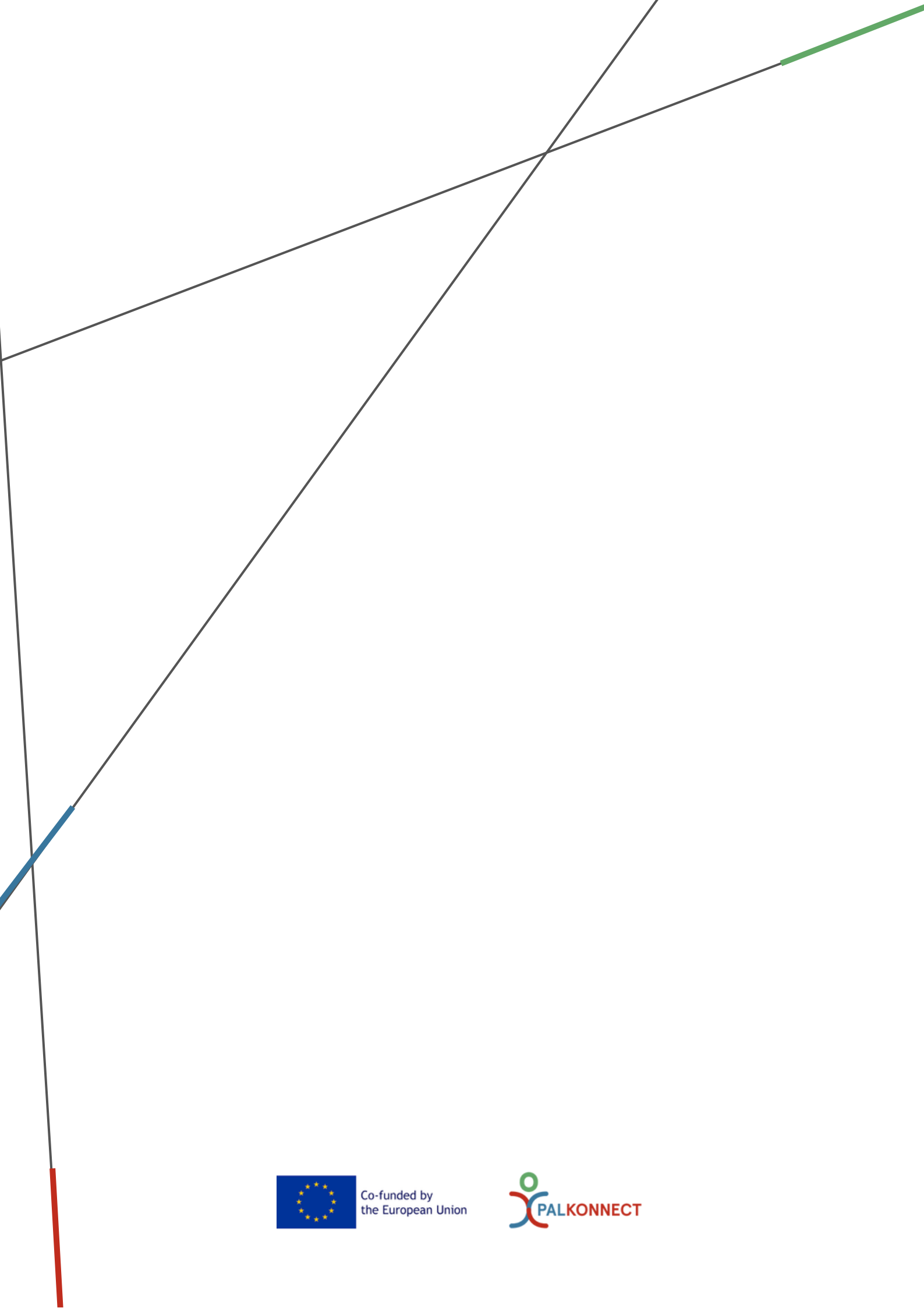
Existe una inmensa riqueza y variedad de proyectos culturales que contribuyen a ampliar la participación social. De hecho, las prácticas sobre el territorio suelen ir muy por delante de las políticas a nivel nacional o internacional. A veces, a nivel local y regional hay más conciencia de lo que ocurre y de lo que se necesita sobre el territorio. Sin embargo, los Estados miembros de la UE cuentan con políticas nacionales que conectan el acceso a la cultura con las estrategias de inclusión y proporcionan ejemplos de buenas prácticas como los recogidos para el proyecto PALkonnnect.

- Muchos países tienen una comprensión "multidimensional" de la exclusión social y desarrollan proyectos que reúnen las agendas de inclusión social y política cultural.
- Hay muchos ejemplos de organizaciones locales que colaboran para abordar la naturaleza multidimensional de la exclusión social mediante una combinación de programas que relacionan las medidas de protección social con la participación en proyectos culturales locales, actividades deportivas y educación, formación y empleo.
- Los programas de regeneración urbana y rural pueden hacer que las organizaciones o agencias locales colaboren para hacer frente a la exclusión social. Esto suele ser estimulado por los Fondos Estructurales de la UE.
- Varios países están desarrollando iniciativas para fomentar más oportunidades de empleo en las industrias creativas y para apoyar mayores oportunidades de formación.
- Las organizaciones locales y nacionales son conscientes de la importancia de la cultura como medio para desarrollar las capacidades personales, consolidar la identidad y proporcionar vías de acceso al empleo tanto en las industrias creativas como en otros sectores.

7.2 El papel de las artes y la cultura en la prevención y reducción de la exclusión social

La accesibilidad efectiva y la participación en actividades culturales para todos es una dimensión esencial para construir sociedades más inclusivas. La participación en las actividades culturales y el fomento de una democratización de la cultura han demostrado ser funcionales para que los gobiernos y las comunidades superen las dinámicas de exclusión social. Aunque cada uno de los Estados miembros de la UE es responsable de sus propias políticas para el sector cultural, la cuestión ha adquirido tal importancia que la Unión Europea está desarrollando programas que prestan atención al impacto de las tecnologías digitales y al proceso de innovación en los sectores cultural y creativo, junto con la necesidad de cambiar los modelos de gobernanza cultural.

Dado que el sector cultural y creativo tiene características peculiares, representa un campo de investigación complejo. Este documento pretende orientar futuras reflexiones y acciones sobre cuestiones urgentes: la creciente precariedad, la alta variabilidad y desigualdad de los ingresos en comparación con otras categorías profesionales, la frecuente necesidad de combinar los ingresos con otras fuentes derivadas de trabajos no culturales. Más que nunca es evidente que los perfiles de los trabajadores del arte están evolucionando. La inversión en nuevas competencias profesionales para los artistas y los operadores culturales y la creación de más oportunidades para su profesionalización y valorización deben seguir estando en el centro de las estrategias nacionales y europeas para el desarrollo de todas las sociedades.



Co-funded by
the European Union

