



START-UP



BARCELONA, NUEVO 'HUB' DE LA INDUSTRIA CULTURAL

Eurecat formará parte del EIT Culture & Creativity, el nuevo instrumento europeo para la competitividad de las industrias culturales y creativas, que tendrá en Barcelona un Co-Location Center

Pilar Maurell

Barcelona se convertirá en un *hub* europeo para impulsar las industrias culturales y creativas. El centro tecnológico Eurecat forma parte del consorcio ICE que ha sido seleccionado por el Consejo de Gobierno del Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT) para crear la nueva sociedad EIT Culture & Creativity. Eurecat desplegará su actividad para el suroeste de Europa desde Barcelona, integrado dentro de una red de seis Co-Location Centers.

Xavier Cubeles, experto en industrias creativas y culturales del equipo de Consultoría

Tecnológica de Eurecat, destaca "la importancia del concepto de capitalidad de Barcelona y Catalunya en el ecosistema europeo de las industrias culturales y creativas". "Este no es un proyecto como los otros", defiende el experto. "Europa ha creado un nuevo organismo que actuará a nivel paneuropeo y que tendrá una oficina en Barcelona". Cubeles insiste en la visión global del proyecto, porque convierte "Barcelona en un polo de conectividad".

El EIT es el mayor ecosistema de innovación de Europa, que reúne a cerca de 3.000 socios de las principales organizaciones empresariales, de investigación y de educación del continente, y forma parte integral de programa marco de la UE para la innovación y la investigación Horizon Europe. A través de asociaciones paneuropeas, llamadas Comunidades de Innovación y Conocimiento e Innovación (KICs), la Comunidad EIT realiza una amplia



En 2019, las actividades de las industrias culturales y creativas representaron un 4,4% de PIB de la UE. Se facturaron más de 640.000 millones de euros. La contribución económica de la cultura era mayor que la de otros sectores como la industria farmacéutica o la del automóvil, según Cedro



iStock

gama de actividades de innovación y emprendimiento, reforzando la capacidad de Europa de innovar e impulsar soluciones a los retos globales urgentes a la vez que fomenta el talento emprendedor para crear un crecimiento sostenible y puestos de trabajo calificados en Europa.

Proyectos de largo recorrido

Las KICs son grandes proyectos en red que requieren mucho más tiempo y complejidad para su preparación que los proyectos habituales de la UE. Pueden reunir hasta 200 o más instituciones asociadas a un consorcio y están diseñados para una cooperación a largo plazo de siete a quince años. Desde 2010, se han establecido un total de ocho Comunidades de Innovación y Conocimiento con más de 2.900 organizaciones europeas asociadas en 200 *hubs* de Europa.

Joan Guasch, director de Desarrollo Internacional y Programas Públicos de Eurecat, recuerda que el EIT es fruto de la crisis económica de 2008 y de la nueva agenda europea que tiene como objetivo llevar al mercado toda la investigación que se hace en las universidades y los centros de investigación. "Europa fallaba en la valorización de toda esta investigación que se quedaba en los *papers*" o artículos científicos". Dentro de la estrategia y a lo largo de la última década se han creado diferentes EIT temáticos, centrados en el cambio climático, las tecnologías digitales, las materias primas escasas, la alimentación, la salud, la movilidad urbana, el sector manufac-

El EIT es el mayor ecosistema de innovación de Europa que reúne a cerca de 3.000 socios, y forma parte integral de programa marco de la UE para la innovación y la investigación Horizon Europe

turero y, ahora, las industrias culturales y creativas. "Eurecat forma parte de un consorcio de 50 socios y para nosotros es un hito que Barcelona sea uno de los seis Co-Location Centers, porque se ha evidenciado que los territorios que lo tienen se convierten en *hubs* de innovación en una temática específica, que en este caso serán las industrias culturales y creativas".

La sede central de la EIT Culture & Creativity se ubicará en Renania del Norte-Westfalia y tendrá seis oficinas, llamadas Co-Location Centers, en Ámsterdam, Barcelona, Bolonia, Helsinki, Kosice y Viena. Desde Barcelona, Eurecat desplegará su actividad para el suroeste de Europa que incluye España, Portugal y el sur de Francia.

Patricia Castillo, directora de la Unidad de Propuestas y Coordinación de Proyectos Europeos de Eurecat, recuerda que desde el Co-Location Center de Barcelona se "crearán servicios para todos los socios de nuestra área geográfica, con el objetivo de dinamizar el sector de las industrias culturales y creativas". Y se hará a partir de la colaboración de tres actores fundamentales: el ámbito universitario y de la formación, la innovación y la investigación, y la empresa y el emprendimiento. "Queremos preparar una nueva generación de talento, con nuevas

EL SECTOR TRAS LA COVID

El estudio 'La reconstrucción de Europa', de Ernst & Young, encargado por GESAC (Grupo Europeo de Sociedades de Autores y Compositores) y recogido por Cendro muestra los datos del sector cultural en Europa antes de la pandemia. En 2019 las actividades principales de las industrias culturales y creativas representaron un 4,4% del PIB de la UE y se facturaron más de 640.000 millones de euros. Según el informe, la contribución económica de la cultura era mayor que la de otros sectores como la industria farmacéutica o la del automóvil. Trabajaban en el sector más de siete millones y medio de personas y los ámbitos que más crecían eran el de los videojuegos, la música, las artes audiovisuales, las escénicas y los libros. Solo España, Francia, Italia, Alemania y Reino Unido representaron un 69% de los ingresos de las industrias culturales y creativas en la UE. Pero la pandemia provocó una caída de los ingresos de un 31% en 2020, una pérdida acumulada de 199.000 millones de euros. Los sectores de la música y las artes escénicas experimentaron pérdidas del 75% y el 90%, respectivamente.

Si se tiene en cuenta la contribución del sector en la economía europea, el estudio concluye que el sector creativo debería ser fundamental para la recuperación de Europa y apunta tres estrategias: proporcionar una financiación pública masiva y promover la inversión privada en negocios culturales y creativos; asegurar un marco jurídico sólido que permita el desarrollo de la inversión privada en producción y distribución; y utilizar las industrias culturales y creativas como un importante acelerador de las transiciones sociales y ambientales.

El 'Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia', la estrategia española para canalizar los fondos destinados por Europa a reparar los daños provocados por la pandemia, también tiene en cuenta las industrias culturales y creativas. La industria cultural representaba el 3,2% del PIB en España y proporcionaba empleo a 710.200 personas, un 3,6% del empleo total del país. Pero en el cuarto trimestre de 2020, el empleo cultural se situó en 652 mil personas, un descenso interanual respecto al mismo trimestre del año anterior del 8,6%. Para revertir la situación, el plan prevé una inversión de 325 millones de euros en la "revalorización de la industria cultural".

propuestas educativas que integren creatividad, espíritu emprendedor e inteligencia financiera y de negocio. Queremos facilitar la innovación y conseguir que todo el conocimiento y el valor que generan las industrias culturales y creativas, los centros de investigación y las universidades y las empresas, lleguen al mercado en las mejores condiciones". Joan Guasch va más allá y apunta que desde Eurecat también trabajarán para que disciplinas relacionadas con la ciencia pura tengan cabida en este proyecto con la intención de "poder usar la creatividad y la cultura como instrumentos para inducir la transformación social, que nos permita ser la región más avanzada en cuanto a sostenibilidad. No pensemos que la industria creativa es un silo, pongamos en valor la tecnología y la ciencia en la generación de cultura", asegura Guasch.

El futuro

Actualmente el proyecto está en fase de lanzamiento, el próximo año será de preparación y se prevé que el EIT esté operativo en 2024. "Hay definidos programas de trabajo y objetivos", explica Castillo, "y las actividades se vincularán al triángulo educación, innovación y empresa. Y cuando hablamos de innovación lo hacemos en el sentido más amplio: innovación en nuevos materiales, en eficiencia energética, innovación social o en nuevos modelos de negocios compatibles y sostenibles con los valores de la UE".

Para Xavier Cubeles, "la innovación es clave para la transformación de todos los sectores económicos, también en la industria cultural. Pero, a su vez, la cultura puede ser un motor de cambio para otros sectores como el diseño, la publicidad, el periodismo o la arquitectura. Aquí la KIC también prevé abordar cómo las industrias culturales y creativas pueden ayudar a que el conjunto de la comunidad innove".