

#WEBINAR

**NUEVOS ESCENARIOS PARA LAS INDUSTRIAS CULTURALES
Y CREATIVAS EUROPEAS: EL CONTEXTO IBÉRICO**

**NOVOS CENÁRIOS PARA O SECTOR CULTURAL
E CRIATIVO EUROPEU: O CONTEXTO IBÉRICO**

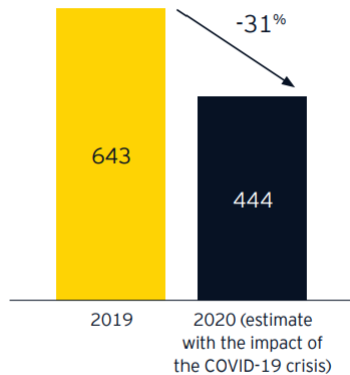
**NEW SCENARIOS FOR THE EUROPEAN ICCs:
THE IBERIAN CONTEXT**

19 MAYO/MAIO/MAY 2021



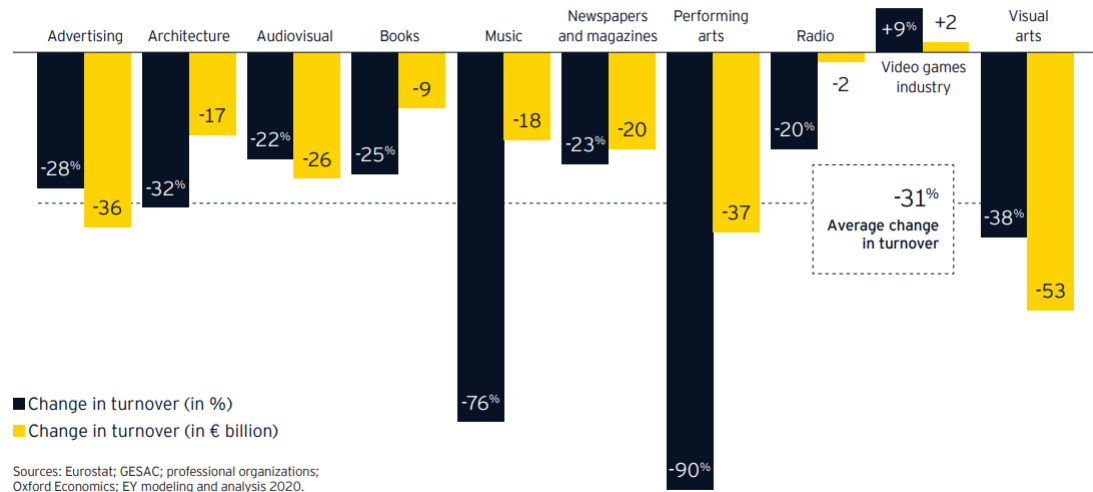
Covid-19 Impact at EU level

Total turnover generated by CCI in the EU-28 (in € billion)



Sources: Eurostat; GESAC; professional organizations; Oxford Economics - *Global Industry, Second Wave Scenario*, as of 7 September 2020; EY modeling and analysis 2020.

Estimated change in turnover 2019-20 by CCI sector (in % of total 2019 turnover and in € billion; EU-28)



Sources: Eurostat; GESAC; professional organizations; Oxford Economics; EY modeling and analysis 2020.

The shockwaves of the COVID-19 crisis are felt in all CCIs:

- performing arts (-90% between 2019 and 2020)
- music (-76%)
- visual arts, architecture, advertising, books, press and AV activities fell by 20% to 40% compared with 2019.
- The video games industry seems to be the only one to hold up (+9%).

Impacto no sector cultural e criativo Português

- Em 2019: O Volume de Negócios totalizou 6,5 mil milhões de euros (mais 3,5% que no ano anterior e com um peso de 2,0% do total da economia)
- Em 2018: 62 701 empresas no sector cultural e criativo (destacando-se as que pertenciam às Atividades das artes do espetáculo e às Atividades de arquitetura, que representaram, respetivamente, 26,8% e 14,9%, do total de empresas do sector)

Queda abrupta da economia PT => Aumento do Desemprego/Precariedade

Medidas de apoio

Estatuto do Artista
(neste momento em consulta pública)

No futuro Plano de Recuperação e Resiliência

Componente 4. Cultura



OBJECTIVOS:

- Promoção da transição digital das redes culturais através da sua modernização tecnológica e da digitalização de artes, literatura e património;
- Valorização, salvaguarda e dinamização do património cultural, no sentido amplo de património cultural material, imaterial e natural.

CONTEXTO DE LAS ICC EN ESPAÑA

Impacto del COVID-19 en Empleo cultural



[Avance enero-diciembre 2020](#)

CULTURABase

- **La industria cultural representa el 3,2% del PIB en España y proporciona un 3,6% del empleo total.**
- **Tamaño de las empresas del sector cultural:** el 65% son autónomos y un 29% tienen de 1 a 5 empleados.
- **En 2019 el empleo cultural anual medio llegó a alcanzar su máximo** (más de 710 mil personas), tras una década en ascenso
 - ✓ **En 2020 el empleo cultural anual medio bajó un 6%**
- **El empleo cultural de las mujeres descendió un 2,7 % en 2020 respecto al año anterior (descenso más significativo entre los hombres).**

MEDIDAS DE APOYO AL SECTOR CULTURAL ANTE EL COVID-19



- El MCD ha destinado 76,4 millones de euros a través de un paquete de medidas para apoyar y reforzar el sector cultural en la crisis sanitaria ([RDL 17/2020, de 5 de mayo, por el que se aprueban medidas de apoyo al sector cultural y de carácter tributario para hacer frente al impacto económico y social del COVID-2019](#))
 - [Línea de liquidez COVID-19 para ampliar y mejorar las posibilidades de financiación del sector cultural](#): movilizar 780 M. € en créditos a través de Audiovisual Fianzas SGR (actualizada por Orden de 8 de marzo de 2021).
- Acceso extraordinario de los artistas a la prestación de desempleo
- Fondos de ayudas a las artes escénicas y los exhibidores de cine superiores a 51 M. €, (apoyo económico durante la suspensión de actividad y la desescalada).
- Se refuerza el apoyo al sector del Libro y a las BBAA con 5 M € y se mejoran los incentivos al mecenazgo y a la producción audiovisual
- [RDL 5/2021, de 12 de marzo, de medidas extraordinarias de apoyo a la solvencia empresarial en respuesta a la pandemia](#) (empresas y autónomos de cines, música en vivo, tablaos flamencos, artes escénicas, bellas artes, salas de espectáculos y eventos)

Mayo 2021: Aprobación del Plan Nacional de Recuperación, Transformación y Resiliencia correspondientes a las industrias culturales y deportivas

Inversión de 825 millones de euros (Componentes Cultura y Deporte)

3 retos fundamentales: la revalorización de las industrias culturales, dinamizar la cultura como elemento de cohesión social y territorial y digitalizar e impulsar los grandes servicios culturales.

