



Erasmus+

Proyecto restART for ART



2020-1-RO01-KA227-ADU-095778
Producto Intelectual 1
"Mapa Cultural"

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un aval sobre sus contenidos, lo cuales reflejan únicamente las opiniones de los autores. La Comisión Europea y la Agencia Nacional Española (SEPIE) no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento.

Entidades participantes



Entidad coordinadora de Rumanía:
Asociatia "Centrul pentru Dezvoltarea Instrumentelor Structurale" (CPDIS)
E-mail: asociatia_cpdیس@yahoo.ro
Web Page: <http://www.cpdیس.ro>
Facebook: <https://facebook.com/AsociatiaCpdیس/>



Entidad de España:
"Academia Postal Tres"
E-mail: info@postal3.es
Web Page: <http://www.postal3.es>
Facebook: <https://www.facebook.com/academiapostal3>



Entidad de Letonia:
"Creative minds for Culture"
E-mail: mindsforculture@gmail.com
Web Page: <http://www.mindsforculture.com>
Facebook: <https://www.facebook.com/CreativeMindsforCulture>



Entidad de Turquía:
"Belen Kaymaklığı"
E-mail: belenkaymakligiab@gmail.com
Web Page: <http://www.belen.gov.tr>
Facebook: <https://www.facebook.com/groups/belenkaymakligiprojeofisi>



Mapa Cultural de **LETONIA**



Conclusión del análisis de datos

La época de la pandemia del COVID-19 ha sido difícil para todos, en particular para los representantes de las industrias culturales y creativas, que han tenido que buscar nuevas formas de continuar con sus manifestaciones creativas, mantener el contacto con otros artistas, y llegar a la audiencia de una manera forma nueva pero vinculante.

Antes de la pandemia, estaba claro que la comunicación y el compromiso en línea eran menos efectivos que los eventos en vivo, pero ésta ha sido durante mucho tiempo la única forma de continuar adelante. Antes del impacto del COVID-19 se habían programado conciertos y exposiciones, la mayoría de los cuales fueron cancelados, mientras que una parte aún se pudo llevar a cabo en línea. También se organizaron concursos online, y los artistas colaboraron para crear exposiciones digitales. Del mismo modo, se presentaron actividades de música, teatro y manualidades en el entorno online. Aunque en menor número, se organizaron diversas actividades en vivo, como exposiciones de fotografía, mercados de artesanías, conciertos, festivales, representaciones cinematográficas y teatrales, así como exposiciones de artes aplicadas.

La mayoría de los encuestados ha reconocido que la crisis del COVID-19 ha afectado su desempeño, por lo cual la mayor parte de los artistas encuestados ha intentado adaptarse a unas nuevas circunstancias; mientras que, tal y como muestran los resultados de la encuesta, muchos han deseado en todo momento reanudar sus actividades en directo. Se puede decir que el impacto de la pandemia ha sido muy negativo, aunque también ha llevado a la necesidad de un abordaje más creativo de las actividades artísticas habituales.

A la luz de los resultados y hechos descritos, se concluye que los artistas, que como colectivo han sido afectados negativamente por la crisis pandémica, necesitan contar con hoy una importante y útil variedad de instrumentos de apoyo.

Para que los artistas puedan transformar diferentes las formas de expresión y adaptarlas a un entorno digital vinculado a la red, es fundamental que desarrollen sus competencias generales, ayudando a adaptarse óptima a las especificidades y participación de una audiencia digital. Los artistas se beneficiarían de pautas y consejos sobre cómo organizar eventos en línea, o a la hora de trabajar en circunstancias vinculadas a las restricciones imperantes, a fin de que esos eventos puedan llevarse a cabo con mayor frecuencia y calidad. Mejorar las habilidades de los artistas e intercambiar experiencias con otros artistas es un factor importante en un flujo de información necesario para adaptarse mejor a la nueva situación, y poder continuar así sus actividades creativas. Es fundamental apoyar a los artistas y brindarles oportunidades de intercomunicación con otros representantes de la industria de diferentes países, pudiendo acercarse a buenas prácticas que supongan una contribución útil a la hora de adaptarse mejor a las condiciones de la pandemia.

El hecho de proporcionar apoyo a los artistas a través de las soluciones mencionadas, debe estar disponible para la audiencia más amplia que sea posible en el entorno de la industria creativa.



An aerial photograph of Madrid, Spain, taken at sunset. The sun is low on the horizon, casting a warm orange glow over the city. In the foreground, the dense urban landscape is visible, with numerous buildings and a prominent clock tower on the left. The sky is a mix of orange and pink hues. A black semi-transparent banner is overlaid on the left side of the image, containing the title and a flag icon.

Mapa cultural de **ESPAÑA**



Conclusión del análisis de datos

En España, el impacto de la pandemia en el sector artístico ha sido terrible y de grandes consecuencias.

Las estrictas restricciones aplicadas a subsectores enteros generaron, por un lado, la necesidad de que la industria buscara nuevas formas de producción, y por otro, un elevado número de artistas desempleados que necesitaban buscar actividades que poder llevar a cabo en persona. Pero no siempre ha sido posible: mientras que el 49% de los artistas no han podido organizar ningún evento en vivo, y la mayoría de ellos están vinculados a artes como principalmente la música, y un poco de teatro, cuya expresión se puede realizar a través de Internet; el 72% de las personas ha estado involucrada en algún proyecto relacionado con el arte durante el período de pandemia. Esto quiere decir que las personas no han podido organizarse ni participar en proyectos colectivos, pero se ha realizado un intenso trabajo artístico de forma individual o vinculada a medios digitales e internet; sin tener un mercado real ni una forma efectiva de canalizarlo.

Esto, en su conjunto, ha provocado que las rentas de los artistas en España hayan sufrido un descenso muy fuerte, o su desaparición total. Por este motivo, las posibilidades de asistir u organizar eventos artísticos se han desplomado: las restricciones asociadas a la pandemia no permitían que la gente acudiese; y, por lo tanto, tampoco podían organizarse. El 38% no asistió a ningún evento relacionado con el arte, mientras que el 30% fue solo una vez cada 1-3 meses.

Sin embargo, destaca principalmente la importancia del sector de la música en España, siendo el campo que ha protagonizado la mayoría de los escasos eventos llevados a cabo durante el período de pandemia, y que ha asumido la mayor parte de aquellas actividades artísticas desarrolladas durante este tiempo, y durante el confinamiento: escribir canciones y componer música (14%), tocar instrumentos musicales (21%), y canto (20%); para un total del 55% de las respuestas obtenidas, y que, si ignoramos a los artistas que no hicieron ninguna actividad, representan un 67% de las actividades artísticas realizadas; dos tercios del total.

En consecuencia, podemos deducir que las actividades online que crecieron durante la pandemia -crear arte digital (31%), y colaboración para crear exposición digital (29%)- tuvieron al sector de la música como principal destino y motivación.

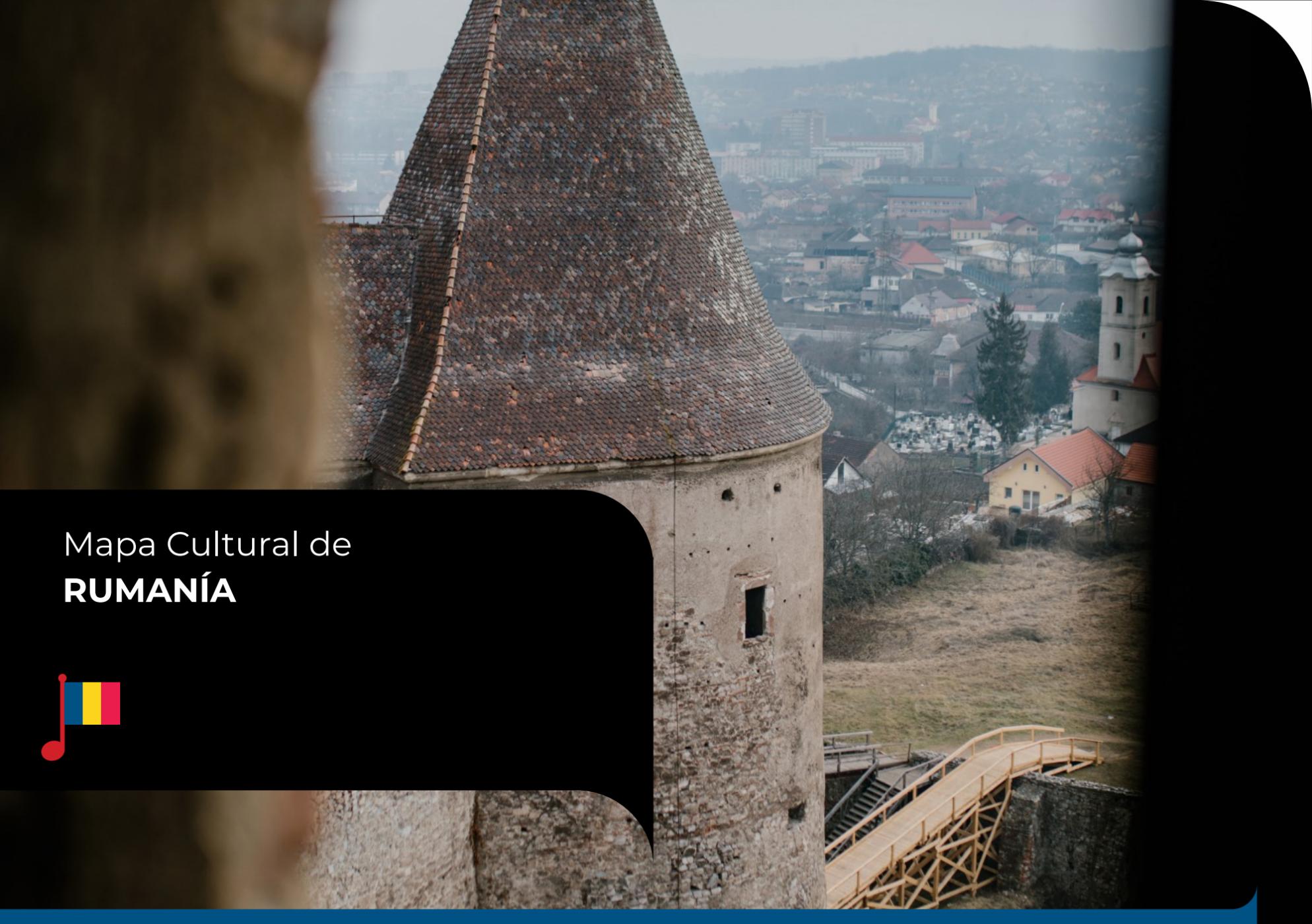
Además, cabe destacar cómo el sector cinematográfico y de productos audiovisuales ha sido también protagonista de las actividades realizadas durante la pandemia, así como la pintura o la escritura, tanto en su vertiente más tradicional, como en su exposición online, o en la redacción de guiones para diferentes productos que se pudiesen difundir a través de la red y sus servicios de streaming.

Aun así, la conclusión de este estudio es que el impacto de la pandemia sobre el sector artístico español tiene consecuencias muy negativas, ha destruido muchos miles de puestos de trabajo, ha reducido sus ingresos a mínimos totalmente insuficientes, y ha hecho desaparecer o detener su actividad a una parte importante de las empresas y organizaciones necesarias para estructurar este sector y su mercado en España.

A partir de la lectura de esta realidad, y de las conclusiones aportadas por las personas afectadas, creemos que se deben hacer dos tipos de recomendaciones:

- Incrementar las iniciativas de formación vinculadas a la digitalización en este sector, tanto a nivel de producción y distribución como de mercado.
- Aprovechar el impulso de las actividades que se ha desarrollado y se desarrollan en todos los ámbitos existentes, principalmente en la música, y establecer iniciativas y actividades de apoyo al sector musical, como abanderado del sector artístico, y como uno de los subsectores más afectados por la actividad en España, con una pérdida de actividad superior al 90%.





Mapa Cultural de
RUMANÍA



Conclusión del análisis de datos

El sector cultural en Rumanía se ha visto gravemente afectado por la pandemia de coronavirus. Después de marzo de 2020, las organizaciones culturales y los artistas independientes comenzaron a posponer sus eventos (exposiciones, conciertos de música, festivales de cine). Más tarde, cuando más señales decían que la situación de la pandemia se iba a convertir en un problema a largo plazo, la reprogramación se convirtió en cancelaciones debido a la incerteza.

Este estudio ofrece una situación actual para el sector de los artistas independientes durante la pandemia. El 85% de los encuestados en Rumanía se han visto afectados por sus consecuencias. Como era de esperar, el mayor impacto se produjo en los autónomos (61%). Un sorprendente 78% no organizó ningún evento durante la pandemia, mientras que el 67% no participó en ninguna actividad artística. Estos números muestran un fuerte impacto negativo, siendo los artistas independientes y autónomos, como segmento más vulnerable, el más afectado.

Las herramientas on-line y diferentes canales en las redes sociales ayudaron a suavizar el impacto negativo de la pandemia sobre los artistas independientes, pero sólo hasta cierto punto. El nivel de adaptación a las redes sociales fue positivo, especialmente en el intervalo de edad más bajo de los encuestados, por debajo de los 35 años. Vale la pena mencionar aquí que Facebook, WhatsApp e Instagram se usaron principalmente para comunicarse entre grupos de artistas independientes, mientras que YouTube se usó principalmente para entregar contenido artístico a los consumidores. La actividad cultural se trasladó parcialmente de offline a on-line durante la pandemia, y el entorno digital adquirió un papel importante, no solo en la promoción, sino también en la realización del acto cultural en sí mismo.

Sin embargo, esta migración parcial a Internet no compensó por completo el impacto negativo en el segmento de artistas independientes. La intervención pública y el apoyo de las autoridades fueron limitados, y, aunque ciertas medidas ayudaron hasta cierto punto (por ejemplo, como beneficiarios del desempleo técnico apoyado por el gobierno), pero otorgaron acceso limitado a los artistas que no estaban vinculados a través de un contrato de trabajo. En Rumanía, los artistas independientes se vinculan mayormente como autónomos o bajo contrato de derechos de propiedad intelectual, y esto dificultó el acceso a esta medida. Se implementaron otras medidas de apoyo y herramientas de financiamiento para el sector (por ejemplo, RO-CULTURA), pero éstas solo estuvieron disponibles en 2021.

El análisis de los datos obtenidos muestra la necesidad de una mejor previsión y preparación del segmento de artistas independientes en Rumanía de cara a poder afrontar futuras dificultades. Por un lado, requiere una mejor preparación, incluyendo aquellas habilidades digitales que facilitan poder llegar a grupos destinatarios más amplios. Además, una lección que se ha aprendido durante esta crisis es que existe la necesidad de propiciar una mejor comunicación y representación entre el propicio subsector de artistas independientes. Esto podría conducir a una voz común en la defensa de sus prioridades ante las autoridades pertinentes, así como a un foro de discusión dentro del sector. Por otro lado, las autoridades deberían tomar en consideración la configuración de formas de apoyo mejor adaptadas a la realidad de este colectivo, y ofrecer una reacción más rápida ante una situación de crisis tan profunda en sus consecuencias sobre este sector.





Mapa Cultural de **TURQUÍA**



Conclusión del análisis de datos

Un total de 77 personas de Turquía, 49 mujeres y 28 hombres, participaron en esta encuesta. Cuando se evalúa la distribución por grupos de edad de los participantes, el rango de edad de 45 a 54 años es el grupo de edad con el mayor peso. No hay participantes femeninas entre los participantes mayores de 65 años. Los participantes se ocupan mayoritariamente en actividades artísticas vinculadas a la música, y los que menos en diseño gráfico.

Después de la música, las personas encuestadas desarrollan principalmente actividades artísticas como de fotografía, artesanía, danza, pintura y teatro, respectivamente. La mayoría de los encuestados (29) describió su situación laboral en el campo del arte como “voluntaria”, no laboral. La gran cantidad de voluntarios refleja aquí que los participantes valoran muy positivamente el arte en sus vidas, y desean estar involucrados en actividades artísticas.

Las personas encuestadas piensan que la pandemia de COVID-19 afecta negativamente a su vinculación con actividades artísticas. La mayoría de los participantes (49) afirmaron que no organizaron actividades artísticas durante la pandemia. Hasta 21 participantes declararon que no obtuvieron ingresos durante este período; pero, sin embargo, dado que la mayoría de los participantes (33) se involucran habitualmente en actividades artísticas de manera voluntaria, sin relación laboral alguna, no se vieron afectados en términos de ingresos.

Se puede observar que las tasas de participación de las mujeres encuestadas en actividades locales durante el período de pandemia son mucho mayores que las de los hombres. Aún así, la mayoría de personas encuestadas (44) no participó en ninguna actividad durante la pandemia; mientras que algunos participantes asistieron a eventos de fotografía, manualidades, teatro, conciertos y música de manera individual. La mayoría de los participantes (46) afirmaron que tocaron un instrumento musical durante este período, como también se realizaron actividades de artesanía.

La mayoría de los artistas (29%) usan Instagram y WhatsApp (24%) para comunicarse con otros artistas durante el período de pandemia de COVID-19. El 18% de ellos prefiere usar YouTube, y el 14% de ellos usa Facebook para comunicarse. No hay nadie que use LinkedIn. La mayoría de los participantes están interesados en retomar la celebración de actividades artísticas habitualmente, y quieren participar en las mismas. Sin embargo, aunque su número es pequeño, algunos manifestaron que no estaban dispuestos a participar. En todo caso, a partir de las opiniones obtenidas (58), se constató que una amplia mayoría desea recibir información sobre el proyecto Erasmus+ “restART for ART”, e hizo constar su predisposición a participar en las actividades a celebrar.

En resumen, se puede concluir que los artistas en Turquía desean continuar las actividades de manera voluntaria durante el período de la pandemia, pero al menos hasta ahora han participado más en eventos existentes que en la organización de nuevos eventos en línea. Además, aunque las personas encuestadas manifiestan que desean volver a realizar actividades artísticas, algunos no quieren dar ese paso al verse aún afectados por el período de pandemia y por sus consecuencias. Por todo ello, podemos afirmar que el período de pandemia ha afectado negativamente las actividades y los ingresos de los artistas. Sin embargo, el de los artistas es un colectivo que está claramente de nuevo dispuesto a lidiar con la necesidad de expresarse artísticamente.

En base en esta investigación, recomendamos llevar a cabo las siguientes medidas:

- Incrementar los estudios que describen los efectos y consecuencias de la pandemia sobre el arte.
- Ayudar a paliar las dificultades económicas vividas por los artistas durante la pandemia.
- Organizar eventos o entornos positivos que permitan que el arte continúe desarrollándose on-line.
- Después de la pandemia, se deben organizar nuevos eventos para que los artistas y la sociedad se puedan adaptar a este proceso de vuelta a la normalidad.
- Organizar grandes festivales internacionales de arte enarbolando el poder que une arte y sociedad.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un aval sobre sus contenidos, lo cuales reflejan únicamente las opiniones de los autores. La Comisión Europea y la Agencia Nacional Española (SEPIE) no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento.