

Santiago Burutxaga

Cultura pospandemia

Galde, 33, verano de 2021.

Nunca en la vida de las actuales generaciones se había producido un colapso más repentino, que repercutiese en todo el conjunto de actividades humanas y que lo hiciera en todos los lugares al mismo tiempo. La pandemia es un desafío sin precedentes que requiere respuestas también sin precedentes en todos los ámbitos sociales y económicos, si bien no todos han sido afectados de la misma forma. El complejo sistema cultural está siendo uno de los más dañados.

I.- UNA RESPUESTA ESPONTÁNEA. Durante los primeros meses de las restricciones, los museos, teatros y otros equipamientos se autoimpusieron la misión de no abandonar a su público. Las manifestaciones culturales penetraron en los hogares a través de las pantallas como nunca antes lo habían hecho y, en su mayor parte, de forma gratuita. La digitalización y el *streaming* hicieron posibles en el salón de casa los conciertos, las óperas, el cine y las visitas virtuales a museos de cualquier lugar del mundo. Incluso el teatro buscó formas inéditas de conexión a través de *zoom* y *whatsapp*. Fue una explosión solidaria, emotiva, en la que la cultura jugó un papel terapéutico. Según un estudio del CIS, un 49% de las personas encuestadas manifestaron que el mayor disfrute cultural les había hecho «sentirse mejor».

Finalizada esta excitación que respondía a la gravedad del momento, y cuando ya se intuye la pospandemia, la magnitud de la crisis en la mayoría de los sectores culturales profesionales se hace patente en toda su crudeza. La paralización de la actividad, total o parcial, durante este año y medio ha supuesto una auténtica catástrofe para las economías más precarias, a lo que se suma la sensación de orfandad ante la tardanza e ineficacia de las ayudas públicas. El analista Alberto Fernández Torres en un informe sobre la situación de las artes escénicas (1) lo sintetiza así: «La cultura ha estado ahí, entre la gente, cumpliendo un papel positivo y relevante, pero hay motivos para suponer que esa presencia no ha permeabilizado de manera sensible en la percepción social y política acerca de la cultura».

II.- MACRO Y MICROCULTURA. No sin recelos y polémicas, el concepto de lo que se entiende por cultura se ha ido haciendo más extenso en las últimas décadas, pasando a designar un conjunto de actividades que engloban desde las artes y las humanidades clásicas hasta los videojuegos, la publicidad, la moda, entre otras profesiones creativas. Es lo que en el lenguaje tecnocrático y economicista de las empresas y los organismos internacionales se llaman Industrias Culturales y Creativas (ICC).

A finales de 2019 estas industrias culturales eran uno de los pilares de la economía europea, con una facturación de 643.000 millones de euros, lo que representaba el 4,4% del PIB de la UE, dando empleo a más de 7,6 millones de personas y manteniendo, además, un crecimiento sostenido en el tiempo. Para situarnos, la contribución de las ICC era mayor que lo que aportaban las telecomunicaciones, la industria farmacéutica o la del automóvil (2). Puede parecer mucho, pero piénsese que nadie se sustrae a los servicios que ofrecen estas empresas, sea cuando se adquiere una entrada para un espectáculo, se compra un libro, se oye música, se ven vídeos, o se juega a través de Internet.

Sin embargo este gran y complejo sistema cultural es sumamente frágil. Más del 90% de sus empresas son muy pequeñas, u organizaciones sin ánimo de lucro. Un tercio de los profesionales creativos son autónomos que trabajan a menudo al margen del empleo regulado. Las grandes instituciones públicas y privadas se nutren de ellos para proveerse de bienes y servicios.

Cuando llegó la pandemia, esta economía cultural y creativa se vio fuertemente afectada, experimentando en su conjunto pérdidas superiores al 30% de su facturación. Sin embargo, algunos sectores han sido particularmente castigados; en la música y las artes escénicas estas pérdidas llegaron al 75% y el 90%, respectivamente. Un shock del que pueden tardar mucho tiempo en recuperarse. En el caso español este desplome tiene características particulares puesto que los sectores culturales se estaban reponiendo de lo que se ha denominado una «dé- cada perdida»; la que comenzó en 2008 y provocó la caída del gasto público y el poder adquisitivo de las familias. En 2019, por ejemplo, las artes escénicas no habían llegado a los niveles de número de espectadores y recaudación que tenían en 2008. En el País Vasco los escenarios habían perdido en ese periodo más de 250.000 espectadores.

Es evidente que no todos los sectores culturales han sufrido por igual. Mientras que la música en vivo, el teatro, el cine o los museos han visto desplomarse sus cifras, la industria audiovisual se ha visto favorecida. Las grandes plataformas tecnológicas (Facebook, Apple, Amazon, Google) han anunciado beneficios extraordinarios durante la pandemia (obscenos, habida cuenta su altísimo nivel de elusión fiscal). La consigna «quédate en casa» ha disparado las suscripciones y el consumo de videojuegos.

III.- ATENDER LO URGENTE Y NECESARIO. A lo largo de 2020 las asociaciones de los sectores culturales más asfixiados por la parálisis de su medio de vida se han echado a las calles utilizando todos sus recursos para re- clamar ayudas públicas y la consideración de «esencial» para su actividad. Sin embargo, este clamor de que la actividad cultural es necesaria (además de segura) no ha pasado de ser una afirmación poco explicada y matizada que no ha calado en el debate social y tampoco en la respuesta institucional. No es que no se hayan adoptado medidas, sino que estas han pecado de lentitud, descoordinación, poca adecuación a la heterogeneidad de la producción cultural y, sobre todo, de falta de ambición. No han existido, de momento, los planes de choque globales que la dimensión del naufragio requería, ni el pacto de Estado que se reclama.

No es posible en la extensión de este artículo detallar las medidas que desde ayuntamientos, diputaciones y gobiernos vasco y central se han puesto en marcha para mitigar el impacto de la crisis en las empresas culturales. Ha habido bonos para incentivar el consumo, las programaciones municipales se han volcado en dar trabajo a sus artistas locales y la promesa de fondos europeos, junto con lo no gastado debido al cierre de equipamientos, han permitido el incremento presupuestario para este año. Sin embargo, de la improvisación de muchas de las medidas adoptadas puede dar muestra el hecho de que el Gobierno Vasco haya tenido que multiplicar casi por seis la partida de ayudas prevista para este año debido a la avalancha de solicitudes (de 1,1 a cerca de 6 millones de euros), o que esta misma institución solo fuera capaz de adjudicar el año pasado el 17% de los fondos previstos para ayudas a la cultura dado que muchos de los afecta- dos no pudieron justificar su pérdida de ingresos, lo que muestra tanto la precariedad y marginalidad de sus economías como la poca idoneidad de ciertos procedimientos administrativos para los creadores autónomos.

Por fin, a mediados del mes de mayo pasado, el ministro Rodríguez Uribes ha presentado lo más parecido a un plan para la recuperación de sector cultural durante los próximos tres años. En total estará dotado con 525 millones de euros procedentes de los fondos europeos (el 1,1% del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, frente al 3,2% que reclama el sector, su porcentaje de aportación al PIB). El gran beneficiado con 200 millones será el *Hub* Audiovisual Español, al que también se destinarán fondos de otros ministerios. El objetivo expuesto por el ministro es apoyar la digitalización, la internacionalización y la captación de capital, lo que traducido significa: videojuegos y producción de films y series para las plataformas internacionales. El resto del dinero irá destinado a crear una plataforma digital de museos, a programas de formación y para mejorar la oferta cultural en áreas rurales. El esperado maná de las ayudas *Next Generation EU* pasará sin apenas rozar a la cultura en vivo -la más necesitada-, con el previsible empobrecimiento de estas artes y la consiguiente pérdida de diversidad cultural.

IV.- A LA BÚSQUEDA DE OTRO HORIZONTE. Más allá de que las organizaciones sectoriales y las administraciones logren llegar a acuerdos positivos para agilizar las ayudas, pacten desgravaciones fiscales y créditos en condiciones preferentes, e, incluso, se lancen campañas que estimulen la demanda, hay algunas reflexiones que las humanidades y las artes han de hacer sobre su propia praxis, sobre todo las que requieren la presencia viva del público para existir. El momento de hacerlo es ahora, cuando la gravedad de la crisis induce a ensayar innovaciones.

La salida no puede ser volver al lugar en que se estaba, puesto que ya era muy problemático: poca inversión pública con la proliferación de series. Se multiplican los beneficios de las plataformas, el sector audiovisual encuentra trabajo, aunque sea mal pagado, pero se avanza hacia ese estado de aceleración social que el pensador alemán Hartmut Rosa denuncia como una patología posmoderna. Un estado de excitación permanente que presiona hacia el consumo compulsivo y rápido, con una exigencia de innovación continua, sin que nada deje huella. Todo lo contrario de lo que con sorna gallega defiende Manuel Rivas que debe preservarse: «los libros demasiado largos y las películas demasiado lentas».

Lo digital, tras fagocitar el cine, va ensanchando su universo haciéndose hueco en la música, las artes plásticas, la edición literaria, los *podcast*, las industrias creativas soportadas en el copyright y todo lo que admita un soporte virtual. Las artes en vivo sufrirán, más que nunca, su dificultad genética para aumentar su productividad y los cambios de hábitos de la sociedad tecnológica. Si no encuentran la manera de hacer ver su relevancia, corren el riesgo de desandar el camino recorrido por la democratización cultural del Siglo XX, y volver a ser solo patrimonio de las minorías cultivadas.

Las artes pueden ser, legítimamente, una diversión leve e intrascendente, o pueden optar por convertirse en un entretenimiento útil (como define Brecht) que pretenda incidir socialmente proponiendo «reflexiones que ayuden a caminar hacia ideas, actitudes y comportamientos que contribuyan positivamente a la vida ciudadana... Ser un lugar en que se puedan mostrar, experimentar y comprender las relaciones humanas de manera racional, ordenada y, por supuesto, entretenida, frente a la sensación de caos, incomprensión y desorden que genera su contemplación en la realidad social» (Alberto Fernández Torres. Ver nota 1).

El espacio social pospandémico, poblado de innumerables personas temerosas, conscientes

de su fragilidad, desiguales y empobrecidas, ofrecerá múltiples oportunidades para que brille aquella creatividad artística que quiera ser transformadora, plena de significaciones y ofrezca consuelo e inspiración.

P. S. Agradezco a Pello Gutiérrez la lectura crítica de este artículo y sus aportaciones.

(1) Informe sobre las Artes Escénicas en España: distribución, programación y públicos. Academia de AAEE (2020).

(2) EY Consulting. Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis. January 2021.