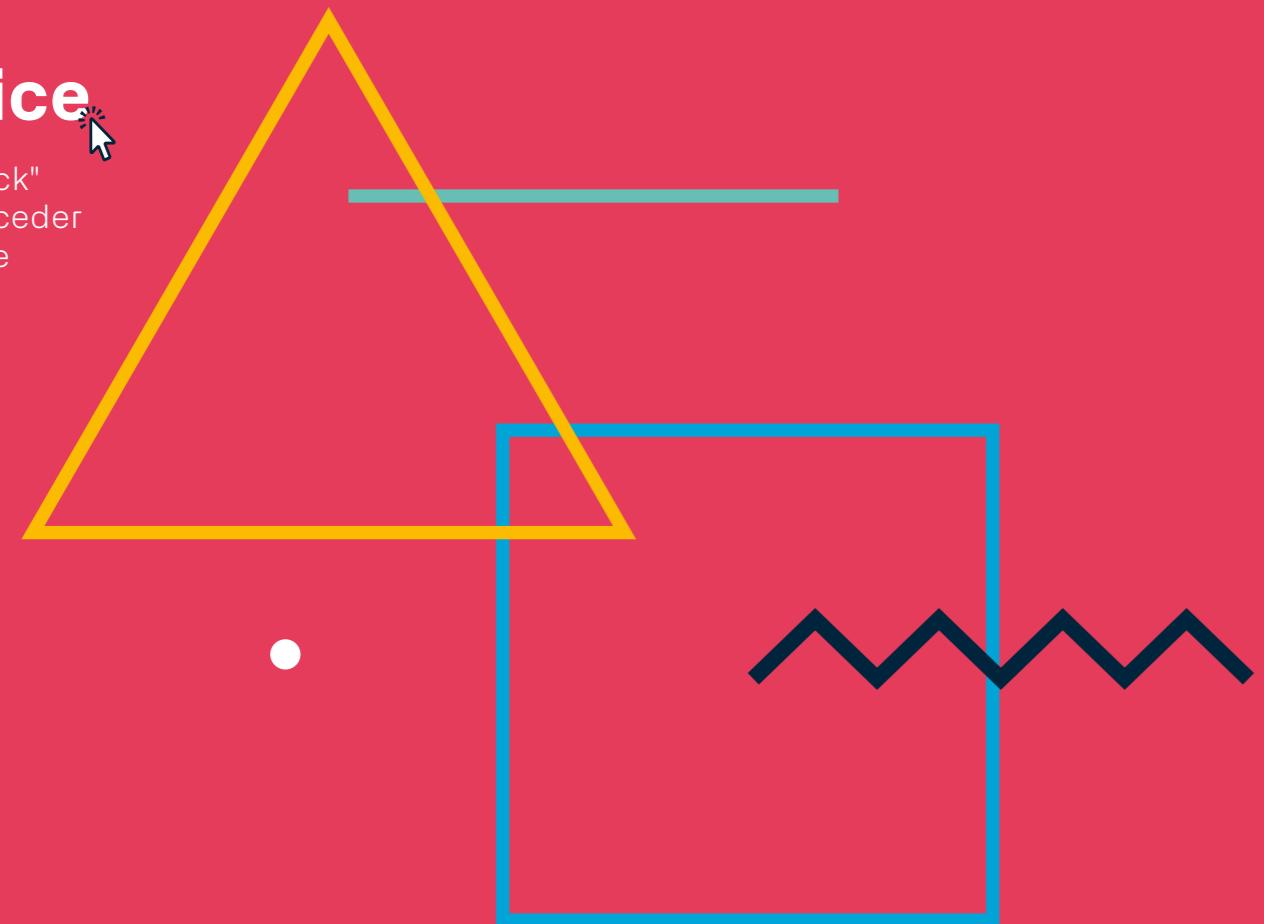


Las ICCs en Euskadi

Un recorrido
por el desarrollo
del sector cultural
y creativo vasco

Índice

Haz "click"
para acceder
al Índice



2010-2023

PDF
Navegable



KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITICA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLITICA LINGÜISTICA

Este documento se visualiza de forma óptima con Acrobat Reader.
Al abrirlo directamente desde un navegador algunas funcionalidades
podrían no ejecutarse debidamente.

Las ICCs en Euskadi

Un recorrido por el desarrollo del sector cultural y creativo vasco

Índice

Introducción
7

Fase 0

Orígenes (previo a 2012)
24
Entrevista con Joxean Muñoz,
Ex-Viceconsejero de Cultura
del Gobierno Vasco
9

Cronología del desarrollo
de las ICCs en Euskadi
(2012-2023)
20

Fase 1

Explorando las ICCs en
Euskadi (2012-2015)
38
La delimitación conceptual
de las ICCs: una
aproximación cualitativa
38
Aproximación cuantitativa:
las ICCs en cifras
40
RIS3: ICCs como territorio
de oportunidad
42

Fase 2

Profundizando en las ICCs
(2016-2018)
56
Asentando el conocimiento
del sector cultural y
creativo
57
CREADIS3: coordinación
de políticas públicas
territoriales
61
Políticas transversales de
apoyo a las ICCs
65

Delimitación conceptual
de los subsectores de las
ICCs
75
Estadística de Industrias
Creativas
77

2010-2023

Los contenidos de esta publicación fueron elaborados entre octubre 2019 y marzo 2020, previo a la pandemia causada por el Covid-19.



PDF
Navegable

Haz "click" y navega
por las diferentes fases

Este documento se visualiza de forma óptima con Acrobat Reader.
Al abrirlo directamente desde un navegador algunas funcionalidades
podrían no ejecutarse debidamente.



Fase 3

El futuro de las ICCs
(2019)
92
Políticas transversales de
apoyo a las ICCs: un paso
más allá
92
Priorización de sectores
culturales y creativos dentro
de la estrategia RIS3: un
ejercicio colaborativo
97

Cross-fertilization entre los
territorios de oportunidad de
alimentación e ICCs
99

Diseño del piloto del Distrito
Vasco de la Cultura y la
Creatividad – BDCC
101



Fase 4

Distrito Vasco de la Cultura
y la Creatividad – BDCC
(2020-2023)
116
Implementación del piloto
y consolidación del BDCC
(2022)
117
Estrategia de promoción de la
Propiedad Intelectual en las
ICC – A través de BDCC
118

Estadística de Financiación
Pública de Industrias
Culturales y Creativas
121

Cross-fertilization: Salud
Personalizada y Ciudades
Sostenibles
121

Conclusiones
130

Referencias
132

Biografías
136



KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜISTICA

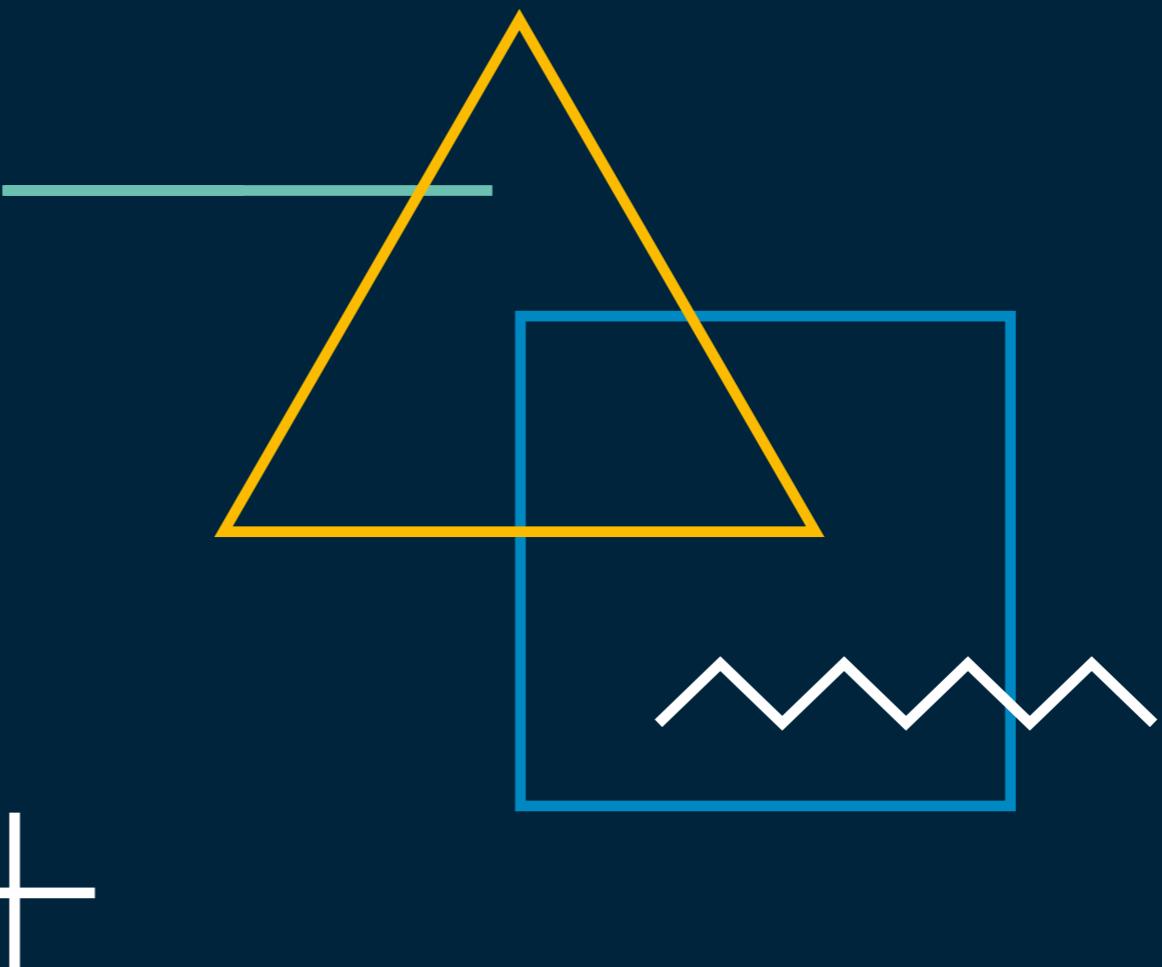
Las ICCs en Euskadi

Un recorrido
por el desarrollo
del sector cultural
y creativo vasco

**Puntos que trazan
líneas, líneas que
crean formas y formas
que construyen
sociedades.**

La creatividad es la capacidad de crear algo diferente, ya sea desde cero o a partir de diferentes elementos ya existentes. El diseño de esta publicación hace referencia al recorrido de un proceso creativo. Se evoca a los tres elementos básicos: el vacío como la fase cero, el punto, como primera expresión gráfica, la línea como sucesión de puntos y los planos como sucesión de líneas (*Punto y línea sobre el plano*, Vasily Kandinsky). Así, cada una de las fases cronológicas que componen la evolución reciente de las ICCs en Euskadi se representa con un elemento gráfico con el mismo número de puntos: el punto, la línea, el triángulo y el cuadrado. La creación de esta iconografía permite distinguir cada una de las “Fases” cronológicas que, combinadas con “Experiencias” y “Voces” completan este relato.

2010-2023



Fases

Experiencias



Voces





Introducción

Bingen Zupiria

Consejero de Cultura y Política Lingüística Gobierno Vasco



Esta publicación realiza un recorrido cronológico por la evolución del sector cultural y creativo en Euskadi en los últimos años. Parte de los primeros estudios y esfuerzos institucionales por comprender y apoyar el sector de las ICCs, repasa su delimitación conceptual y sectorial, el desarrollo de nuevos estudios cualitativos y cuantitativos, y explica la implementación de nuevos instrumentos de apoyo en ámbitos diversos como la innovación o la internacionalización. Iniciativas como las desarrolladas en el marco del proyecto CREADIS3 o el BDCC, Distrito Cultural y Creativo de Euskadi, cierran la publicación y apuntan algunas líneas de futuro en la apuesta institucional del Gobierno Vasco por las ICCs como motor de innovación y desarrollo socioeconómico.

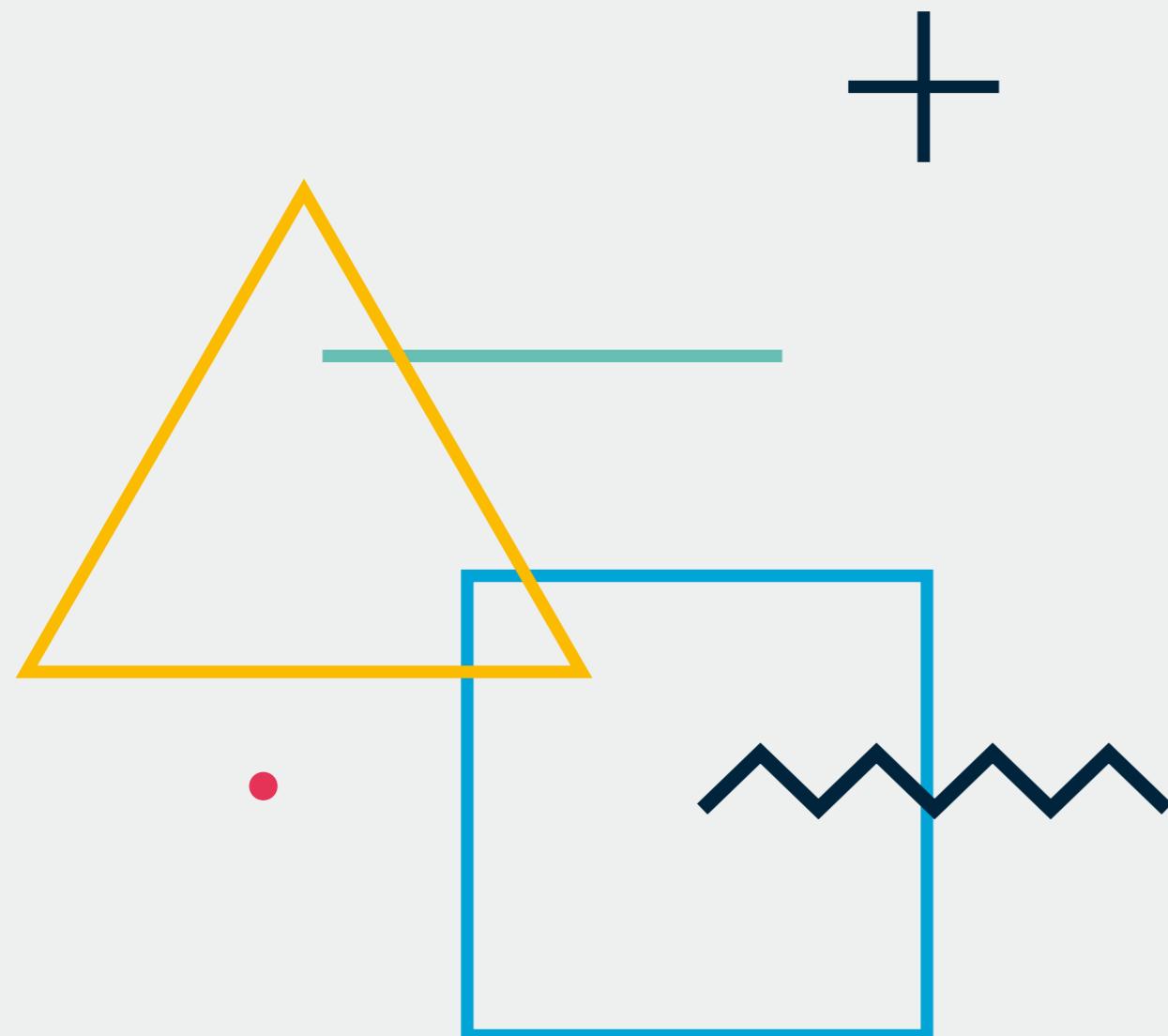
Una primera fase o fase 0 presenta los orígenes que dieron pie al intenso trabajo realizado en los años posteriores para la consolidación del sector cultural y creativo vasco, trabajo que se inició en torno al año 2012. A continuación, la fase I presenta las primeras aproximaciones, cualitativas y cuantitativas, a la realidad de las ICCs en Euskadi (2012-2015), seguida por una fase II de profundización del conocimiento sobre esta realidad (en el período 2016-2018). La fase III (correspondiente al año 2019) presenta las acciones e iniciativas destinadas a diseñar y sentar las

bases del futuro desarrollo del sector cultural y creativo, en particular en el marco de la estrategia RIS3 (*Research and Innovation Strategy for Smart Specialisation*) de Euskadi. Por último, la fase IV (2020-2023) presenta el Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad (BDCC), como proyecto de ventanilla única y cartera de servicios a las ICCs integrada y multiámbito.

En cada fase, además de repasar los hitos principales del período para construir una cronología detallada del desarrollo de las ICCs en Euskadi, se incorporan tanto opiniones de agentes públicos y privados de las ICCs vascas, así como buenas prácticas relacionadas con las ICCs.

Por último, esta publicación pretende visibilizar la amplia diversidad y riqueza del sector cultural y creativo vasco, a través de los diferentes sectores y a lo largo de todo el territorio vasco. El contenido de esta publicación es también una forma de poner en valor su aportación innovadora al desarrollo socioeconómico de Euskadi.

Este oportuno reconocimiento al valor de las ICC constituye la base fundamental sobre la que se debe cimentar la consolidación de Euskadi como un país innovador y creativo, una apuesta de largo recorrido que se construye día a día.



Las ICCs en Euskadi:

un recorrido por el desarrollo del sector cultural y creativo vasco



Entrevista con Joxean Muñoz

Ex-Viceconsejero de Cultura
del Gobierno Vasco



ORIGENES y EXPLORACION DE LAS ICCs (hasta el año 2016)

En esta fase inicial del desarrollo de las ICCs en Euskadi, destaca como hito la publicación del Libro Verde de la Comisión Europea. ¿Qué lleva al Gobierno Vasco a comprometerse en este posicionamiento político-estratégico, con qué os encontráis, cuál es el estado del sector cultural y creativo en aquel momento?

El inicio del proceso que nos ha traído hasta la realidad actual del sector cultural y creativo vasco se remonta a 2013. Al principio de aquella legislatura, con Cristina Uriarte como Consejera, nos encontramos con un desafío: Europa pretendía impulsar el sector cultural y creativo, lo consideraba un sector estratégico, y nosotros, en Euskadi, no teníamos una política definida para ese nuevo ámbito, que supera y trasciende al sector de las industrias culturales que veníamos atendiendo desde las políticas públicas. Lo que hasta entonces había sido central en la política cultural europea, a través del Plan Europa Media –el desarrollo de contenidos audiovisuales como gran apuesta europea– pasa a ser una parte de un proyecto estratégico más complejo, Europa Creativa, que promueve el desarrollo de las industrias culturales y creativas en todos los estados y regiones europeas.

Éramos conscientes de que la exigencia que venía de la Unión Europea revelaba una carencia en nuestras políticas públicas: la política cultural se ceñía al ámbito estrictamente cultural, (creación, arte, patrimonio e industrias culturales: audiovisual, edición, música, artes escénicas...) y las políticas de desarrollo económico no llegaban al sector cultural, por su debilidad estructural desde el punto de vista empresarial, por la singularidad de su actividad, por el carácter intangible de su valor, etc. Por tanto, nos parecía que el aspecto económico

de la actividad cultural no estaba suficientemente atendido, y quedaban fuera de nuestras políticas sectores tan importantes como el diseño, la publicidad, el desarrollo de contenidos digitales, la arquitectura, etc. En la anterior legislatura el Gobierno había dado unos pasos previos con la puesta en marcha de líneas de apoyo a espacios de creación (“Fábricas de Creación”), en colaboración con agentes culturales que venían trabajando en innovación cultural y social, con una visión transversal y una clara voluntad de cruce con las industrias del país, pero no se había perfilado una política específica para el sector cultural y creativo como tal.

En ese contexto, nos planteamos la necesidad de diseñar en Euskadi una estrategia apropiada para un sector que aún no estaba conformado. El concepto mismo de ICCs, la idea de un sector creativo, estaba muy poco extendida en nuestro entorno. Y empezamos, como empezamos siempre, por las políticas de conocimiento. Encargamos un conjunto de trabajos, de carácter teórico y estadístico, que nos permitieran delimitar lo mejor posible el sector de las ICCs y conocer en detalle su situación en Euskadi.

Para abordar esa tarea solicitamos la colaboración de *Sinnergiak Social Innovation* (Centro de Innovación Social promovido por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). Sabiendo que los investigadores de este centro (con Javier Echeverría y Alfonso Unceta a la cabeza) habían ya elaborado informes sobre el ámbito de las ICCs, les pedimos que enmarcaran la cuestión desde un punto de vista teórico general, sintetizaran los documentos principales para enfocar la cuestión, con especial hincapié en las directrices de la UE, y recogieran datos que nos permitieran disponer de una primera aproximación a la realidad del sector en toda la Comunidad Autónoma.

La aportación de Sinnegiak fue fundamental. Aquellos primeros informes y la lectura detallada del Libro Verde de la UE nos permitieron establecer un primer plan de actuación, respondiendo, al mismo tiempo, a nuestra realidad como país y a las directrices emanadas desde Europa. En primer lugar, había que delimitar el sector de las ICCs en Euskadi, definir los subsectores que lo componen, y analizar su realidad económica y empresarial. Conocer, también, las ayudas públicas, dispersas en convocatorias y programas de los distintos niveles administrativos (Gobierno Vasco, Diputaciones Forales y Ayuntamientos), así como los recursos formativos disponibles en las universidades vascas (EHU/UPV, Deusto y Mondragón) y en la Formación Profesional, en sus diversas facultades, escuelas superiores, etc. Y, sobre todo, se elaboró un primer informe sobre el impacto que tenía este sector en el PIB y en el empleo de la Comunidad Autónoma de Euskadi, así como la identificación de las empresas, que por su tamaño y su actividad, pudieran tener un carácter tractor. Hubo, por tanto, una batería de trabajos teóricos, propositivos y estadísticos que nos permitieron establecer las bases para nuestra política y, sobre todo, buscar el apoyo y la colaboración de otras instancias institucionales, como Lehendakaritza (Presidencia del Gobierno Vasco), el Departamento de Desarrollo Económico y la Agencia Vasca de Innovación.

Era, como ya he comentado antes, un tema nuevo, en el propio Departamento de Cultura, y en el Gobierno, en general. Desde el primer momento contamos con el apoyo del Lehendakari, y la complicidad del jefe de gabinete del Departamento de Desarrollo Económico, Jon Basterra, que en responsabilidades anteriores, en la Diputación Foral de Gipuzkoa, había abordado estas cuestiones. De hecho, los trabajos encargados a Sinnegiak lo fueron de mutuo acuerdo, y algunos fueron financiados desde su departamento. Era un modo de iniciar la andadura en colaboración entre Cultura y Desarrollo Económico, uno de los aspectos clave en las políticas de desarrollo de las ICCs. Pero luego volveremos sobre ello.

Estábamos en el momento de poner las bases de una política propia para el sector cultural y creativo. En primer lugar, siguiendo al Libro Verde de la UE, quisimos dejar claro que hablábamos del sector cultural Y creativo, manteniendo la distinción que establece Bruselas entre las industrias culturales y las creativas, cuestión en la que los trabajos de síntesis de Sinnegiak insistían con claridad. Veíamos que, en algunos discursos e incluso en algunas regiones europeas, tendían a diluir la cultura en el concepto de creatividad, y enfocar las políticas para este sector con una visión muy economicista, muy volcada en el desarrollo empresarial y

económico, a riesgo de desdibujar el valor intrínseco de la cultura. Ante esto, nos parecía clave emplear el modelo de círculos concéntricos de Throsby, porque preserva los valores culturales más allá de su componente económico; es decir, destaca el valor económico que tiene también lo cultural, pero lo definitorio del ámbito cultural no es su balance económico, sino el balance propiamente cultural, con su aportación social, en cohesión, en capacidad crítica, en el desarrollo de una sociedad creadora. Creo que es importante mantener esa doble definición (industrias culturales Y creativas). Nuestra vocación como Departamento de Cultura es seguir impulsando el sector cultural y apoyando con financiación pública los valores culturales en juego. No podemos dejar la cultura en manos de un rendimiento económico inmediato, porque no podemos reducirla a aquello que funcione comercialmente, aquello que sea rentable en el mercado –particularmente en un país pequeño como el nuestro, que defiende una personalidad cultural propia, con una lengua propia, el euskera, marginada y minorizada durante siglos y, por tanto, con un mercado reducido y frágil–. Pero, al mismo tiempo, desde las políticas específicas de ICCs, que, insisto, no sustituyen la política cultural, sino que la amplían y complementan, queríamos abrirlas a sectores que no estábamos pudiendo atender, y queríamos fortalecer el aspecto económico de su actividad, destacar el impacto económico de este sector, y su aportación al PIB, al empleo y a la innovación. Y para eso, era fundamental ir de la mano del Departamento de Desarrollo Económico.

Esa colaboración entre departamentos con culturas internas tan diferentes era, por tanto, una cuestión clave y, al mismo tiempo, muy complicada. El Libro Verde insiste en la necesidad de formular esa colaboración, de encontrar la manera de desarrollar conjuntamente las políticas de ICCs y, como ya se ha dicho, quisimos abordarlo desde el inicio. Es un camino largo, nada fácil, en el que todos tenemos mucho que aprender. Todavía estamos construyéndolo.

Otra cuestión inicial era la definición de ese sector en nuestro país, delimitar a qué nos referimos cuando hablamos de las ICCs en Euskadi, con una metodología que respondiera a nuestra realidad y, al mismo tiempo, fuera homologable a lo que se planteaba en otras regiones y países. Establecimos una lista de 15 subsectores, incluyendo en ella dos sectores singulares: las industrias de la lengua y la gastronomía creativa, la primera porque la realidad bilingüe de nuestro país, y la apuesta política, social y económica por la revivificación de la lengua han generado un tejido asociativo y empresarial que está sabiendo innovar e internacionalizarse. Sobre la importancia, la capacidad de innovación y la proyección

internacional de la alta gastronomía en el País Vasco no hace falta que me extienda.

Por tanto, resumiendo, las bases se pusieron sobre esos pilares: enmarcar las políticas del País Vasco en las políticas europeas, basarse en el conocimiento del sector, definirlo, imponer su articulación, y colaborar desde el inicio con el Departamento de Desarrollo Económico.

Pero para desplegar las políticas de ICC hacia falta un equipo del que no disponíamos en aquel momento. Absorvidos por el día a día de la labor del Departamento, no conseguíamos afrontar la tarea con la intensidad y la continuidad que requería. La oportunidad llegó en 2014, cuando pudimos incorporar a una persona, Juan Diego, que se dedicara exclusivamente a las políticas de ICCs. Con Juan como asesor del Departamento de Cultura para las ICCs, emprendimos varios proyectos clave: mapear el sector, configurarlo, articular la colaboración interinstitucional con las Diputaciones Forales y los Ayuntamientos, iniciar el proceso de CREADIS3 y, sobre todo, incorporarnos a la estrategia RIS3 de Euskadi, una ambición que teníamos desde el principio, pero que no habíamos podido configurar hasta ese momento.

Las ICCs se introdujeron en la RIS3 como ámbito de oportunidad, es decir, como ámbitos que el Gobierno entendía que debían formar parte de la especialización inteligente, pero que requerían un mayor desarrollo y crecimiento. Lógicamente, en Euskadi, las áreas prioritarias, por su peso en la economía vasca, eran la fabricación avanzada, la energía y las biociencias, a los que se sumaron cinco espacios de oportunidad. Entrar a formar parte de la RIS3 como espacio de oportunidad supuso, justamente, la oportunidad de configurar e impulsar el sector, la oportunidad de participar en las políticas de innovación, de colaborar y contrastarnos con las demás áreas de la RIS3 y de aplicar una metodología común a todas ellas. En ese contexto, conformamos las primeras mesas de pilotaje, lo que, a mi parecer, fue un hito en todo este proceso. En esas mesas de pilotaje participábamos los tres niveles institucionales (Gobierno Vasco, Diputaciones Forales y Ayuntamientos) en sus dos ámbitos (la de Cultura y la de Desarrollo Económico), con la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación, los equipamientos culturales que tienen una función tractora en el ámbito cultural, y las asociaciones profesionales y clusters que estructuran el sector privado, las empresas.

Era la primera vez que estábamos todos los subsectores, a través de sus organizaciones profesionales; era la primera vez que estas compartían una mesa y una metodología con

los diversos agentes de la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación (RVCTI) y que reuníamos una representación institucional tan compleja. Hasta entonces no había habido ninguna articulación entre los dos ámbitos, el de la cultura y el del desarrollo económico, de los tres niveles institucionales del país. Creo que fue, y es, una foto importante. Había sectores profesionales con los que anteriormente nunca habíamos compartido mesa, la interlocución hasta entonces había sido o con los departamentos de cultura o con los de industria, y no con ambos al mismo tiempo, y además en todos los niveles administrativos: las ciudades, los territorios históricos (provincias) y el gobierno autonómico.

En lo institucional, era una manera de abordar un aspecto complejo de las ICCs. La literatura sobre el tema insiste, muchas veces, en el liderazgo que las ciudades, los entornos metropolitanos, tienen y deben tener en el desarrollo del sector cultural y creativo. Articular una mesa en la que estuvieran las ciudades y sus territorios, como agentes clave, y donde el Gobierno ejerciera de impulsor y coordinador, significaba emprender un camino basado en la gobernanza compartida, el trabajo colaborativo y la complementariedad. La organización administrativa y política de la Comunidad Autónoma Vasca, con su gran complejidad, era, en este caso, un modelo muy apropiado para el desarrollo del sector.

En algunos territorios y ciudades, las políticas que pudiéramos llamar de ICCs se gestionaban desde el Departamento de Cultura y, en otras, desde Desarrollo Económico. En nuestra dinámica, todos compartíamos la misma mesa de pilotaje. Y avanzábamos siguiendo la directriz europea que instaba a la colaboración entre ambos ámbitos. Para el sector propiamente cultural, la complejidad inusual de la mesa suponía la oportunidad de encontrarse y colaborar con instancias que le habían resultado lejanas (la RVCTI, los departamentos de industria...), el conocimiento de áreas cercanas (el sector creativo) con las que no había contacto habitual y, sobre todo, la conciencia de que debíamos pasar a entornos más complejos de los que conocíamos y donde la representación sectorial debía avanzar hacia una articulación mayor, superando la atomización existente en este momento.

Formar parte de la estrategia RIS3 fue y sigue siendo muy importante. Queremos consolidar nuestro espacio en ese foro pero, de alguna manera, también nos marcaba una dirección, que nos instaba a atender prioritariamente al aspecto empresarial y al aspecto económico de la cuestión. Es decir, en estos últimos años nos hemos enfocado en las ICCs (industrias) y no tanto en el SCC (sector). Ello fundamentalmente porque nuestra oportunidad de

estructuración venía muy marcada por estar en RIS3, por tener un lugar en ese ámbito, por aprovechar los resortes económicos que se nos proporcionaban y, también, una metodología que estaba testada y avalada por los interlocutores con los que necesitábamos interactuar. Tenemos que seguir en esa vía y, al mismo tiempo, desarrollar también los aspectos no tan directamente empresariales y económicos, profundizar en una visión más amplia del sector cultural y creativo, atrayendo a estas dinámicas a nuevos agentes privados y públicos.

Junto con la incorporación a la RIS3 y la organización de grupos de pilotaje, hubo otra oportunidad importante: el proyecto CREADIS3. Esta fue la primera ocasión en la que participábamos en un proyecto europeo en este ámbito y, además, como líderes del proyecto. CREADIS3 era, de alguna manera, una afirmación de que el marco en el que teníamos que trabajar era Europa. Siempre hemos trabajado atendiendo a lo que estaba ocurriendo en otros países y regiones europeas y buscando relaciones que pudieran servirnos a nosotros, como Gobierno, pero también a las empresas. En principio, CREADIS3 es una red formada por responsables de políticas públicas –policy-makers–, pero contempla la presencia de stakeholders que puedan aprovechar esas relaciones para desarrollar sus propios ámbitos de negocio.

Con lo cual esta primera legislatura supuso avanzar en políticas de conocimiento, dejando como balance una serie de estudios importantes para mapear el sector, los recursos disponibles en formación y los recursos públicos en todas las instituciones vascas, en los departamentos de cultura y de desarrollo económico, para todo este sector; un avance en la articulación y consolidación del sector, a través de los grupos de pilotaje, que nos permitían reconocernos todos en una mesa hasta entonces inédita, y, por fin, incorporar desde el inicio una visión europeista, a través del proyecto europeo que estábamos liderando.

Al final de la legislatura (2016), se puso en marcha una convocatoria-piloto de ayudas al sector cultural y creativo para proyectos innovadores. Éramos conscientes de que la convocatoria se hacía en malas condiciones, es decir, salía tarde, al final de la legislatura, con poco margen de tiempo para la presentación de proyectos, con una articulación todavía débil del sector y con una definición todavía sin cerrar sobre qué estábamos buscando cuando hablábamos de innovación en nuestro sector. Pero era importante iniciar ese camino, marcar una dirección, lanzar medidas de fomento y apoyo a la innovación y dirigida a las empresas. Era, también, una manera de atraer a las empresas, de comunicar que

eran ellas las destinatarias de este esfuerzo de articulación del sector, de vincular el desarrollo de las ICCs a la idea de innovación. De marcar, en definitiva, el camino por el que queríamos transitar en la siguiente legislatura.

PROFUNDIZANDO EN EL CONOCIMIENTO y DISEÑANDO EL FUTURO DE LAS ICCs (2017-2019)

¿Qué implica esta aproximación al ámbito industrial que arranca en esta primera fase y qué nuevos pasos se dan en este sentido en la segunda legislatura?

Al inicio de la siguiente legislatura, con Bingen Zupiria como Consejero, nos planteamos la necesidad de dar un salto cualitativo en el equipo de trabajo, para integrar de manera más coherente las políticas de ICCs en la dinámica general del Departamento. En la legislatura anterior, había resultado determinante poder contar con un asesor liberado para ayudarnos a desarrollar el ámbito de las ICCs. Su trabajo nos había permitido consolidar aspectos importantes de nuestra política pero, en cierto modo, ese trabajo se desarrollaba en paralelo al funcionamiento de la Dirección de Promoción de la Cultura. Necesitábamos que el despliegue del sector de las ICCs estuviera mejor imbricado dentro de la Dirección y del Departamento, y que la apertura al sector creativo y a sus aspectos industriales ayudara a tener una visión más amplia, más compleja y más rica de la política cultural, y sus posibilidades de desarrollo. Por esa razón, decidimos complejizar el equipo de trabajo, sumando profesionales del Departamento, con una larga experiencia en políticas culturales, con un asesor externo, que aportara una visión más centrada en la gestión de empresas. Se configuró un nuevo equipo, liderado por Josean Urdangarín, un técnico muy veterano en la gestión pública de la cultura y Sabin Goitia, que venía del mundo empresarial y de una experiencia de varios años en BEAZ –la sociedad pública de la Diputación Foral de Bizkaia para el apoyo al emprendizaje, la innovación y la internacionalización de las empresas, una organización pionera en Euskadi en el abordaje de las ICCs–, como asesor liberado. Junto a Faust Kanalaetxebarria e Itziar Redondo, personal técnico también del Departamento, con una dedicación parcial a esta cuestión, han formado un equipo que nos ha permitido, en esta segunda legislatura de políticas de apoyo a las ICCs, una evolución más rápida y más sólida, consolidando las políticas de ICCs como una cuestión integrada, no solo en el Departamento de Cultura, sino en el conjunto del Gobierno.

Al nuevo equipo se le presentaban varios retos: avanzar en la articulación del sector, incidir más en las empresas y agentes, ofreciéndoles programas de apoyo a la innovación, consolidar nuestra participación en la RIS3, siempre desde la perspectiva de la innovación, culminar el proyecto europeo CREADIS3 y, muy especialmente, consolidar la cooperación con el Departamento de Desarrollo Económico en el desarrollo de las políticas de apoyo a las industrias culturales y creativas.

En esta segunda legislatura, se empezó a trabajar en el programa que recibiría el nombre de KSI Berritzaire ("ICC Innovadora"). Desde su concepción, el programa se planteó como un proyecto acotado en el tiempo, como una preparación para abordar una convocatoria abierta, una vez que definiéramos mejor el concepto de innovación en este sector, que tuviéramos una relación más articulada con las empresas y un contexto de cooperación más estrecha con la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación (RVCTI), un elemento clave en las políticas de innovación del País.

En las dinámicas de la RIS3, la colaboración con los centros tecnológicos y la Universidad –una cuestión de la que hablaremos luego– es una cuestión clave. Y, sin embargo, entre los centros tecnológicos y nuestro sector había habido siempre una distancia enorme. KSI Berritzaire pretende incidir en todos estos aspectos: acercarnos a la RVCTI, utilizar su conocimiento y su experiencia, y fomentar la aproximación entre las empresas de nuestro sector y los centros tecnológicos. Nos interesaba su experiencia en tres sentidos: en la identificación de elementos de innovación en los proyectos empresariales, en la transferencia de tecnologías existentes, y en el desarrollo y aplicación de nuevas herramientas tecnológicas.

KSI Berritzaire supone financiar el servicio que los centros tecnológicos ofrecen a las empresas, identificando y seleccionando los proyectos de innovación, y estableciendo el tiempo y la dedicación requerida por cada proyecto para la transferencia o el desarrollo de tecnología. KSI Berritzaire funciona mediante bonos, que financian el tiempo y la dedicación de los centros tecnológicos a los proyectos innovadores en el sector de las ICCs. Pretendíamos, así, identificar mejor los proyectos de innovación tecnológica, atenderlos mejor, facilitar la transferencia de las tecnologías existentes, adaptándolas a las necesidades de las empresas y poner las bases para un conocimiento y reconocimiento mutuo, entre las empresas del sector creativo y los centros tecnológicos.

Los centros con los que venímos colaborando en el fomento y apoyo a la innovación tecnológica son Tecnalia y Vicomtech, y en estos cuatro años, en esta legislatura de trabajo en común,

su implicación y su colaboración en el apoyo a las ICCs ha resultado fundamental. Con ellos desarrollamos el primer eje del programa KSI Berritzaire, el de la innovación tecnológica. Pero el programa abarca dos ejes más.

El segundo eje se centra en la innovación del modelo organizativo y la estructura empresarial. El sector de las ICCs en Euskadi, como en todo el mundo, está formado, en más de un 70%, por autónomos y micropymes, empresas muy pequeñas con una articulación empresarial muy débil.

El tejido de organizaciones y empresas muy pequeñas probablemente no sea un síntoma de debilidad, sino algo intrínseco al sector creativo, pero la debilidad organizativa, la carencia de habilidades en gestión, la falta de una visión empresarial clara, con dificultades para abordar los retos a los que se ven confrontados en el mercado, es un aspecto en el que nos parecía muy importante incidir. Para ello, contamos con Euskalit, un centro público dedicado a facilitar e impulsar la mejora e innovación en la gestión avanzada. Igual que en el eje tecnológico, Euskalit ofrece un tiempo y unas herramientas determinadas a las empresas y organizaciones que buscan mejorar su modelo organizativo y su gestión empresarial. Este eje ha tenido una gran demanda, sostenida además, a lo largo del tiempo que lleva funcionando.

El tercer eje pretende mejorar la capacitación financiera de las empresas. Sabemos que las empresas, las pequeñas empresas de este sector, acceden con gran dificultad a las herramientas de financiación. Las razones son varias y de diversa naturaleza. La debilidad financiera de muchas de las empresas del sector, la extrema variabilidad de sus ingresos y la falta de "cultura" empresarial en las industrias culturales dificultan su acceso al crédito financiero; pero, al mismo tiempo, las condiciones que habitualmente se exigen para acceder al crédito están basadas en garantías materiales, y no suele ser fácil convencer a las entidades de crédito del valor de los activos de una empresa o un proyecto, que son, a menudo, intangibles. Es necesario, por tanto, trabajar en ese diálogo, encontrar un lenguaje común, avanzar en que las entidades de crédito y las empresas del sector encuentren un espacio de diálogo. Es una cuestión de traducción, de encontrar personas "bilingües", capaces de hablar el lenguaje de los proyectos creativos y el de los procesos de crédito financiero. En el caso de Elkargi –la entidad de crédito más importante del País Vasco–, les pedimos que designaran a una persona para que se especializase en este sector y pudiese entender su naturaleza y sus necesidades.

Me parece crucial esta cuestión de la "traducción" o, si quiere, del bilingüismo. Es necesario para establecer un

diálogo con las entidades de crédito, pero también con los centros tecnológicos, o con las agencias de innovación y de desarrollo económico. En los tres ámbitos de KSI Berritzaire, por tanto, está siempre la cuestión de la traducción, de cómo hablar ese doble idioma, y ese fue precisamente uno de los objetivos del programa. Ahora estamos en un momento de evaluación, para encarar la tercera legislatura de políticas de ICCs y decidir cómo hacer evolucionar el programa.

Además de los tres ejes de KSI Berritzaire, pusimos en marcha un cuarto, KSlatea, como apoyo a la internacionalización. Atea, en euskera, significa puerta y el proyecto KSlatea se plantea, de alguna manera, como una doble puerta: por una parte, impulsa la internacionalización de las empresas del sector desde su singularidad y, por otra, facilita el acceso a las ayudas a la internacionalización que ya existen en las políticas de Desarrollo Económico, a través, fundamentalmente, de la Agencia Vasca de Internacionalización. En su metodología, la Agencia exige a las empresas, como paso previo, disponer de un plan de internacionalización. KSlatea ayuda a las empresas a configurar su propio plan, de manera que puedan acceder a las líneas de apoyo existentes para todo tipo de empresas. Se trata, por tanto, de un puerta a la internacionalización y, también, una puerta a las líneas de apoyo ya existentes.

Para la gestión de este programa, contamos con la complicidad de Tabakalera (Centro Internacional de Cultura Contemporánea). Por su contacto permanente con agentes y empresas de la cultura, su vocación de abrirse al sector creativo y su dinámica internacional, nos parecía un colaborador idóneo. Pensábamos, además, que era importante contar con la complicidad de un centro de cultura en el desarrollo futuro de las políticas de ICCs, complementando la colaboración que ya veníamos manteniendo con centros tecnológicos. Creo que a la red de centros públicos destinados a la innovación tecnológica y organizativa, deberían sumarse los centros que desarrollan la innovación en cultura y apoyan la creación contemporánea en todos sus ámbitos, como es Tabakalera. En este sentido, KSlatea ha sido, también, una puerta abierta a nuevas colaboraciones y complicidades.

Para desarrollar estos programas de innovación e internacionalización, hemos dispuesto de recursos económicos que provenían de Lehendakaritza (Presidencia del Gobierno Vasco) a través del Plan Vasco de Ciencia, Tecnología e Innovación. De ahí, el empeño constante en trabajar con los centros tecnológicos y con las instituciones dedicadas a fomentar la innovación, la visión centrada en

las empresas y sus necesidades y el empeño en conectar el sector de las ICCs, aún en proceso de conformación, con las herramientas públicas del país. Pretendíamos, en suma, que el sector ICC se tratara como un sector económico más, y un sector, además, con gran capacidad de crecimiento, con un fuerte impacto en la innovación y la economía creativa, y un sector considerado estratégico en Europa.

Aparece aquí, de nuevo, la necesidad de colaboración con el Departamento de Desarrollo Económico. Es una cuestión clave y, al mismo tiempo, complicada. Para nosotros, es un objetivo primordial desde el inicio. Ya lo hemos hablado antes. La necesidad de una doble visión y una correspondencia entre los Departamento de Cultura y los de Desarrollo Económico es una instrucción europea muy clara, instando a trabajar juntos, coordinadamente con una visión complementaria. No se trata de decidir desde cuál de los departamentos (Innovación, Desarrollo Económico, Cultura) debe atenderse a las ICCs, sino de encontrar una nueva "cultura" de trabajo que nos permita abordarlo con esa doble visión. Sabíamos que era complicado y hemos visto que es una cuestión abierta en el conjunto de Europa, sin soluciones claras. En la mayoría de las regiones europeas, igual que en los territorios forales en Euskadi, las políticas de desarrollo del sector creativo se inscriben en las políticas de Desarrollo Económico o de Industria. Nosotros iniciamos estos procesos desde el Departamento de Cultura, pero siempre con la vocación de encontrar la manera de articular la colaboración con el ámbito económico e industrial. En esta legislatura, se ha avanzado mucho en ese compromiso. La Consejera de Desarrollo Económico, Arantza Tapia, y el Consejero de Cultura, Bingen Zupiria, acordaron colaborar en el desarrollo de este sector, lo que nos puso en relación directa con SPRI (la entidad del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco para impulsar la industria vasca). Su colaboración y la de Innobasque (Agencia Vasca de Innovación) está siendo muy importante para avanzar desde la fase actual, cuyo foco es KSI Berritzaire, a una fase nueva, con la mirada puesta en el BDCC (Basque District of Culture and Creativity).

¿Qué ha supuesto el proyecto CREADIS3 en términos de internacionalización y qué acciones se han llevado a cabo en este ámbito?

El proyecto europeo CREADIS3 ha resultado muy productivo. Liderar este grupo, con regiones europeas como Wallonia, Finlandia Centro, Emilia-Romagna, Eslovaquia y Grecia

Oeste (Servicio Público de Wallonia [BE], Región de Grecia Occidental [EL], Consejo Regional de Finlandia Central [FI], Región de Emilia-Romagna [IT], Ministerio de Cultura de la República de Eslovaquia [SK]), ha sido realmente enriquecedor para nosotros y nos ha reafirmado en el convencimiento de que debemos desarrollar nuestras políticas en el marco europeo. Estamos ya en la fase final del proyecto (termina en 2021) y el balance es francamente bueno.

CREADIS3 es un proyecto ambicioso, plenamente imbricado en los objetivos que tenemos nosotros para nuestro propio país. Se trataba de fomentar la colaboración administrativa a diferentes niveles para facilitar sinergias entre las distintas autoridades a cargo de las ICCs; estructurar mejores políticas culturales y económicas para conseguir políticas de innovación efectivas para las ICCs; respaldar el atractivo territorial internacional de manera que atrajera la inversión en el potencial creativo de cada territorio y retuviera a los emprendedores; mejorar la colaboración dentro del ecosistema local de centros, laboratorios, clústeres, incubadoras, universidades, parques científicos, etc.; mejorar el conocimiento entre los sectores culturales y tecnológicos, y respaldar la internacionalización de las pymes a través de la creación de capacidades y nuevos modelos de negocio en el campo de la investigación e innovación.

CREADIS3 nos ha ayudado en avanzar en esas cuestiones –insisto: cuestiones clave para nosotros–, pero obviamente no las ha resuelto. Seguirán siendo cruciales durante muchos años, pero CREADIS3 nos ha reafirmado en el convencimiento de que debemos trabajar en un marco internacional y buscando alianzas con otras ciudades y regiones, especialmente en Europa. Un proyecto europeo como este, donde además se integran empresas y centros públicos como stakeholders, ayuda a identificar referencias para los responsables políticos, posibles colaboradores para los centros públicos y posibles mercados para las empresas. Y no solo dentro del grupo de trabajo de CREADIS3, en el que existen, obviamente, grandes diferencias en cuanto al nivel de desarrollo de sus políticas. Por ejemplo, para nosotros ha sido muy importante descubrir las políticas del Flanders DC (Distrito Creativo de Flandes), una región europea que no formaba parte de nuestra red. Es un modelo muy pegado a las necesidades de las empresas, a las que ofrece servicios, programas de capacitación y de impulso a la innovación, sobre el que volveremos luego.

Me parece importante señalar que CREADIS3 nos ha ayudado, también, a avanzar en la estructuración del sector.

La dinámica del programa reunía en los grupos de trabajo a sectores e instituciones diferentes, con el apoyo, siempre, de los centros tecnológicos y de innovación. Las visitas de estudio, los contactos entre regiones europeas diferentes, la identificación de buenas prácticas, han ido creando un importante vínculo entre los agentes de los diferentes subsectores. Y nos ha reafirmado, también, en la necesidad de establecer un marco de colaboración estable entre las áreas de cultura y de industria. Hemos comprobado que esa relación que el Libro Verde de la UE reclamaba es problemática, o inexistente, en casi todas partes. En la mayoría de las regiones con las que hemos colaborado, las políticas de ICCs se desarrollan desde los Departamentos de Industria o de Desarrollo Económico, sin imbricación en las políticas culturales. Creo que el esfuerzo que estamos haciendo en Euskadi a ese nivel puede ser un ejemplo europeo de buenas prácticas. Ojalá lo consigamos.

El proyecto europeo CREADIS3 finalizará en 2021, pero nos pareció muy importante seguir participando en redes internacionales. Surgió la posibilidad de sumarnos a una red global que pone en relación regiones de todo el mundo, en las que la creatividad y la innovación forman parte de sus agendas prioritarias: la red internacional *Districts of Creativity (DC) Network*, creada en 2004. Hemos sido admitidos este mismo año, por lo que colaboraremos en red con regiones como Tampere, Baden-Wurtenberg, Catalunya, Dinamarca Central, Flanders, Karnataka, Noord-Brabant, Oklahoma, Río de Janeiro, Escocia y la región del Delta del Río Yangtsé.

Son dos las actividades más destacadas que se organizan desde esta red: Las misiones inversas, que organiza uno de los países miembros y acoge al resto de las regiones, y el *Creativity World Forum*. Esperamos que en 2022 podamos ser los anfitriones de la visita inversa, y que en 2023 o 2024 podamos acoger una edición del *Creativity World Forum*. La apuesta porque las empresas avancen en la internacionalización la debemos compartir desde las políticas públicas. También para los decisores políticos es importante participar y colaborar en redes globales.

¿Qué desafíos existen para la articulación del sector de las ICCs y para el diálogo intrasectorial y más allá de este?

Efectivamente, la articulación del sector sigue siendo un desafío abierto. Cada uno de los subsectores tiene una estructuración interna muy diferente (asociaciones de todo tipo, algún clúster, colegios profesionales, etc.) y muchos

de ellos (artes visuales, conservación y restauración de patrimonio, etc.) carecen de estructuras representativas. Ha existido, tradicionalmente, una gran tendencia a la disgregación en cada uno de los subsectores, y no ha habido foros organizados en los que los distintos subsectores se encuentren e interactúen. Los que se van conformando han surgido desde las políticas públicas destinadas, justamente, a perfilar e impulsar el sector. Sería muy importante contar con un clúster de las ICCs, o algo semejante, que agrupara a los agentes y empresas del sector –en todos sus subsectores– pero es algo muy lejano aún.

Creo que los programas que hemos venido impulsando –KSI Berritzaire, KSlatea, las visitas de estudio en CREADIS3, etc.– han supuesto oportunidades importantes, y fructíferas, para esos encuentros entre agentes y empresas de los distintos subsectores. Creo, también, que la complejidad de esas mesas, empezando por las mesas de pilotaje, son un buen acicate para impulsar una reestructuración del sector cultural, en este momento muy atomizado, y muy descoordinado.

Todavía tenemos un largo camino por recorrer en la conciencia de pertenecer a un mismo sector, en fortalecer su identidad y descubrir las posibilidades de compartir necesidades, estrategias y recursos. Creo que el desarrollo de políticas públicas ayudará a esa voluntad de encuentro y colaboración, a la configuración del sector como tal y a su estructuración interna. Pero es fundamental que las empresas y agentes del sector con capacidad tractora se organicen y tomen lo más rápidamente posible el protagonismo. No solo para desarrollar políticas internas al sector de las ICCs, sino también para involucrarse en la relación con otros sectores económicos.

La fertilización cruzada, es decir la interacción fructífera entre sectores de actividad hasta ahora alejados entre sí, es un aspecto importante en las políticas de innovación. Es necesario hacer palpable la aportación que puede ofrecer el sector cultural y el creativo en la innovación en servicios o productos en áreas como la salud, la alimentación, el medio ambiente o incluso la industria 4.0. Y, para eso también, es necesario salir del nicho, del silo en que se encuentra cada subsector, es necesario conocerse, identificarse y hablar lenguajes comunes. Desde el Gobierno hemos empezado a trabajar en este tema, poniendo el foco sobre todo en la relación, o interrelación, con otros dos ámbitos de oportunidad de la RIS3: alimentación y salud.

Pero no basta con poner en relación a empresas, agencias y centros tecnológicos de sectores diversos. Es fundamental contar también con la Universidad. Y estamos todavía

demasiado alejados. Urge establecer canales de relación, de mutuo conocimiento y mutua colaboración. Necesitamos una mayor involucración y conexión con la Universidad. En este sentido, estamos conformando un *Polo de Conocimiento* en torno a las ICCs en colaboración con la Viceconsejería de Universidades y Euskampus. El primer paso es mapear la propia universidad, buscando la transversalidad y la diversidad de los agentes. Es evidente que no nos podemos reducir al ámbito de la creación artística, aunque esta sea fundamental, como ocurrió en un primer intento previo, hace años, porque está comprobada la diversidad de conocimientos que se ponen en juego en los procesos ligados a la creación, y la creatividad, tanto en los procesos culturales como en los empresariales. Se requiere, por tanto, la participación de facultades y cátedras muy diversas. Identificarlas e implicarlas en el proyecto es el primer paso, para definir, después, una serie de proyectos estratégicos que nos ayuden a afrontar juntos el reto de desarrollar el sector cultural y creativo, trabajando codo a codo con los agentes y las empresas de las ICCs.

Con ese mismo objetivo de articular el sector, estamos dando forma a nuestra candidatura para participar como Euskadi en una Comunidad de *Conocimiento e Innovación* (KIC: Knowledge & Innovation Community), un programa impulsado por el Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT), un organismo dependiente de la Comisión Europea creado en 2008, que tiene el objetivo de fortalecer y fomentar la excelencia en materia de enseñanza superior, investigación e innovación dentro de la UE. Las Comunidades de Conocimiento e Innovación son la herramienta principal del EIT para conseguir sus objetivos. Se definen como asociaciones creativas y altamente integradas que abarcan la educación, la tecnología, la investigación y la iniciativa empresarial; están diseñadas para introducir innovaciones y modelos de innovación, así como para inspirar a otros a emularlas.

Hasta ahora se habían formado KICs en torno a temas como salud, alimentación, movilidad urbana, clima... Ahora, por primera vez, se ha lanzado una convocatoria para articular un KIC del sector de las ICCs. Y queremos participar. Las KIC deben involucrar, como mínimo, a tres organizaciones independientes, de al menos tres estados o regiones miembros de la UE. Una de las instituciones debe ser de enseñanza superior y otra, ha de ser una empresa privada. El objetivo es colaborar en el desarrollo de productos y servicios innovadores, en la creación de nuevas empresas, y en la formación de una nueva generación de emprendedores. Como ves, la vinculación con la investigación, la formación y el

conocimiento que supone la Universidad es una línea de trabajo importante en nuestro planteamiento para el futuro inmediato.

DISTRITO CULTURAL Y CREATIVO VASCO (2020 en adelante)

¿Qué hitos prevés en el futuro cercano y cómo se perfila el horizonte de las ICCs vascas en el marco del BDCC?

La idea de distrito viene de una intuición inicial, de la que hemos hablado: es sabido que el marco idóneo para el desarrollo de las empresas y contextos creativos son las ciudades. Hay tres capitales –Bilbao, Donostia y Vitoria-Gasteiz– que tienen una estrecha vinculación con las Diputaciones Forales de sus territorios, instituciones fuertes, en la medida en que tienen capacidad recaudatoria, con sus propias haciendas. La labor del Gobierno Vasco consiste en diseñar e implementar políticas de alcance autonómico, en impulsar sobre todo el sector profesional de la producción cultural y en coordinar y unificar las políticas de los agentes municipales y territoriales. Somos, por tanto, un país pequeño, pero con una articulación política compleja. Creemos que esa complejidad es, en este caso, un factor positivo, y que la idea de distrito puede ser idónea para definir un espacio de articulación donde interactúan los tres niveles administrativos, con sus ámbitos de cultura y de desarrollo económico. El concepto de distrito engloba, por tanto, al sector privado –profesionales, empresas, organizaciones sectoriales–; a centros de innovación cultural, tecnológica y organizativa; a las universidades, y a la acción institucional en sus tres niveles (Gobierno, Diputaciones Forales y Ayuntamientos) y en los tres ámbitos directamente concernidos: cultura, desarrollo económico e innovación.

El concepto de “distrito” y de “distrito creativo” aparece en muchas ciudades y regiones europeas, pero para nosotros la referencia más directa ha sido, como he dicho antes, el modelo Flanders DC.

Construir el modelo de distrito ha supuesto, al mismo tiempo, construir una relación de colaboración entre el Departamento de Cultura, el Departamento de Desarrollo Económico y la Agencia Vasca de Innovación –Innobasque–. La Agencia es la encargada de definir los servicios y programas que se deben ofrecer desde el distrito. El Departamento de Cultura, desde su línea de apoyo a las ICCs, continúa con la evolución y evaluación de los programas KSI Berritzaire y KSlatea, y dinamizando la relación con las empresas. El Departamento

de Desarrollo Económico, desde SPRI, participa con la contratación temporal de una persona para identificar los recorridos –los servicios y programas– que ofrece SPRI, y conectarlos con los que se ofrecen desde el BDCC, de manera que las empresas accedan a los servicios o programas desde la plataforma del BDCC y puedan, en su caso, continuar con el apoyo de los programas generales de apoyo al tejido empresarial.

También aquí aparece la idea de un proceso temporal, es decir, un tiempo de prueba. La SPRI no desarrolla programas sectoriales; ofrece servicios a todas las empresas, de una manera transversal, ocupándose del tejido productivo sin acotarlo por sectores. Por tanto, tenemos un tiempo tasado para mostrar a las empresas de nuestro sector las rutas posibles entre las ayudas de SPRI y para identificar los obstáculos con los que se encuentran nuestras empresas, derivadas de las limitaciones a ciertos CNAEs, de su tamaño, etc., y solventarlos, en la medida de lo posible. Es decir, lo que la SPRI nos ofrece no es una ventana específica sino un tiempo específico, para allanar las dificultades con las que se encuentran hoy las empresas, mejorando los caminos de llegada y mejorando también las ventanillas de acogida. Estoy convencido de que actuar en la activación de la demanda, desde el BDCC, y la adecuación de la oferta, desde SPRI, será bueno para el sector de las ICCs y también para las pymes y micropymes de los demás sectores.

Ese es el reto más importante para los próximos años, la puesta en marcha del Distrito de Cultura y Creatividad. Un proceso que habrá que evaluar constantemente, siempre con la mirada puesta en las empresas del sector, y en su acogida de los programas y servicios que se ofrecen desde el BDCC.

Hay dos aspectos que me gustaría destacar en lo que estamos elaborando ahora, y es lo concerniente a la propiedad intelectual, por un lado, y al concepto mismo de innovación, por otro. La propiedad intelectual aparece en la definición misma de las ICCs desde su configuración inicial: son empresas creativas aquellas cuyo valor se vincula al talento creativo y a la propiedad intelectual. Pero no parece claro que nuestras empresas sepan gestionar y poner debidamente en valor la propiedad intelectual. Vemos necesario, por tanto, conocer mejor la situación y concienciar a las empresas de las posibilidades que les puede abrir la identificación, el registro y la explotación de la propiedad intelectual. En esta línea, se va a ir definiendo una estrategia para orientar en la gestión de la propiedad intelectual a las empresas, en el entorno del BDCC.

La cuestión de la propiedad intelectual nos lleva, además, al tema del talento creativo. Cómo cuidar ese talento, cómo cultivarlo, cómo atender procesos que suelen estar más vinculados a la artesanía, como concepto, que a la producción industrial, cómo, y desde dónde, con qué herramientas públicas, apoyar a las personas y organizaciones que trabajan profesionalmente basándose en su talento. Creo que, en esto, los centros de innovación cultural y artística pueden ser clave. Ellos están cerca de la creación, de los y las creadoras, dinamizan el ecosistema creativo y lo dotan de recursos de producción y de visibilización. Si su visión se amplía a sectores creativos, sin limitarse a la creación artística, si se vinculan no solo al individuo –o colectivo- creativo sino también al tejido empresarial, pueden tener una función fundamental en el desarrollo del sector. Estoy pensando en la nueva generación de centros culturales, Tabakalera o Azkuna Zentroa, en nuestro país, que pueden complementar y enriquecer la red de centros de innovación existente, aportando conocimiento, apoyo a la innovación y herramientas específicas para el desarrollo del talento. Y esto nos lleva, de nuevo, a la cuestión de la innovación. ¿De qué innovación estamos hablando?

¿La innovación es solo tecnológica? Es claro que no, pero estamos encontrando dificultades para definir con precisión qué es, cómo identificar, cómo evaluar, la innovación no tecnológica y, sobre todo, la innovación social y cultural. Tenemos claro que un sector cultural y creativo fuerte es determinante en un país que apuesta por la innovación. Por una parte, porque tiene mucho que aportar en todos los sectores de actividad desde el talento creativo. Y eso es lo que tenemos que hacer evidente, lo que tenemos que hacer palpable, en proyectos concretos, que dan lugar a resultados concretos. Por eso la fertilización cruzada, por eso el interés en poner en relación a los diferentes sectores del Plan Vasco de Innovación. Y, por otra parte, porque también aporta innovación en su propia actividad. Una innovación que, muchas veces, no se percibe adecuadamente en los parámetros vigentes, desde los estamentos que tienen la responsabilidad de liderar las políticas de innovación. Dicho de un modo claro, aunque un poco esquemático: en el ámbito cultural –creación artística, literaria, musical, cinematográfica, etc.– se tiende a pensar que todo lo que hacemos es innovación, en la medida en que la industria cultural trabaja con prototipos, con creaciones, con propuestas nuevas y novedosas, y fuera del campo cultural se piensa que no hacemos innovación, porque la actividad creadora no entra en los estándares que ellos saben medir.

¿Cómo hacemos constar la innovación cultural y la aportación del sector creativo, y cómo definimos qué es innovación en

cultura, cómo distinguir innovación y novedad? Creo que la aportación de la cultura, de un sector creativo fuerte, a la apuesta por la innovación de un país es innegable, pero hace falta, también, definir con precisión en qué casos se puede hablar de innovación en cultura, y cómo medirla y parametrizarla. Por eso hemos puesto en marcha un proceso de reflexión en torno a este tema, a partir del Observatorio Vasco de la Cultura, para llegar a una definición válida y validable de la innovación en el ámbito cultural. Un proceso que se plantea también en términos europeos, organizando un foro internacional, para su contraste con especialistas en esta cuestión.

Nos falta articular más todo esto y poner el talento creativo en el centro de esta operación, para que ese talento se fortalezca, se desarrolle y se visibilice. Nos falta ampliar el ámbito de trabajo, insistiendo en las industrias de las ICCs, en las empresas y, en paralelo, en el SCC, en el sector cultural y creativo, desarrollando también los aspectos no empresariales, no económicos de la cuestión, incidiendo en la innovación social y cultural. No todo lo que tenemos que desarrollar está vinculado a la actividad económica directa, no todo tendrá resultados inmediatos en la producción y en el mercado, pero en todos los aspectos de la cuestión tenemos que trabajar por el talento, por la traducción, por el bilingüismo y por la construcción de puentes.



Fases

Fase 0**Fase 1****Fase 2****Fase 3****Fase 4****<2012****2012-2015****2016-2018****2019****2020-2023****Experiencias**

Txapelas:
La Encartada y Boinas Elosegui

Guggenheim Bilbao

Alfa Arte – La metalurgia del Arte

Fundación Catedral Santa María

Donostia 2016:
Capital Europea de la Cultura

BIME PRO

Submersed: finalista premios
GameLab 2019

Kutxa Kultur: cultura en el marco de
la Obra Social de Kutxa

Elhuyar: tecnología al servicio del
procesamiento automático del
lenguaje y la inteligencia artificial

Elkar: toda la cadena del libro,
edición, distribución y venta

Hitos

2010
Libro Verde: Liberar el potencial de
las industrias culturales y creativas,
Comisión Europea (CE)

2011
Resolución del Parlamento Europeo
“Liberar el potencial de las industrias
culturales y creativas”

2012
-

2013
Las Industrias Culturales y Creativas:
Apuntes para una estrategia de apoyo a
las ICCs en la CAE

2014
Plan de Ciencia, Tecnología e
Innovación 2014-2020: identificación
de las ICCs como territorio de
oportunidad en RIS3 Euskadi

Las ICCs en Euskadi – Análisis
Cuantitativo 2007-2012

2015
-

2016
Proyecto Interreg Europe:
CREADIS3 – Smart Specialisation
Creative Districts

Mapa de Espacios de Creación

2017
Lanzamiento piloto del programa KSI
Berritzale – innovación en las ICCs

2018
Delimitación conceptual y definición de
los sectores de las ICCs en Euskadi

Jornada de contraste con expertos
internacionales de la Estadística de las
Industrias Creativas

Estadísticas de Artes e ICCs

2019
Propiedad Industrial e Intelectual en las
ICCs

RIS3 territorial: Ejercicio 1 con
Administraciones

Modelos de Financiación de los
sectores culturales y creativos

Lanzamiento piloto del programa
KSlatea – internacionalización ICCs

Reunión del Grupo de Pilotaje RIS3:
Presentación proyecto de Distrito
Cultural y Creativo Vasco, BDCC;
Cross-fertilization: Alimentación

Presentación territorio oportunidad
ICCs en Grupo de Pilotaje Alimentación

RIS3 territorial: Ejercicio 2 con
Administraciones

Diseño del Distrito Cultural y Creativo
Vasco (BDCC)

Conceptualización de la I+D+i en los
sectores culturales y creativos

Reunión del Grupo de Pilotaje RIS3

2020
Desarrollo Grupo de Pilotaje RIS3:
puesta en marcha de 3 Grupos
de Trabajo (BDCC, I+D+i, Cross-
fertilization)

Estrategia de promoción de la
Propiedad Intelectual en las ICC –
A través de BDCC

Estrategia I+D+i en el sector Cultural y
Creativo de Euskadi (inicio)

Implantación del Distrito Cultural y
Creativo Vasco, BDCC, (inicio)

2021
Estrategia I+D+i en el sector Cultural y
Creativo de Euskadi (continua)

Implantación del Distrito Cultural y
Creativo Vasco, BDCC, (finaliza)

2022
Estrategia I+D+i en el sector Cultural y
Creativo de Euskadi (finaliza)

Financiación Pública de las Industrias
Culturales y Creativas

Consolidación del Distrito Cultural y
Creativo Vasco, BDCC, (inicio)

2023
Consolidación del Distrito Cultural y
Creativo Vasco, BDCC, (finaliza)

Cronograma

Cronología del desarrollo
de las ICCs en Euskadi (2012-2023)

 Haz "click" y navega
por las diferentes fases

Fase 0

O e a se a ll

Orígenes Previo a 2012

En 2010, el *Libro Verde: Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*, de la Comisión Europea (CE), abogaba por la explotación del “gran potencial (...) de las industrias culturales y creativas (ICCs) para crear crecimiento y empleo” (Comisión Europea, 2010, p. 2), identificando así el sector de las ICCs como fuerza impulsora clave del que sería uno de los objetivos estratégicos de la década: el crecimiento *inteligente, sostenible e inclusivo*. Además, el mencionado *Libro Verde* presta especial atención a la dimensión local y regional, dedicándole un apartado específico: “El desarrollo local y regional como punto de partida para conseguir el éxito global”.

Un año más tarde, en 2011, el Parlamento Europeo (PE), como asamblea representativa, se hizo eco del posicionamiento de la CE, a través de la Resolución, del 12 de mayo de 2011, “Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas”. Concretamente, en esta Resolución el PE apunta a las lenguas y culturas regionales como “materia prima irreemplazable para las industrias culturales y creativas” (Parlamento Europeo, 2011, punto I). Asimismo, aborda cuestiones que guiarán el desarrollo sectorial en los años siguientes, como las condiciones de trabajo e iniciativa empresarial –asunto sobre el cual destaca la necesidad de crear un sólido espíritu empresarial cultural y creativo a escala local, regional, nacional y europea (*ibidem*, punto 25)– o la financiación de las ICCs –animando a los Estados miembros y a las colectividades locales y regionales a crear condiciones favorables para el encuentro entre las ICCs y los organismos capaces de financiarlas–. En este contexto, el Gobierno Vasco recoge el testigo lanzado desde distintos organismos europeos y, en colaboración con otras regiones pioneras de la UE, comienza a sentar las bases para brindar el apoyo institucional que permita liberar de forma efectiva el potencial de las ICCs que, en el caso particular de Euskadi, se intuye relevante.

Que la cultura y la creatividad forman parte de la identidad vasca –en el imaginario de la propia ciudadanía del territorio, pero también más allá de sus fronteras– parece fuera de todo debate. Infraestructuras culturales (re)conocidas a nivel global, una política lingüística que es referencia a nivel nacional e internacional, una gran riqueza de patrimonio

cultural tangible e intangible, un proceso de reconversión industrial y económico en el que las ICCs desempeñan un papel fundamental; estas y otras cuestiones dirigen el foco a Euskadi con frecuencia cuando se trata de identificar buenas prácticas de diseño de políticas, planificación y gestión cultural a nivel europeo.

Pero, más allá de todo esto, en aquel momento se plantearon ya las siguientes cuestiones: ¿cuál es el estado de la cuestión del sector cultural y creativo en Euskadi a inicios de la década de 2010? ¿Cuáles son los subsectores que lo componen? ¿Cuáles son las especificidades de cada subsector y cuáles sus puntos comunes y necesidades compartidas? ¿Cuál es la contribución de las ICCs al conjunto de la economía vasca y qué papel desempeñan en cuestiones como la innovación? ¿Qué iniciativas e instrumentos se han puesto en marcha desde el Gobierno Vasco? ¿Cómo pueden las instituciones vascas contribuir a articular y favorecer un mayor desarrollo del sector?

Hitos

2010

- *Libro Verde: Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*, Comisión Europea (CE)

2011

- Resolución del Parlamento Europeo “Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas”

Txapela: de patrimonio a producto de moda

Las boinas son un “accesorio de moda” en todo el mundo. En Euskadi, además de un producto de moda, la boina es un elemento del patrimonio cultural vasco. Conocida en euskera como *txapela*, es una prenda tradicional y signo de identidad vasca, utilizada como tocado.



ICC_La Encartada

**La Encartada Museoa**

La fábrica de boinas La Encartada S.A., situada en la villa de Balmaseda, se fundó en el año 1892. Estuvo en funcionamiento 100 años exactos, todos ellos dedicados a la fabricación de artículos textiles con la lana como materia prima y la boina como artículo estrella. En 2007, reabre sus puertas como museo, símbolo del patrimonio cultural y joya industrial de Bizkaia.

Desde su transformación, este museo gestionado por la Diputación Foral de Bizkaia ha realizado infinidad de actividades. Alguna novedosa y relacionada con las ICCs, como por ejemplo, los "Encuentros de Moda y Tradición Contemporánea". Se trata de un evento que combina la esencia de la tradición con las tendencias vanguardistas de arte, moda y diseño. La dirección del museo ha contado con Alberto Sinpatron como curador del encuentro, quien explica que "La Encartada Moda nace hace cinco años cuando visité esta antigua fábrica de txapelas y me sedujó" (Alberto Etxebarrieta en Velasco, 2019), y describe el lugar como "una oportunidad única para realizar un encuentro de moda" (ibidem).

Boinas Elosegui

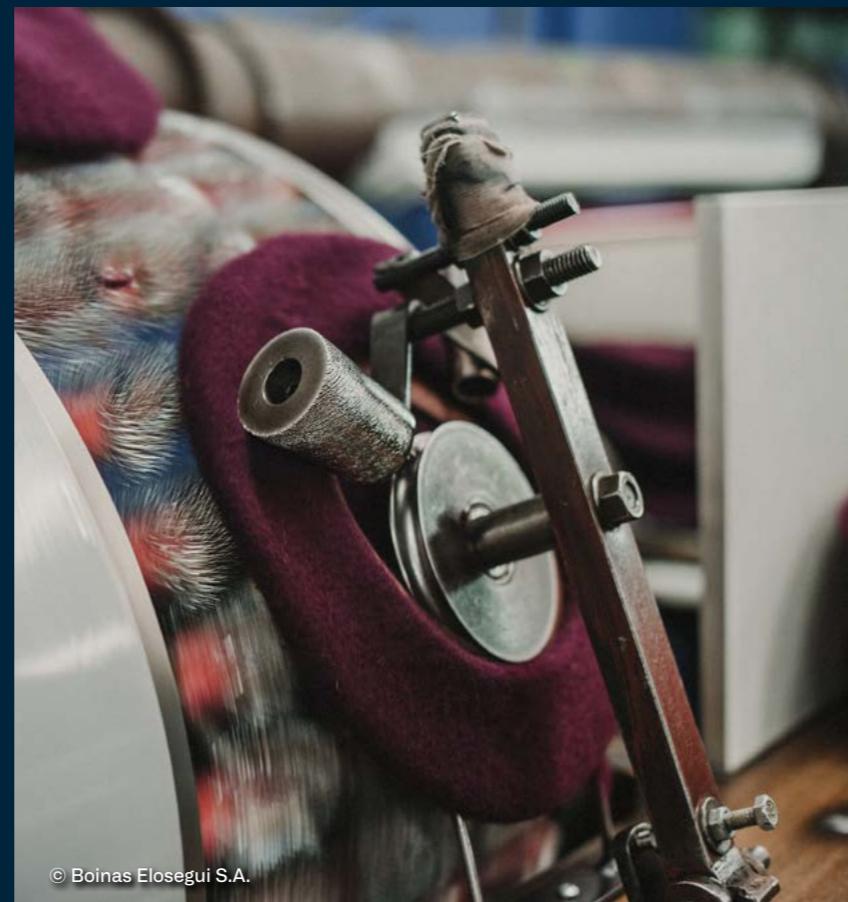
Conocida en un primer momento como La Casualidad, Boinas Elosegui S.A. se fundó en 1858, siendo considerada desde entonces un referente internacional para este y otros tipos de accesorios.

A lo largo de su trayectoria, Boinas Elosegui S.A. ha colaborado con varias firmas de moda, como son Loreak Mendian e Isabel Zapardiez. En este último caso, Boinas Elosegui S.A. participó en la *Couture Fashion Week*, celebrada en Nueva York, para la confección de tocados a partir de la boina tradicional.

Boinas Elosegui S.A. combina en sus diseños el reflejo de la identidad que esta prenda tradicional vasca representa, con un toque personal para cada uno de sus productos, cumpliendo así con su eslogan: "La boina, un ícono cultural, contractual, fashion revolucionaria y contemporánea, que busca sacar esa personalidad que todos llevamos dentro". Por otro lado, es su experiencia profesional la que le permite mantener siempre la calidad de sus diseños, en lo que a su producción artesanal se refiere.



© La Encartada Museoa



© Boinas Elosegui S.A.



© Boinas Elosegui S.A.



© La Encartada Museoa

El efecto Guggenheim



Arquitectura
Guggenheim 2016

Miniclip_Arquitectura



Habiendo cumplido más de 20 años desde su inauguración, el Museo Guggenheim Bilbao continúa siendo uno de los principales motivos de atracción de visitantes a la ciudad, simbolizando la transformación de Bilbao.

Originariamente, Bilbao era una ciudad industrial en la que el sector de la metalurgia y la industria naval eran clave para el crecimiento local (Del Olmo, 2017). A principios de los años noventa, la situación económica del entorno era muy inestable. En este contexto, las instituciones idearon un ambicioso plan de revitalización que abarcaba numerosas esferas –economía, transportes, urbanismo, regeneración social, etc.–; como parte de este plan de revitalización se hallaba la construcción de un museo de arte contemporáneo, que acabaría diseñando Frank O. Gehry. El enorme impacto que la presencia del Museo, hoy mundialmente conocido, trajo consigo se dio en llamar “efecto Bilbao” o “efecto Guggenheim”, en alusión al drástico cambio experimentado por la ciudad, que pasó de una economía industrial a la terciarización, y en la que un equipamiento cultural se erigía como uno de los factores de tracción económica.

Se han realizado numerosos estudios sobre el impacto que el Museo tuvo –y continúa teniendo– en Bilbao y su entorno hasta el punto de que se ha tomado como modelo para, a partir de una infraestructura cultural, intentar replicar ese efecto e impulsar el desarrollo y el cambio en otras ciudades. Sin embargo, la gran mayoría de los casos no han sido exitosos, en parte por pretender replicar las mismas acciones que en Bilbao, sin tener en cuenta las circunstancias de las ciudades en las que se pretendía implantar este esquema.

En Bilbao, diversos motivos contribuyeron a hacer posible el éxito de este modelo, entre ellos “el buen momento de la economía mundial en 1997 y el impacto mediático del edificio de Gehry” (Esteban, 2017).



© FMGB Guggenheim Bilbao Museoa, Bilbao, 2020. Foto: Erika Barahona Ede



© FMGB Guggenheim Bilbao Museoa, Bilbao, 2020. Foto: Erika Barahona Ede

Fase 1



2012 - 2015



Índice

Hitos

2012

2013

- Las Industrias Culturales y Creativas: Apuntes para una estrategia de apoyo a las ICCs en la CAE

2014

- Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2014-2020: identificación de las ICCs como territorio de oportunidad en RIS3 Euskadi
- Las ICCs en Euskadi – Análisis Cuantitativo 2007-2012

2015

Explorando las ICCs en Euskadi 2012-2015

La década de 2010 se inicia con un análisis en profundidad del sector para poder plantear una delimitación de este que, a su vez, permita el desarrollo de políticas informadas y la implementación de instrumentos acordes a la realidad de las ICCs vascas. Este análisis comprenderá, en los años siguientes, una doble aproximación cualitativa y cuantitativa.

1.1

La delimitación conceptual de las ICCs: una aproximación cualitativa

En 2013 se publicó el informe “Las Industrias Culturales y Creativas. Debate teórico desde la perspectiva europea”, elaborado por el Observatorio Vasco de la Cultura (OVC) y que supone una primera aproximación cualitativa para avanzar en la comprensión de las diferentes formas de conceptualizar y delimitar el sector cultural y creativo, en contextos diversos, y para sentar las bases para la definición del sector en el contexto vasco.

La complejidad y múltiples acepciones de los términos “cultura” y “creatividad” conllevan una pluralidad de formas de comprender el sector cultural y creativo. La acotación de las llamadas “industrias culturales”, por un lado, implica en cierto modo adherir una determinada noción de cultura, que puede ir desde una visión más clásico-humanista –que distinguiría entre alta y baja cultura– a una visión más amplia, de corte antropológico, o cualquier cosa en ese gradiente, o incluso fuera de él. La definición de las “industrias creativas”, por otro lado, tampoco está exenta de complejidad, puesto que la creatividad es un concepto que dista de ser único. Además, cuando agrupamos ambas en un único término, las Industrias Culturales y Creativas (ICCs), se añaden nuevos interrogantes y matices: ¿son las ICCs una mera agregación de las industrias culturales y las industrias creativas?, ¿dónde debe estar el foco, en la cultura o en la creatividad, y qué implicaciones tiene ello para determinar qué sectores quedan dentro y cuáles fuera?



“

Cuando se puso en marcha el OVC se partió de un concepto clásico de lo que se entendía por los sectores tradicionales de la cultura, se recopiló en un marco estadístico, hacia el año 2007, y, alrededor del 2014, se llevó a cabo una revisión del propio marco estadístico. Ahí se empezaron a incorporar los debates que estaban surgiendo en torno al trabajo estadístico en el marco europeo”.

Aintzane Larrabeiti

Socia-consultora de la empresa ICC Consultors



Términos como valor añadido, creatividad e innovación son palabras clave que planean sobre cualquier aproximación a las ICCs, pero distintas instituciones y organismos internacionales han optado por diferentes definiciones estratégicas de las ICCs.

A modo de ejemplo, el Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS) de Reino Unido, referencia a nivel internacional por su conceptualización y formulación de políticas pioneras en el ámbito de las ICCs, define las industrias creativas como “aquellas industrias que tienen su origen en la creatividad, habilidad y talento individuales y que tienen el potencial de crear riqueza y empleo mediante la generación y explotación de la propiedad intelectual” (DCMS, 2001, p. 5).

Para la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), “Las ‘industrias creativas’ pueden definirse como los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan creatividad y capital intelectual como insumos primarios. (...) Comprenden un conjunto de actividades basadas en el conocimiento y que producen bienes y servicios intelectuales o artísticos tangibles y de contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado” (UNCTAD, 2008, p. iv. y 4).

Como última fuente de referencia, la Unión Europea abre el foco para incluir también las industrias culturales y definir las ICCs como “aquellas que utilizan la cultura como material y tienen una dimensión cultural, aunque su producción sea principalmente funcional. Entre ellas se incluyen la arquitectura y el diseño, que integran elementos creativos en procesos más amplios, así como subsectores tales como el diseño gráfico, el diseño de moda o la publicidad” (Comisión Europea, 2010, p. 6).



“

Algunos hemos sido críticos con el intento de sustitución del concepto cultural por el concepto de creativo. Debía hablarse de “industrias culturales y creativas”, pero no cabía sustituir la cultura por la creatividad, puesto que la creatividad está a expensas solo del mercado, de las demandas que puedan tener empresas y su noción económica es central. En la cultura, en cambio, nos jugamos lo primigenio de la cultura; es decir, el desarrollo cultural, la definición de las matrices culturales de cada época, las tendencias, el conocimiento, la simbología colectiva. Por eso la cultura siempre ha sido a veces más subvencionada, apoyada, porque nos jugamos valores simbólicos colectivos como bienes de mérito. En el caso vasco había un factor añadido y es que, al ser una cultura minoritaria, la especialización y la dedicación a la cultura debe estar por encima de la media de cualquier otra cultura mayoritaria que se autorreproduce sin dificultad”.

Ramón Zallo

Profesor emérito, Universidad del País Vasco



En Euskadi, desde el Gobierno Vasco y en los trabajos en la materia realizados por sus distintos departamentos y organismos, no solo no se ha rehuído esta complejidad, sino que se ha participado activamente en estos debates, dando seguimiento a los últimos desarrollos conceptuales y estratégicos a nivel internacional, y contribuyendo a la discusión con reflexiones propias derivadas de la observación de las especificidades del sector cultural y creativo vasco. ¿Cuáles son estas especificidades? ¿Qué conceptualización y definición operativa se adapta mejor a la realidad de las ICCs en Euskadi? Trabajos subsiguientes tendrán como objetivo explorar en mayor profundidad el sector cultural y creativo vasco para dar respuesta a estas preguntas.

Figura 1.

Aproximaciones y definiciones a las industrias culturales y/o creativas por organismos internacionales.

DCMS Industrias Creativas	ONU / UNCTAD Industrias Creativas	Unión Europea ICCs
Creatividad, habilidad y talento individuales	Ciclos de creación, producción y distribución	Cultura como material y las ICCs tienen una dimensión cultural
Potencial de crear riqueza y empleo	Creatividad y capital intelectual	Producción principalmente funcional
Generación y explotación de la propiedad intelectual	Actividad basada en el conocimiento	Pueden integrar elementos creativos en procesos más amplios
	Bienes y servicios	

Fuente: Elaboración propia.



“

El precio, en el mercado cultural, no suele dar información sobre la calidad del contenido. Sigue hablando del coste estándar del soporte material. La potencialidad económica en una sociedad donde mucho es incertidumbre, es que el arte y el conocimiento compartido (cultura) sean percibidos como un valor seguro. Pero si el mecanismo habitual para informar al consumidor y ajustar la producción no funciona, tenemos un problema. Afortunadamente la economía avanza como ciencia y estamos trabajando en herramientas que han dado muy buenos resultados en otros ámbitos”.

Fredi Paia

PDI, Universidad del País Vasco; bertsolari

1.2.
Aproximación cuantitativa: las ICCs en cifras

En paralelo a la aproximación cualitativa, desde el Gobierno Vasco se promueve también una aproximación cuantitativa que permita comprender por qué es importante un sector cultural y creativo fuerte y dinámico. Un primer ejemplo de estos esfuerzos por entender la magnitud de las ICCs, sus dinámicas y características, así como su aportación a otros sectores y al conjunto de la economía vasca, es el informe “Industrias culturales y creativas en Euskadi. Presente y futuro”, elaborado por Sinnegiak Social Innovation (UPV/EHU) por encargo del Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura del Gobierno Vasco y publicado en 2014.

Este informe reconoce la dificultad de cualquier aproximación cuantitativa a un sector sobre cuya delimitación no existe un consenso claro a nivel internacional. En este contexto de indefinición, es necesario tomar ciertas decisiones operativas. Así, el informe de Sinnegiak Social Innovation (2014) elabora una base de datos propia construida a partir de registros aportados por las tres Haciendas Forales de los declarantes de actividades concordantes con la clasificación de la UNCTAD¹. La figura 2, por ejemplo, muestra un leve decrecimiento en los empleos generados por el sector cultural y creativo durante los primeros años de la crisis económica, con un repunte a partir de 2010. Cabe destacar que, mientras el retroceso en el empleo total entre 2007 y 2012 fue del 8%, en el sector de las ICCs, este fue solo del 3% (ibidem), lo que demuestra la resiliencia del sector ante situaciones de crisis.

Además, en el mencionado período se dio también un aumento sostenido del autoempleo frente al empleo asalariado en el sector, como muestra la figura 3.

Figura 3.

Evolución del empleo total generado en las empresas de las ICCs (2007-2012, %)

- Autoempleo
- Empleo asalariado

2007



2008



2009



2010



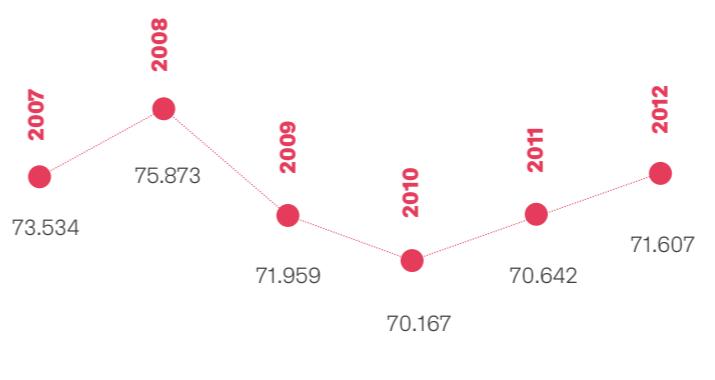
2011



2012



Fuente: Sinnegiak Social Innovation (2014), según datos de las Haciendas Forales.



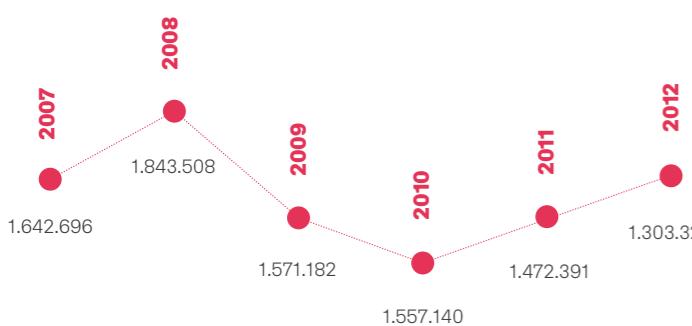
Fuente: Sinnegiak Social Innovation (2014), según datos de las Haciendas Forales.

Respecto a la aportación al Valor Añadido Bruto (VAB) del sector de las ICCs, cabe destacar que, pese al retroceso causado por la situación de crisis económica, el sector cultural y creativo realiza una aportación significativa al VAB del conjunto de Euskadi (figura 4); aportación que, en términos porcentuales, se ha mantenido relativamente estable en torno a un 2% (un 2,7% en 2007 y un 2,2% en 2012).

¹ Para más información sobre esta clasificación, véase UNCTAD (2008).

Figura 4.

Evolución del Valor Añadido Bruto (VAB) generado en el sector de las ICCs (2007-2012, valores absolutos, en miles de euros)



Fuente: Sinneriak Social Innovation (2014), según datos de las Haciendas Forales.

Estos y otros datos confirman lo que otros estudios venían ya anunciando en otros países y a nivel europeo, y lo que nuevos análisis reafirmarán en los años siguientes, tanto para el contexto vasco como a nivel nacional e internacional: promover el desarrollo de las ICCs tiene efectos positivos para el conjunto de la economía, pero también en aspectos como la innovación o la cohesión territorial, como posteriores análisis se encargarán de demostrar.

1.3.**RIS3: ICCs como territorio de oportunidad**

Otro de los hitos principales de esta etapa aún temprana de desarrollo del sector cultural y creativo es la identificación, en 2014, de las ICCs como territorio de oportunidad en el marco de la “Estrategia de Investigación e Innovación para una Especialización Inteligente” (*Research and Innovation Strategy for Smart Specialisation o RIS3*) de Euskadi. El Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación Euskadi 2020 (PCTI 2020)², por su parte, aúna todos los esfuerzos y los agentes que trabajan en la estrategia de especialización inteligente, es decir, en la RIS3 Euskadi.



“

Con la irrupción de las ICCs como un sector objeto de atención y análisis, los esfuerzos por definir, delimitar y conocer la realidad de este han sido diversos a fecha de elaboración del informe. Desde el punto de vista estadístico, el sector no disponía de una delimitación y un tratamiento específico; las empresas culturales y creativas aparecían disagregadas en distintos sectores de referencia bajo epígrafes que, además, en muchas ocasiones, se corresponden con actividades diferentes. La carencia de un universo bien delimitado impide determinar con absoluta seguridad una muestra representativa y por tanto extrapolar los resultados y las conclusiones de los análisis realizados sobre la muestra a todo el universo. Por ello, la propuesta de UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) resultaba idónea pues constituía un desarrollo afinado y con voluntad de integrar propuestas anteriores”.

Egoitz Pomares

Investigador, Sinneriak-Social Innovation (UPV/EHU)

² Para más información sobre el PCTI Euskadi 2020, véase <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/pcti-2020/>

Siguiendo las directrices de la Unión Europea a los Estados miembro y a sus regiones³, esta estrategia identifica los ámbitos de la economía del conocimiento en los que Euskadi puede competir globalmente y en los que, por tanto, debe especializarse. RIS3, en concreto, incluye las ICCs como uno de los territorios de oportunidad para Euskadi –junto con alimentación, hábitat urbano y ecosistemas–, que se suman a los tres ámbitos estratégicos identificados –fabricación avanzada, energía y biociencias/salud–.

En este contexto, se enfatiza la función crucial que las ICCs desempeñan en la creatividad y la innovación.



“

Desde 2014 miramos hacia un futuro cercano de nuevos hábitos y comidas, de nuevas sensibilidades hacia la sostenibilidad y la responsabilidad con el medio ambiente, por eso nuestros productos de porcelana diseñados para durar y permanecer con nosotros se amplían hacia materiales biodegradables que permiten que las nuevas necesidades sigan teniendo en Cookplay un lugar de expresión y diseño”.

Ana Roquero
Diseñadora, Cookplay



Fuente: RIS3 Euskadi.

Así concluye una etapa en la que queda patente la necesidad de liberar el potencial de las ICCs y a la que seguirá la delimitación definitiva del sector y el desarrollo de las primeras políticas e instrumentos de apoyo. La siguiente fase de desarrollo de las ICCs en Euskadi estará muy ligada a las implicaciones derivadas de la identificación de estas como ámbito de oportunidad en RIS3, así como por las acciones desarrolladas como consecuencia de dicha identificación.

Alfa Arte: La metalurgia del Arte

www.alfaarte.com



A partir de la creatividad y la tecnología, Alfa Arte se ha reconvertido de una empresa de la metalurgia tradicional a una fuente de servicios creativos que trabaja con reconocidos artistas visuales a nivel internacional para la elaboración de sus artículos.





© López de Zubiria



© J. Rodríguez - Alfa Arte



© López de Zubiria

Alfa Arte es un centro de fabricación y fundición de arte ubicado en Eibar (Gipuzkoa) que, si bien parte de la base de una empresa de la metalurgia tradicional, se ha reconvertido –a partir de la creatividad y la tecnología– en una fuente de servicios creativos que trabaja con reconocidos artistas visuales a nivel internacional para la elaboración de sus artículos. Trabajan con bronce y con otros materiales como aluminio, acero inoxidable y hierro. Ubicado en un moderno edificio, Alfa Arte cuenta con varios establecimientos para el proceso de fabricación, una “galería de arte y un espacio abierto para que los artistas desarrollen sus proyectos de escultura” (Jose Mari Armentia citado en Departamento de Cultura y Política Lingüística, s.f.).



© López de Zubiria



© López de Zubiria

La digitalización y los avances que esta supone han facilitado en gran medida la capacidad del centro de expandirse, integrándose así en el mercado internacional. Actualmente, una de las inversiones más importantes para Alfa Arte es la tecnología 3-D, ya que les posibilita “jugar” con los objetos que trabajan, especialmente en lo que a preservación y restauración se refiere: “Gracias a esta tecnología hemos realizado todo el proyecto de la escenografía complementaria de la réplica de las cuevas de Ekain, Ekain Berri, incluido su montaje e instalación, en un tiempo récord” (ibidem).

Fundación Catedral Santa María



ICC_Catedral de Vitoria



El proyecto “Abierto por obras” de la Fundación Catedral Santa María permite al visitante vivir una experiencia única ya que el proceso de restauración en el que se encuentre será diferente según el momento en que se visite la Catedral.



© Quintas



© Quintas



© Quintas

La Fundación Catedral Santa María nace de la necesidad y voluntad de restaurar la Catedral de Santa María, considerada el “templo más emblemático y con mayor valor histórico de Vitoria-Gasteiz” (Fundación Catedral Santa María, s.f.). Este proceso comenzó en 1999 con el fin de implementar el “Plan Director de Restauración Integral de la Catedral”.

En este contexto, se creó el proyecto “Abierto por obras”, una iniciativa por la que el visitante vive una experiencia única, ya que el proceso de restauración en el que se encuentre será diferente según el momento en que se visite la Catedral. A lo largo de los años, se ha empleado esta metodología para otros proyectos en otros lugares del Estado; proyectos que comparten con la Fundación Catedral Santa María su “visión del patrimonio cultural como motor de cohesión social y desarrollo económico” (ibidem).



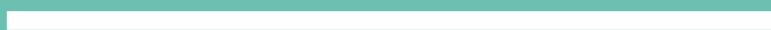
© Quintas



© Quintas

 Haz "click" y navega
por las diferentes fases

Fase 2





2 fase

Profundizando en las ICCs 2016-2018

El período 2016-2018 fue testigo de un avance significativo hacia la consolidación del sector cultural y creativo en Euskadi, en particular en lo referente a la profundización en su conocimiento, la delimitación definitiva de los subsectores que lo componen y al desarrollo de políticas transversales de apoyo a las ICCs. Un proyecto insignia, que simboliza la apuesta integral y por la articulación territorial del sector, es sin duda el proyecto europeo CREADIS3 – Smart Specialisation Creative Districts (2017-2021), liderado por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco en el marco del programa Interreg Europe.



“

Partiendo del hito fundamental, que es la inclusión de las ICCs como territorio de oportunidad en el RIS3 de Euskadi en el año 2014, los hitos principales en el apoyo institucional al sector a lo largo del tiempo son: en 2016, la configuración del proyecto CREADIS3, con Euskadi como región líder, junto con otras 5 regiones europeas, dentro del programa Interreg Europe; en 2017, la puesta en marcha del proyecto piloto KSI Berritzaire para la innovación tecnológica, de modelo empresarial o de gestión económico-financiera de las ICCs de Euskadi; en 2018, el informe del OVC para la Delimitación Conceptual y Definición de los sectores de las ICCs en Euskadi, así como la inclusión de las industrias creativas en la Estadística de Artes e Industrias Culturales, que se hace de forma bianual, y, finalmente, en 2019, la puesta en marcha del proyecto piloto KSlatea, para la internacionalización de las ICCs de Euskadi”.

Sabin Goitia

Ex-Asesor en Industrias Culturales y Creativas,
Eusko Jaurlaritza

Hitos

2016

- Proyecto Interreg Europe: CREADIS3 – Smart Specialisation Creative Districts
- Mapa de Espacios de Creación

2017

- Lanzamiento piloto del programa KSI Berritzaire – innovación en las ICCs

2018

- Delimitación conceptual y definición de los sectores de las ICCs en Euskadi
- Jornada de contraste con expertos internacionales de la Estadística de las Industrias Creativas
- Estadísticas de Artes e ICCs



“

En Euskadi, en los últimos años, hemos asistido a un incremento notable de las valoraciones, reflexiones, análisis, estudios, publicaciones, proyectos, congresos y otro tipo de manifestaciones que se han ocupado de las ICCs. Desde el ámbito institucional, este sector ha suscitado una creciente atención. El informe realizado por Sinnegiak es un claro ejemplo de esta voluntad y de la incidencia que tiene el sector en Euskadi, no solo en términos culturales, sino también en aspectos económicos y sociales.

La integración entre cultura y creatividad, que en cierto sentido es todavía emergente, incipiente, cuando no invisible, está sin embargo articulando un sector fragmentado que es complejo de detectar, analizar y evaluar”.

Egoitz Pomares

Investigador, Sinnegiak-Social Innovation (UPV/EHU)



“

La mayoría de los profesionales de la cultura se dedican a la producción. En el resto de la estructura organizativa tenemos un problema de recursos humanos. Cada carrera desarrolla unas capacidades en concreto, el ejemplo debe ser un hospital. ¿Quién se dejaría operar por un cirujano que de titulación es ingeniero industrial?”

Fredi Paia

Universidad del País Vasco; bertsolari

Se trabaja ya, desde los primeros años de esta segunda fase, en una organización de las ICCs en 15 subsectores, 6 culturales –Patrimonio, Artes visuales, Música, Edición y medios impresos, Artes escénicas y Audiovisual– y 9 creativos –Artesanía, Arquitectura, Publicidad y Marketing, Videojuegos, Contenidos Digitales, Diseño, Moda, Industrias de la lengua y Gastronomía –.

2.1.1.

Estudio sobre empresas, empleos y mercados de trabajo del ámbito cultural

En 2016, el estudio “Análisis de las empresas, empleos y mercados de trabajo del ámbito cultural en la CAE” (Observatorio Vasco de la Cultura, 2016a) ofrece –para los 15 subsectores culturales y creativos mencionados– relevantes datos cuantitativos acerca del peso de las ICCs en el empleo en Euskadi.

Las cifras actualizadas del sector cultural y creativo respecto a la economía global de Euskadi son las siguientes: con alrededor de 15.500 empresas ICCs (concretamente, 6.196 culturales y 9.245 creativas según datos de 2018), las ICCs representaban en Euskadi en torno a un 10% del total de las empresas en el período 2016-2018. Además, empleaban a 47.412 personas (también según datos de 2018), un número que ha presentado un crecimiento sostenido en 2016-2018 y que representa el 5,33% del total de empleos de Euskadi. Las industrias creativas empleaban ese año a 2,30 personas de media, mientras que las culturales, a 4,22 personas (tabla 1).

Tabla 1.

Número de empresas y empleos de las ICCs (en términos absolutos y % respecto al total de Euskadi, 2016-2018)

	2016			2017			2018		
	Empresas	Empleo	Ratio	Empresas	Empleo	Ratio	Empresas	Empleo	Ratio
Culturales	6.286	25.263	4,02	6.173	26.024	4,22	6.196	26.156	4,22
Creativas	9.151	20.102	2,20	9.213	20.876	2,27	9.245	21.256	2,30
ICCs	15.437	45.365	2,94	15.386	46.900	3,05	15.441	47.412	3,07
Total Empresas	154.687	854.154	5,52	154.301	874.241	5,67	152.637	889.853	5,83
% relativo									
Culturales	4,06%	2,96%		4,00%	2,98%		4,06%	2,94%	
Creativas	5,92%	2,35%		5,97%	2,39%		6,06%	2,39%	
ICCs	9,98%	5,31%		9,97%	5,36%		10,12%	5,33%	



BIO

Una de las principales novedades fue la apertura del marco del juego hacia lo que se denominaban las ICCs. El OVC trabajó para incorporar la revisión previa que se había realizado y elaborar una propuesta propia (se tomó principalmente como referencia lo que proponía la Unión Europea), teniendo en cuenta la necesidad de ir incluyendo nuevos sectores a los tradicionales de la cultura. Esto se fue trabajando desde el punto de vista teórico, pero a su vez, aparte de fijarnos en los debates teóricos y conceptuales, se planteó también desde el punto de vista más práctico.

Es decir, lo que se ha ido haciendo es un trabajo en paralelo, teniendo en cuenta los retos teóricos que se van planteando con esta incorporación o reformulación de las ICCs y a su vez enfrentándonos a la “dificultad” que podría tener la incorporación de esos sectores ya en el terreno estadístico puro y duro”.

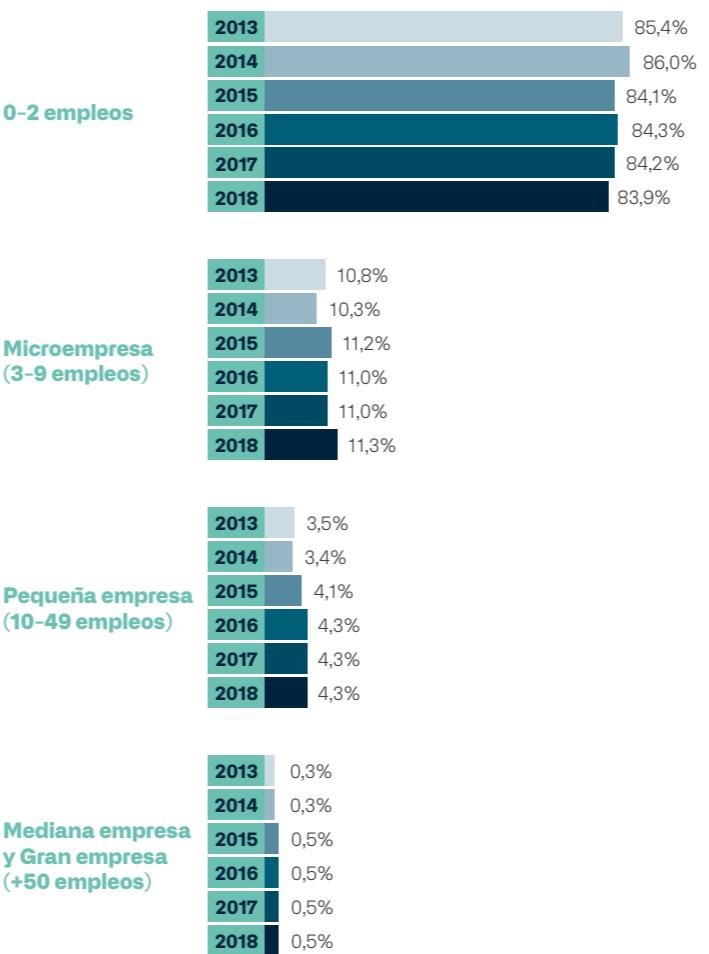
Aintzane Larrabeiti

Socia-consultora de la empresa ICC Consultors

Respecto al número de empleos generados por las ICCs, la figura 6 muestra cómo ha habido un crecimiento porcentual en las empresas con tres o más personas empleadas, mientras que han decrecido las que emplean a dos o menos personas.

Figura 6.

Establecimientos del sector de las ICCs según volumen de empleo (2013-2018)



Fuente: Departamento de Cultura y Política Lingüística.

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura.

2.1.2.

Aproximación a través de los espacios de creación

El territorio de Euskadi con frecuencia aparece relacionado, en el imaginario colectivo, incluso a nivel internacional, con algunos elementos de su patrimonio o con algunas de sus infraestructuras culturales. Pero, además de estas infraestructuras, de contrastado valor para la proyección internacional y para la dinamización de la vida cultural de las ciudades y municipios en que se ubican, una extensa red de espacios culturales y creativos sostiene la actividad del sector y de las ICCs.



BIO

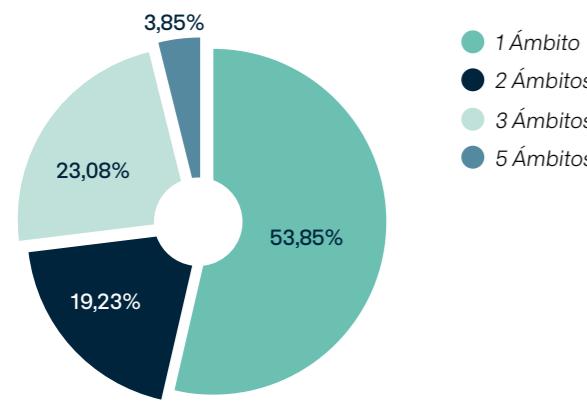


Desde Bitamine Faktoria llevamos a cabo lo que podríamos llamar “innovación blanda”, no tanto relacionada con lo tecnológico o lo digital. Nuestro trabajo trata de innovar en las relaciones entre personas, en la colaboración, en la mediación a la hora de hacer un proyecto cultural. Como ejemplo, tenemos el concurso de rediseño de un objeto tradicional de etnografía vasca HAU. Pensamos en las posibles instituciones con las que podíamos colaborar en este proyecto, la Sociedad de ciencias Aranzadi, el Museo San Telmo, nos preguntamos qué Universidad tiene el grado de diseño industrial y así llegamos a la Universidad de Mondragón. Presentamos el proyecto y a cada organización le parecía interesante algún aspecto de la iniciativa dependiendo de sus líneas de trabajo. Al departamento de etnografía de Aranzadi le interesaba divulgar y resaltar una visión etnográfica en la actualidad. Por otro lado, al Museo San Telmo le interesaba alojar la exposición, porque eran objetos tradicionales que podían estar en ese museo, pero vistos desde otro un punto de vista contemporáneo. Y a Mondragón le interesaba porque de hecho son cuestiones y aproximaciones que trabajan en clase. La innovación aquí radica en el trabajo conjunto de diferentes entidades, desde distintos lugares, creando un proyecto que sentimos como un proyecto común”.

Helga Massetani
Bitamine Faktoria

A fin de conocer mejor esta red de infraestructuras, el Observatorio Vasco de la Cultura publica en 2016 la investigación “Mapa de espacios de creación”. Con una aproximación cualitativa, este estudio tiene como objetivo identificar los espacios de creación públicos y privados y conocer mejor sus características. Para ello, se distribuyó una encuesta entre 29 espacios censados en Euskadi, que cumplieran con los siguientes criterios: 1) ofrecer tanto a personas como a colectivos creativos recursos y acompañamiento colaborativo para que puedan desarrollar sus procesos de creación y producción; 2) contar con espacios que permitan la creación y producción, así como con los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo las mismas, o 3) estar encuadrados en algún sector cultural o creativo (Observatorio Vasco de la Cultura, 2016b).

Figura 7.
Espacios según ámbitos artísticos principales y ámbitos de especialización (%)



Artes Escénicas

Coworking

Artes Visuales

Creatividad Aplicada

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura (2016b).

En función de las actividades que llevan a cabo, se observa que los espacios de creación se centran mayoritariamente en la creación-producción (Observatorio Vasco de la Cultura, 2016b). Además, los servicios que se ofrecen de forma más habitual son: asesoría y acompañamiento (96%); cesiones temporales (85%); recursos técnicos (81%), y comunicación (77%) (ibidem).

En la investigación citada. “Se considera que hay una especialización en un solo ámbito artístico cuando la dedicación a este es superior al 60%. Ello no significa que no se traten otros ámbitos, sino que hay uno que caracteriza el espacio. En caso de que no haya un ámbito claramente mayor, se contabilizan todos los ámbitos con una dedicación superior al 20%. (...) Más de la mitad de los espacios se especializan (...) en un ámbito” (ibidem, p. 10).

Figura 8.
Dedicación media a cada eslabón de la cadena de valor (%)

Creación-Producción

30,42%

Formación

18,78%

Exhibición

15,09%

Mediación

13,33%

Conjunto de “Otros”

22,39%

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura (2016b).

2.2

CREADIS3: coordinación de políticas públicas territoriales

CREADIS3 – *Smart Specialisation Creative Districts* es una iniciativa europea que vincula a seis territorios de la Unión Europea, en el marco del programa Interreg Europe¹. El Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco se encarga de liderar este proyecto, que se inició en 2017 y concluirá en 2021. Esta iniciativa tiene como objetivo alinear las agendas de las políticas públicas para lograr un desarrollo innovador de las ICCs contribuyendo al desarrollo económico. CREADIS3 sitúa a Euskadi como un foco de referencia en un ámbito con un peso creciente en la economía europea, al tiempo que le está permitiendo mejorar sus políticas culturales.

Más concretamente, el proyecto CREADIS3 nace con el objetivo fundamental de coordinar las agendas de políticas públicas territoriales para respaldar el desarrollo de políticas más eficientes en territorios cuyo objetivo sea generar innovación y desarrollo económico en torno a políticas culturales. Se trata, por tanto, de mejorar la gobernanza institucional y fortalecer la contribución de las ICCs al desarrollo territorial.

Figura 9.

Socios, duración y presupuesto del proyecto CREADIS3

- Euskadi (líder del proyecto)
- Servicio Público de Wallonia
- Emilia-Romagna
- Ministerio de Cultura de la República de Eslovaquia
- Fondo de Desarrollo Regional de la Región de Grecia Occidental
- Finlandia Central



Duración del Proyecto: 01/01/2017 hasta 31/12/2021

Primera fase : 01/01/2017 hasta 31/12/2019

Segunda fase: 01/01/2020 hasta 31/12/2021

Presupuesto: 1.462.706 euros (85% ERDF)

Fuente: CREADIS3.

¹ Más información en: <https://www.interregeurope.eu/creadis3/>

2.2.1.

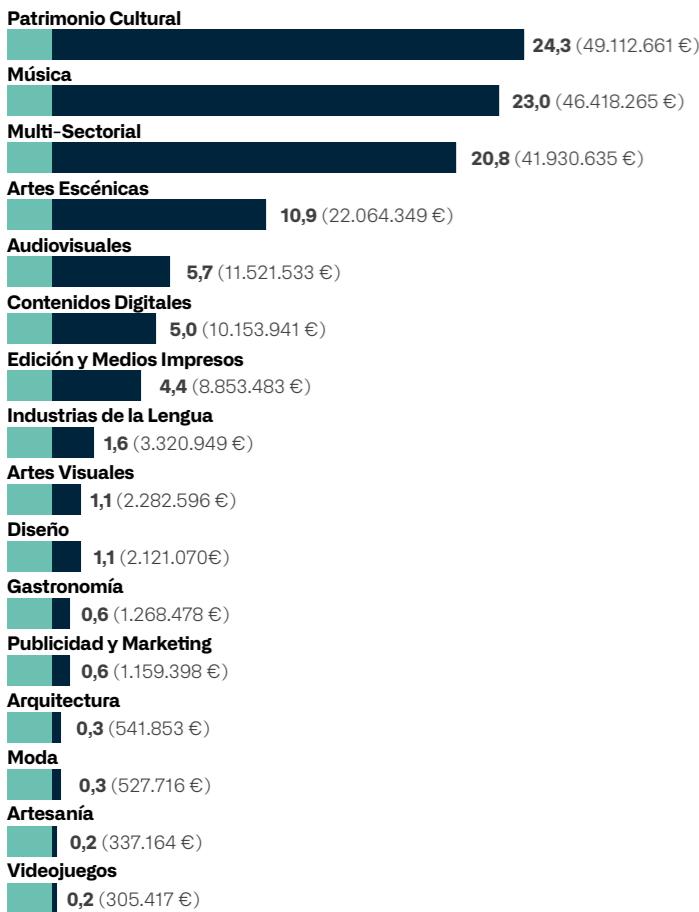
Mapeos de competencias y del ecosistema creativo regional

Los socios del proyecto CREADIS3 elaboraron una serie de mapeos –de competencias y del ecosistema creativo regional– y un diagnóstico para cada territorio.

El principal objetivo del mapeo de competencias era la identificación de los organismos públicos que participan en el desarrollo de políticas culturales y creativas a diferentes niveles. En el caso de Euskadi, estos niveles fueron: el Gobierno Vasco, las Diputaciones Forales de los tres Territorios

Figura 10.

Distribución de ayudas concedidas a las ICCs por sector (%), 2016)



Fuente: Gobierno Vasco (2017).

Históricos y los Ayuntamientos de las tres ciudades capitales. Este mapeo arrojó interesantes conclusiones, como que “en 2016, las administraciones públicas de Euskadi concedieron un total de 202 millones de euros a los sectores culturales y creativos vascos (ayudas nominativas y programas de ayudas en concurrencia), o que “la música, contenidos digitales, editoriales y medios escritos, y artes escénicas son los sectores a los que se destinan más recursos a través de los programas de apoyo”, frente a sectores como videojuegos, artesanías, publicidad y marketing, o moda (Gobierno Vasco, 2017, p. 57).

El segundo mapeo llevado a cabo en el marco de CREADIS3, por su parte, tuvo como objetivo “identificar el ecosistema regional existente en torno a las ICCs, incluyendo políticas y herramientas de apoyo, partes interesadas involucradas (universidades, centros creativos y tecnológicos, clústeres, incubadoras, etc.) y servicios ofertados (desarrollo de competencias, creación de competencias de gestión de negocios, programas de apoyo a la internacionalización de las pymes, etc.)” (Gobierno Vasco, 2018a, p. 5). Este segundo análisis se basa en la clasificación de las acciones llevadas a cabo por las administraciones identificadas en el primer mapeo, según el nivel de la cadena de valor que dichas acciones refuerzan.

Finalmente, en junio de 2018 vio la luz el informe de diagnóstico territorial (Gobierno Vasco, 2018b). Este informe

Figura 11.

Niveles de la cadena de valor



Fuente: Gobierno Vasco (2018a).

ofrece información contextual, sobre el perfil general del territorio y de las ICCs, así como un análisis del sector cultural y creativo –evolución, situación actual y distritos creativos–, una caracterización y un análisis DAFO del sector de las ICCs.

2.2.2.

Intercambio de experiencias

En el marco del proyecto CREADIS3, se realizaron una serie de visitas de estudio (study visits) a fin de conocer las realidades de los ecosistemas creativos del resto de regiones participantes en el proyecto, para la detección de buenas prácticas y el aprendizaje a partir de un análisis comparativo.

Visita de estudio CREADIS3:

- Eslovaquia: 21-22 de marzo de 2018.
- Finlandia Central: 16-17 de mayo de 2018.
- Euskadi: 3-4 de julio de 2018.
- Wallonia: 1-2 de noviembre de 2018
- Grecia Occidental: 11-12 de abril de 2019.
- Emilia-Romagna: 26-28 de junio de 2019.

2.2.3.

Planes de acción

Derivado del diagnóstico y mapeos regionales (dimensión interna), junto con el conocimiento y aprendizaje de otras realidades mediante las visitas de estudio (dimensión externa), y como hito final de la fase 1 del proyecto (2017-2019), cada región ha definido su correspondiente Plan de Acción.

El **Action Plan de Euskadi** (Gobierno Vasco, 2019) cuenta con tres acciones a desarrollar y monitorizar durante la fase 2 del proyecto (2020-2021):

- A1. La puesta en marcha e implantación del BDCC (*Basque District of Culture and Creativity* o Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad), como espacio de coordinación de políticas relacionadas con las ICCs, ubicada en SPRI – Agencia de Desarrollo Empresarial de Euskadi.
- A2. Desarrollo del Grupo de Pilotaje RIS3 sobre ICCs: puesta en marcha de tres líneas estratégicas mediante grupos de trabajo específicos.
- A3. Incorporación del ámbito ICCs en la Estadística de Financiación Pública de la Cultura.

**Raija Partanen**

Development manager,
Consejo Regional de Central Finland



¿Cuáles fueron los motivos y los objetivos que llevaron a Central Finland a unirse al proyecto CREADIS3?

En un primer momento tuvimos dos socios potenciales de Central Finland interesados en unirse al proyecto CREADIS3: el Consejo Regional de Central Finland y el Consorcio Educativo Jyväskylä Gradia. Sin embargo, solo era posible incluir un socio por región, por lo que el Consejo Regional de Central Finland, como autoridad regional, asumió la responsabilidad.

En cuanto al contenido, fue el objetivo general de CREADIS3 lo que originalmente captó nuestro interés por el proyecto: el desarrollo territorial a través de formas no tecnológicas de innovación para abordar los desafíos económicos, sociales y ambientales, y la fertilización cruzada de sectores tecnológicos con la creatividad basada en la cultura.

En nuestra Estrategia Regional 2040 –el plan estratégico de implementación del programa de fondos estructurales de Finlandia “Crecimiento y empleos sostenibles 2014-2020”, esto es, nuestra estrategia RIS3– las principales prioridades son la bioeconomía, la economía digital, la economía del conocimiento, el bienestar y el turismo. A nivel teórico, la perspectiva de las industrias creativas puede incluirse en todas ellas, pero necesitábamos ejemplos buenos e innovadores de medidas de implementación concretas.

Basándonos en nuestros proyectos y esfuerzos anteriores para el desarrollo de las ICCs en la región, ya teníamos un buen conocimiento y reconocimiento de las ICCs como línea de negocio potencial, pero se necesitaban medidas concretas para su desarrollo. No obstante, también habíamos experimentado lo difícil que es realizar polinización cruzada entre las industrias y las habilidades creativas y los principales actores y prioridades de la estrategia regional. En proyectos regionales anteriores lo habíamos intentado, pero era obvio que necesitábamos buenos ejemplos de otros lugares.



Un razonamiento importante para unirse al proyecto fue tener a Euskadi como socio (líder). Sin tener un conocimiento profundo de algunas de las medidas tomadas en la región, tuvimos la impresión general y la comprensión de Euskadi como una región con gran experiencia en abordar con éxito enormes desafíos económicos y un profundo cambio en el desarrollo regional. Era algo sobre lo que queríamos aprender más.

¿Se han cumplido esos objetivos? ¿Hasta qué punto está satisfecha con su participación en el proyecto en su fase actual (inicio de la Fase 2, de implementación, y seguimiento del Plan de Acción que se definió en la Fase 1)?

Con este proyecto buscábamos buenos ejemplos de proyectos intersectoriales, con nuevos tipos de colaboraciones, surgimiento de efectos indirectos (*spillover effects*) y ruptura de silos sectoriales. También entre estos objetivos estaba alcanzar una comprensión más amplia del papel de las ICCs en el desarrollo regional.

Nuestro enfoque general ha sido considerar las ICCs desde un punto de vista de desarrollo regional amplio, como una cooperación intersectorial: las ICCs mezcladas con otros sectores económicos, no como una industria independiente como tal. Esto fue algo que nos hizo dudar un poco al principio, porque todos los demás socios estaban concentrando sus actividades en las ICCs y sus estructuras de apoyo. Afortunadamente, nuestra preocupación era irrelevante, como vimos más adelante.

Poco después de comenzar el proyecto, decidimos concentrar todos nuestros esfuerzos de CREADIS3 en solo uno de nuestros sectores estratégicos, la bioeconomía. Se eligió la bioeconomía porque ya había –y todavía hay– actividades favorables implementadas para el desarrollo de la bioeconomía en nuestra región, pero la perspectiva de la bioeconomía también necesitaba diferenciación y un perfil propio. Sobre la base de la colaboración, con socios como Euskadi y Emilia Romagna, así como el reconocimiento de las necesidades, problemas y deficiencias locales, se hizo especial hincapié, dentro de la bioeconomía, en cuestiones alimentarias y culinarias.

Esto resultó ser una elección acertada, porque finalmente capitalizamos más de lo que esperábamos, en una forma que no pudimos anticipar de antemano. El resultado más crucial fue comprender el concepto de gastronomía en un sentido muy amplio y aprovechar todo el potencial de la gastronomía en el desarrollo regional.

En su caso, además de por su rol de líder del proyecto, han mantenido una relación más estrecha con Euskadi debido a que este ha sido su socio principal en los “pares de regiones” (region pairs) definidos en el proyecto. ¿Cómo definiría esta relación y cómo evaluaría, desde un punto de vista externo, la situación de las ICCs en Euskadi?

La estrecha cooperación con nuestra región par (peer region), el País Vasco, ha sido fundamental. Especialmente, la visita de estudio de CREADIS3 a Euskadi en julio de 2018 fue crucial. Como parte de nuestra actividad de taller bilateral, experimentamos una presentación impactante por parte de la directora de desarrollo de Innovación del Basque Culinary Centre (BCC), Begoña Rodríguez. En su presentación, valoró el vasto potencial de la gastronomía y los temas relacionados con la alimentación en el desarrollo regional y dio una perspectiva totalmente nueva a los temas que afortunadamente ya habíamos elegido como contenido para el Plan de Acción de Finlandia Central.

La estrecha cooperación se completó con dos talleres en Jyväskylä, para organizaciones responsables de actividades y desarrollo relacionados con los alimentos en nuestra región, llevados a cabo por los expertos del BCC Innovation. Por lo tanto, no es una exageración decir que la vinculación con Euskadi fue realmente crucial para nuestra exitosa implementación de CREADIS3 y para el desarrollo de nuestro Plan de Acción.

Considerando lo que vimos y experimentamos en Euskadi durante las visitas de estudio, y basándonos en el material teórico producido en CREADIS3, la situación de las ICCs en Euskadi parece ser excelente. Existe una estrategia y un plan de desarrollo integral para las ICCs, con stakeholders dedicados y recursos suficientes para implementar la estrategia. Se dispone de financiación y asesoría concretos para los actores del sector creativo y

se ha hecho un gran esfuerzo en infraestructuras, como espacios de trabajo e instalaciones innovadoras para el trabajo conjunto. Vale la pena mencionar también el papel de las organizaciones culturales públicas, como los museos, en la creación de una demanda favorable de talento creativo.

Eskerrik asko Euskadi!

2.3

Políticas transversales de apoyo a las ICCs

2.3.1.

Innovación en el sector de las ICCs

Distintas medidas e instrumentos, a nivel autonómico, provincial y local, han sido creados con el objetivo, total o parcial, de favorecer la innovación empresarial. Se trata por lo general de programas multisectoriales, a los que pueden acogerse ICCs y también empresas de otros sectores económicos.

**BIO**

“

En cuanto a las políticas de desarrollo económico y de apoyo a las ICCs, hay que recordar que desde las herramientas de política industrial del Gobierno Vasco no se articulan políticas específicas para las ICCs, sino que se llevan a cabo políticas multisectoriales donde, a través de la innovación, tecnología, financiación a la compra de activos, etc., se apoya la apuesta por la competitividad de las empresas vascas. Por tanto, la estrategia de impulso a las ICCs debe pasar por la estructuración del sector en parámetros industriales de competitividad. En mi opinión, las ICCs deberían de introducir mucha más tecnología e innovación en sus productos y servicios de modo que puedan aportar mayor valor añadido y en consecuencia aumenten su impacto económico”.

Jon Basterre

Asesor del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras, Gobierno Vasco

A nivel autonómico, el Grupo SPRI – Agencia de Desarrollo Empresarial de Euskadi es punto de referencia de medidas e instrumentos de apoyo a la innovación en los sectores industriales. Por las características de las empresas del sector de las ICCs (tamaño muy pequeño, actividad no siempre vinculada a la producción industrial, etc.), su presencia en este tipo de programas resulta residual. Existen otros instrumentos a nivel territorial o local, en los que su inclusión es algo más amplia. Por destacar alguno, podríamos citar el programa Bizkaia Creativa (identificado como una de las Buenas Prácticas presentadas en el proyecto CREADIS3), gestionado por Beaz, con sus limitaciones territoriales (empresas de Bizkaia) y sectoriales (sector creativo, con foco en diseño, videojuegos, moda y audiovisual).



“

Desde el punto de vista de la competitividad, el Departamento de Cultura pone sobre la mesa cuestiones como la I+D+i y las ICCs son concebidas como una industria más. Esto es, desde mi punto de vista, un aspecto positivo y un cambio de perspectiva fundamental, que el Gobierno Vasco pretende trasladar a las ICCs para que estas puedan incorporar esas herramientas y hacer uso de ellas para mejorar la profesionalización, la rentabilidad, el conocimiento”.

Álvaro Sanz

Presidente de Musika Industria Elkartea,
miembro de la Junta Directiva, EHM&BE



“

KSI Berritzaire surge en el contexto de la RIS3, para acercar la innovación a las empresas que conforman las ICCs. El diagnóstico de partida identificaba un sector sin una relación estructurada con los agentes tecnológicos del país. El primer objetivo fue, por lo tanto, tratar de generar esos lazos trabajando con Tecnalia y Vicomtech (los centros tecnológicos con mayores capacidades en este ámbito), para tratar de hacer procesos de transferencia tecnológica. La teoría dice que, en sectores muy atomizados, los bonos de innovación son la herramienta más útil para generar un vínculo entre el sector tecnológico y las empresas.

A nivel de gestión faltaban capacidades, por lo que se trabajó una segunda línea con Euskalit para poner a su disposición herramientas ya desarrolladas, pero de forma exclusiva para este sector, tratando de fortalecer sus modelos de gestión. En una tercera línea, se comprobó la necesidad de fortalecer la financiación de las empresas, para lo cual se contó con Elkargi”.

Alaitz Landaluze

Directora del área de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación, Innobasque



BIO

En el contexto descrito, y con la colaboración de Innobasque (Agencia Vasca de Innovación), nace el programa KSI Berritzaire, el Programa de innovación de las ICCs promovido por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco, y específicamente dirigido al sector cultural y creativo. Puesto en marcha en 2017, este programa piloto nace con el objetivo de crear y desarrollar espacios de oportunidad para nuevos proyectos en tres ejes de actuación: innovación tecnológica, innovación de modelo organizativo y capacitación financiera de empresas. Su evaluación y seguimiento se ha realizado a través del Grupo de Pilotaje RIS3 de las Industrias Culturales y Creativas.



“

KSI Berritzaire surge en un momento en que las ICCs empiezan a repuntar ligeramente después de una crisis muy fuerte. En 2017 empieza a haber un movimiento de resurgimiento, también a nivel europeo, y se da por primera vez el salto a empezar a hablar de “industria”. Ya solo el hecho de catalogarse como industria, de poder tener esa representación, aunque sea pequeña, dentro de lo que es la estrategia del Gobierno Vasco, del conocido RIS3 como un territorio de oportunidad, eso es ya un logro”.

María Teresa Linaza

Directora de Promoción y Desarrollo Institucional,
Vicomtech



BIO



“

Nuestro trabajo se articula en dos pasos principales:

1º paso: fase de diagnóstico, con referencia en el Modelo de Gestión Avanzada (MGA). El principal objetivo es conocer su grado de desarrollo respecto a elementos MGA; Estrategia, Clientes, Personas, Innovación, Sociedad y Resultados. Los elementos con menor desarrollo en general, son Estrategia, Clientes y Personas. En cambio, el compromiso social que tienen las empresas y organizaciones de las ICCs es muy alto en comparación a otros sectores de actividad con los que trabajamos.

2º paso: fase de acompañamiento para la mejora de la gestión, mediante proyectos de consultoría y formación. Respecto a proyectos, muchos han tenido relación con la definición de estrategias a medio y largo plazo, o la definición de indicadores para medir los resultados. La formación va en este mismo sentido, si bien se realiza en grupo, aprovechando las sinergias que se generan entre las empresas participantes. En definitiva, lo que se busca es profesionalizar la gestión, carencia bastante generalizada en el sector”.

BIO



Nerea Obieta

Responsable de comunicación, Euskalit

A lo largo de sus tres años de andadura (2017-2019), unas 195 organizaciones (167 empresas, y 28 asociaciones/fundaciones), han participado en este programa, con 416 servicios/proyectos apoyados.



 BIO

“

El programa KSI Berritzaire facilita la incorporación de tecnologías punteras en productos o procesos, mediante el desarrollo de prototipos funcionales o la incorporación de activos tecnológicos. Son tecnologías transversales a cualquier sector, pero particularmente aplicables en los sectores culturales y creativos. Es un programa de impulso a la innovación, especialmente dirigido a pymes o empresas sin recorrido en este ámbito. Desde el punto de vista administrativo el proceso de solicitud es súper sencillo y no implica desembolso económico, solo un compromiso de dedicación de tiempo, siendo proyectos muy acotados en el tiempo.

Programamos jornadas de puertas abiertas para recibir a las empresas y mostrar nuestros laboratorios. En estas jornadas pueden mantener conversaciones con los técnicos e investigadores y a través de las demos que se les realizan pueden visualizar las oportunidades que les ofrece la tecnología”.

Rubén Otero

Director, eServices Area ICT Division, Tecnalia

Tabla 2.

Proyectos presentados y aprobados por el programa KSI Berritzaire (2017-2019)

	Presentados			Aprobados			% Aprobados		
	2017	2018	2019	2017	2018	2019	2017	2018	2019
Eje 1: Innovación y Transferencia Tecnológica	56	33	28	25	20	16	44,6	60,6	57,1
Eje 2: Innovación de Modelo Organizativo y de Estructura Empresarial	61	53	60	61	53	60	100,0	100,0	100,0
Eje 3: Capacitación Financiera para Empresas	18	5	15	18	5	15	100,0	100,0	100,0
TOTAL	135	91	103	104	78	91	77,0	85,7	88,3

Fuente: Elaborado por Siadeco según datos de KSI Berritzaire.


“

En el marco de KSI Berritzaire, hemos presentado dos veces un proyecto al eje de innovación tecnológica (2017 y 2019), y una vez al de innovación de modelo organizativo (2017) y capacitación financiera de empresas (2017).

KSI Berritzaire nos ha permitido desarrollar un streaming que hemos ido mejorando y a lo largo de este año dejaremos en abierto, lo que nos permitirá generar contenidos digitales constantemente. También nos ha permitido desarrollar una herramienta de análisis a la hora de programar los conciertos. También nos ha animado a desarrollar un ERP que nos permita gestionar la empresa en su totalidad. Y nos ha servido para sanear balances financieros y tener una mejor relación con entidades bancarias. Estamos muy contentos y seguiremos recurriendo al KSI todo lo que nos permitan”.

Sebastián Salaverry

Director, Dabadaba

2.3.2.

Internacionalización de las ICCs

El estudio “Internacionalización de la cultura” publicado por el OVC en 2019 evidencia que, en Euskadi, si bien existe una diversidad de actores (el Instituto Etxepare, el Grupo SPRI – Agencia de Desarrollo Empresarial de Euskadi, etc.) que intervienen en la acción exterior, “existe una voluntad clara en las últimas planificaciones de buscar una unidad de acción a través de la Estrategia Marco EBC 2020” (Observatorio Vasco de la Cultura, 2019a).

La “Estrategia Marco de Internacionalización 2020: Estrategia Euskadi Basque Country 2020 (EBC 2020)” es la base para la unidad de acción exterior de distintos agentes y en distintos campos².

Figura 12.

Mapa de actores de la acción cultural exterior de Euskadi



Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura (2019a).

² Más información en: <https://www.euskadi.eus/plan-gubernamental/06-estrategia-marco-de-internacionalizacion-2014-2020-euskadi-basque-country-plan-estrategico-de-internacionalizacion-de-euskadi/web01-s2lehen/es/>



Como parte de esta voluntad de incrementar el apoyo a la internacionalización del sector cultural y creativo, destaca el Programa KSlatea 2019, un Programa Piloto de Internacionalización de las ICCs diseñado en 2018 y lanzado en 2019, impulsado por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco y gestionado por Tabakalera.

“

Confundimos internacionalización con externalización. Cuando trabajamos en la cultura, claro que debemos internacionalizar. Pero eso quiere decir que, a parte de alimentarnos constantemente del exterior, tenemos que producir aquí, en esta tierra, para que el mundo nos sitúe en el mapa y nos pida cosas: nuestro modelo de educación plurilingüe sensibilizado en proteger lo más frágil, la capacidad de adaptarse a cambios disruptivos multidimensionales de la improvisación oral vasca o bertsolaritz, el modelo orgánico-participativo de restauración de patrimonio histórico de la Catedral de Vitoria-Gasteiz... Eso es internacionalizarse, pero seguimos confundiéndolo con externalizar, repitiendo los errores del sector de automoción”.

Fredi Paia

PDI, Universidad del País Vasco; bertsolari



“Respecto a los desafíos del sector, muchos están con ganas de internacionalizarse. Al final es un sector que fácilmente puede ser internacionalizable. Pero para dar ese salto faltan unos pasos previos, como por ejemplo tener una estrategia de largo plazo bien clara”.

Nerea Obieta

Responsable de comunicación, Euskalit



“

KSlatea surge como iniciativa piloto en 2019, como respuesta a la limitada participación del sector de las ICCs en los programas públicos de ayudas a la internacionalización, en las que los criterios de valoración primordiales se basan en que exista un Plan (de Internacionalización o Estratégico) que soporte las actividades detalladas en el proyecto presentado. Por tanto, KSlatea nace con el objetivo concreto de realizar planes de internacionalización en empresas ICCs. El piloto comenzó con una fase de sensibilización, seguido de diagnósticos en torno a las capacidades de internacionalización de 50 empresas, entre las que se realizó la selección de las 20 empresas más preparadas para abordar un proyecto concreto de internacionalización. Se elaboraron los 20 planes para su presentación a programas de ayudas generales de internacionalización 2020. Otro eje del proyecto fue la formación en temáticas clave para la internacionalización, formación abierta al sector, estructurada en seis sesiones.

Este piloto ha permitido también identificar las dificultades específicas del sector a la hora de adecuarse a las ayudas de internacionalización existentes, pudiendo así proponer medidas de apertura a las ICCs a los agentes que desarrollan estos programas”.

Edurne Ormazabal
Directora, Tabakalera



“

La crisis fue un punto de inflexión ya que en estas circunstancias la gente es más receptiva a movimientos asociativos. Partimos de cuatro asociaciones con cierta tradición y experiencia: asociación de salas en directo; asociación de industrias de la música –promotores, discográficas, empresas de técnica–; una asociación de músicos y otra de compositores. Anteriormente éstas se relacionaban con el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco de manera independiente. En ese contexto y a iniciativa del propio Departamento, se crea EHMBE hace 5 años, gestionado por las cuatro asociaciones. Hace como un par de años, se planteó que el personal profesional que trabajaba en las asociaciones se integrase en la estructura de EHMBE para otorgarle mayor entidad. Actualmente, estamos en fase de transición, la junta directiva de EHMBE está formada por dos miembros de cada una de las asociaciones, y hay un equipo de cinco trabajadores y un coordinador general”.

Álvaro Sanz

Presidente de Musika Industria Elkarte, miembro de la Junta Directiva, EHMBE



“

La verdadera notoriedad de Cookplay reside en su carácter internacional. Trabajamos para diseñar una nueva mesa global, con todos los parámetros, ámbitos y hábitos que requieren los nuevos productos en un mercado internacional. Tengo como mano derecha a un experto en vigilancia competitiva, dedico mucho tiempo a analizar nuestra competencia y su posicionamiento en los mercados internacionales. Desde el punto de vista institucional, tanto Gobierno Vasco como Diputación de Bizkaia nos han apoyado con subvenciones para acciones y participaciones en ferias internacionales, demostrando que nuestro proyecto tenía un alto valor de innovación y creatividad con proyección internacional.

Queremos animar a todas las ICCs en Euskadi a apostar por internacionalización, quitar miedos y prejuicios de lo que supone la competencia internacional. El éxito de un proyecto ambicioso y diferenciador pasa por una visión global en todos sus aspectos”.

Ana Roquero
Diseñadora, Cookplay

2.3.3.

Estructuración del sector: clusterización y cooperación

La investigación citada previamente de Sinnergiak Social Innovation (2014), para los años 2012-2013, indicaba que más de un 70% de las ICCs vascas habían llevado a cabo actividades de cooperación con otros profesionales u organizaciones. Es posible afirmar que la cultura asociacionista entre los subsectores culturales y creativos es fuerte; además, las experiencias de clusterización abarcan toda una gama de grados de institucionalización y son diversas en cuanto a la naturaleza del vínculo entre las ICCs: desde el foco en la concentración en un determinado espacio físico – un ejemplo paradigmático es el caso de ZAWP en Bilbao (otra de las buenas prácticas en el proyecto CREADIS3)– hasta alianzas mediante la figura de clúster o asociación, dentro de subsectores culturales o creativos.



BIO

“

Los principales desafíos para el desarrollo del sector son la atomización, el autoreconocimiento como industria y la visión de las ICCs en su conjunto, no por subsectores. En primer lugar, aunque es posible plantear proyectos conjuntos en temáticas que están afectando a muchas empresas y subsectores, los diferentes agentes no están habituados a cooperar entre ellos. Esto está relacionado con la falta de visión hacia afuera. Las empresas individuales están haciendo proyectos de gran impacto, pero no se están proyectando internacionalmente y para ello, en muchos casos hace falta clusterizarse y hacer proyectos colaborativos de mayor alcance e impacto. En segundo lugar, hay que creerse una industria y entrar dentro de lo que son “las reglas” de la industria. En tercer lugar, creo que también hay que insistir en entender las ICCs en su conjunto, más allá de los diferentes subsectores, para poder articular ese ecosistema de valor. Hay que colaborar no solo con empresas del mismo subsector, sino también con empresas diferentes incluso fuera de las ICC, para crear esos ecosistemas. En resumen, se trata de colaboración, creerse parte de una industria y generar ecosistemas. Para mí, esos son los tres principales desafíos”.

María Teresa Linaza

Directora de Promoción y Desarrollo Institucional,
Vicomtech



“

¿Cómo impulsar que los creadores y los amateurs estén mucho en las redes, digamos, más productivas, de más intercambio? Es muy importante tener un listado de recursos y poder facilitar e informar a la gente de dónde puede ir o dejar de ir.

Tendría que reunirse al conjunto de fuerzas vivas sobre la Euskadi digital, donde EITB concediera su lugar como centro motor y concibiera sus propias producciones para el uso simultáneo en radio, en televisión, en servicios online, una web participativa. Es decir, pasarelas que se cruzan, producciones transmedia y recursos creativos que no serían demasiado complejos, pero indicarían también abrir la casa a la participación de recursos que no tienen por qué estar en plantilla. Eso podría dar un aire completamente distinto, trabajar en un contexto distinto, desde el de la digitalización, la globalización, el de la diversidad y de la relación entre lo local y lo global”.

Ramón Zallo

Profesor emérito, Universidad del País Vasco



BIO



“

Las ICCs todavía tienen que generar esa concienciación de pertenencia y avanzar hacia una mayor estructuración del sector. Es un sector donde hay retos muy claros como puede ser el tema de la digitalización, que no se está trabajando de forma proactiva. En este sentido, necesita trabajar la innovación tecnológica, no solo con los centros tecnológicos sino abriéndose también a otro tipo de entidades”.

Alaitz Landaluze

Directora del área de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación, Innobasque

Tabla 3.

Asociaciones y clústeres
por subsectores culturales y creativos

	Subsector	Clúster	Asociación
Culturales	Artes Escénicas		Eskena
	Artes Visuales		
	Audiovisuales	Eiken+	EPE-APV, Ibaia
	Edición y Medios Impresos		Cámara del Libro
	Música		EHMBE
	Patrimonio Cultural		
Creativos	Arquitectura		COAVN
	Artesanía		Arbaso
	Contenidos Digitales	Gaia, Eiken+	
	Diseño	Habic	Eide
	Gastronomía		
	Industrias de la Lengua	Eiken+	Langune
	Moda		Basquemoda
	Publicidad y Marketing	Eiken+	Asoc. Agencias Publicidad
	Videojuegos	Gaia	Basquegame

Por lo tanto y dentro de la estrategia de desarrollo de las ICCs, el Departamento de Cultura y Política Lingüística reconoce la importancia de este tipo de entidades, e incorpora la figura de "nodos facilitadores", seleccionando una entidad de referencia de cada subsector: Eiken, Eide, Habic, ..., Langune, Basquemoda, Karraskan, Eskena, Arbaso, Cámara del Libro, Gaia-Basquegame, Colegio de Arquitectos Vasco-Navarro y la Asociación de Agencias de Publicidad de Bizkaia.

Este tipo de entidades, al encontrarse en contacto directo con las empresas de su sector, sirven de facilitadores para la comunicación y el acceso a las mismas, ya sea para programas (KSI Berritzale, KSlatea), o para cualquier otra actividad transversal promovida desde el Departamento que pueda ir dirigida a las ICCs.

Por otro lado, el programa Fábricas de Creación, de alcance autonómico, convocado desde 2015 y con periodicidad anual por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco, pone especial énfasis en la mediación y el trabajo en red en su línea BITARTEZ, que ofrece subvenciones a proyectos de mediación e innovación cultural y social. Más concretamente, estas subvenciones están dirigidas a aquellos proyectos comprometidos con la investigación, la innovación y la contemporaneidad artística que desde la mediación y el trabajo en red favorezcan: el diálogo, la colaboración, la co-creación y/o la hibridación entre diferentes y la promoción del talento para desarrollar al máximo el potencial creativo de nuestro entorno.



“

La colaboración entre las diferentes empresas, entidades, asociaciones, que están trabajando en el sector de la música, en las diferentes fases de la cadena de valor, podría incentivar más el apoyo y desarrollo de proyectos y potenciales colaboraciones a nivel europeo”.

Iñaki Otalora,

miembro de Kultura Live,
miembro de la Junta Directiva, EHMBE



“

El sector de la música está muy atomizado, somos principalmente microempresas. No obstante, nuestro objetivo es llegar a ser más competitivos para poder explotar todo el potencial económico y de desarrollo del sector. Para ello, tenemos un gran valor que es el de la profesionalización. La tarea es intentar trasladar la información y las oportunidades disponibles a todo el mundo y que se vayan generando nuevas generaciones que comprendan que este sector es importante, crecer y tener más músculo, que las empresas cuenten con más procesos asociativos o capitalizaciones más importantes, herramientas financieras, etc”.

Álvaro Sanz

Presidente de Musika Industria Elkartea,
miembro de la Junta Directiva, EHMBE

2.3.4.

Apoyo al desarrollo de estructuras

El programa Fábricas de Creación, a través de su línea SORGUNE, ofrece subvenciones a espacios culturales independientes que apoyen las prácticas creativas. Concretamente, estas subvenciones se destinan a proyectos de actividad de aquellos espacios culturales independientes que, a través de la organización de programas específicos, apoyen tanto a personas como a entidades creativas, proporcionando espacios, recursos y acompañamiento colaborativo para que puedan desarrollar sus procesos de creación y producción, siempre desde la orientación a la innovación de las diferentes expresiones artísticas, la detección y respaldo al talento, la gestión participativa y la relación con el entorno local.



“

Desde una perspectiva de oferta y demanda, porque los economistas en esto no nos complicamos la vida, puede haber un exceso de infraestructuras inmuebles culturales, lo que no significa que haya un exceso de oferta cultural y mucho menos una demanda cultural previa, por parte del consumidor, de dichas infraestructuras”.

Fredi Paia

PDI, Universidad del País Vasco; bertsolari



“

Una de las misiones que compartimos muchos centros culturales es el fomento a la creación a través de programas de exhibición y diferentes recursos y planes de apoyo a los creadores. Sin embargo, no es tan habitual que un centro cultural promueva programas de apoyo y desarrollo de las ICCs, como parte de su cometido principal; el acercamiento de la creación cultural a los ciudadanos. En Tabakalera, estamos trabajando un marco teórico que nos permita integrar nuestro compromiso con los creadores y la cultura como elemento de transformación social, con un proyecto innovador de impulso y visibilización del sector de las ICCs en Euskadi, en coordinación con las políticas impulsadas por el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco”.

Edurne Ormazabal

Directora, Tabakalera

2.4

Delimitación conceptual de los subsectores de las ICCs

El trabajo de conocimiento del sector realizado durante los años precedentes hizo posible la elaboración, en 2018, del informe “Delimitación conceptual y definición de los sectores de las ICCs en Euskadi” (Observatorio Vasco de la Cultura, 2018), que, como se indica en el título, supone la delimitación definitiva –aunque sujeta a futuras revisiones– del sector cultural y creativo y los subsectores que lo componen, así como un perímetro de estos de cara a su medición estadística. Esto supone un paso fundamental que guiará nuevas aproximaciones cuantitativas y cualitativas, en las que las decisiones metodológicas estarán guiadas, ahora sí, por una clara definición del objeto de estudio.

Como destaca esta publicación, la visión del sector cultural y creativo de Euskadi pone el acento en lo cultural y no tanto en la creatividad, a diferencia de las definiciones propuestas por el británico DCMS o por UNCTAD, y más en línea por tanto de la visión sembrada desde la Unión Europea.

A esta aproximación se añaden tres matices que beben también de otros acercamientos al sector cultural y creativo y que, según la conceptualización de este en Euskadi, son comunes a todas las ICCs:

- Su vínculo al concepto de expresiones culturales. Todos los sectores culturales generan expresiones culturales, desde el patrimonio, las artes y las industrias culturales. Pero también las industrias creativas dan lugar a expresiones culturales como la arquitectura, el diseño, la lengua, la gastronomía, la publicidad, la artesanía, etc.
- Basan su creación y comunicación en lo simbólico. El valor de uso de lo cultural y creativo es intrínseco o simbólico, atribuido por el usuario (subjetivo), y esto lo caracteriza y lo distingue de otros bienes, cuyo valor es técnico (objetivo).
- Están relacionados con los derechos de propiedad intelectual (principalmente a los derechos de autor). La mayoría de los contenidos culturales están sujetos a derechos de autor y eso los caracteriza. No obstante, no todo lo que está protegido es cultural y no todo lo cultural (bienes y servicios) está necesariamente protegido.

Estas reflexiones conducen a la publicación de la delimitación conceptual de los 15 subsectores de las ICCs, 6 culturales y 9 creativos (de los cuales dos representan industrias creativas singulares de Euskadi), que se incluyen en las ICCs en el contexto vasco y con la que se había venido trabajando ya en los años anteriores.



“

Sin datos e información validos de partida, es muy complicado o casi imposible plantear políticas e instrumentos de apoyo que sean efectivos y, además, medir de forma posterior el impacto de estos. En este sentido, el Observatorio Vasco de la Cultura es un instrumento fundamental que tenemos dentro del Departamento de Cultura y que nos permite disponer de estadísticas e informes cualitativos, realizados por personal especializado y, por tanto, ir construyendo la base sobre la que identificar y poner en marcha políticas e instrumentos de apoyo para el desarrollo de las ICCs en Euskadi”.

Sabin Goitia

Ex-Asesor en Industrias Culturales y Creativas, Eusko Jaurlaritza



“

Lo que hicimos fue un doble proceso, a lo largo de 2018. Por una parte, lo contrastamos con las asociaciones sectoriales de todos los sectores de ICCs, con todos y cada uno de ellos, les explicamos el contenido del informe en su conjunto y en su caso, cómo les afectaba y qué planteamiento se proponía. En paralelo se organizaron las jornadas internacionales con expertos, con la idea también de que aquella gente que tiene ya más recorrido y que conoce bien cuáles son los debates y las dificultades que esto entraña, nos hiciese esa labor de contraste. Sirvió fundamentalmente para ver que las dificultades a las que se enfrentan son las mismas, es decir, hay ámbitos y terrenos en los que las clasificaciones existentes te permiten, sin demasiada dificultad, incluir nuevos sectores a esa mirada estadística y más global, y otros sectores que son más complicados de analizar, como el caso de los contenidos digitales”.

Aintzane Larrabeiti

Socia-consultora de la empresa ICC Consultors



2.5

Estadística de Industrias Creativas

Desde el año 2007, el Observatorio Vasco de la Cultura, venía realizando de forma bianual, la operación Estadística de Artes e Industrias Culturales. En lo que constituye un paso más en el conocimiento global del sector ICCs –en este caso desde una nueva aproximación cuantitativa–, en 2017 se diseñó y en 2018 comenzó el trabajo de campo para la recogida de datos para la elaboración de la Estadística de las Industrias Creativas por el OVC. En esta operación estadística se determina la distribución territorial de los agentes y se caracteriza la dimensión económica, el empleo que generan y su actividad, al igual que ya se estaba realizando para las industrias culturales (música, audiovisual, artes escénicas, artes visuales edición y medios impresos). Los sectores objeto de estudio son: moda, diseño, arquitectura, industrias de la lengua, publicidad y videojuegos. La Estadística de las Industrias Creativas se suma por tanto a la Estadística de Artes e Industrias Culturales, elaborada desde 2007 con periodicidad bianual.

De forma previa, se realizó un contraste con expertos internacionales, en mayo de 2018, en una jornada en la que se abordaron cuestiones generales relacionadas, entre otros, con el enfoque en la cadena de valor o los criterios para la inclusión/exclusión de determinadas industrias en una operación estadística sobre Industrias Creativas como la mencionada. En esta jornada de contraste se discutieron también otras cuestiones de carácter más específico, como, por ejemplo, cómo tratar la especificidad vasca de subsectores como la gastronomía o el acercamiento a las empresas unipersonales.

Respecto a la foto fija que ofrece la Estadística de Artes, Industrias Culturales e Industrias Creativas 2017³ –cuyos resultados fueron publicados en diciembre de 2019, con información de 1.092 agentes de estos sectores–, cabe destacar que el balance de ingresos y gastos de las ICCs es positivo, con un resultado de 51,5 millones de euros. En términos de empleo, las industrias creativas de Euskadi ocupan a 6.834,4 personas (contabilizadas como personas a tiempo completo).

El 61,6% de los agentes de la estadística pertenecen a los subsectores culturales, que generan un 53,5% del total de

SUBSECTORES CULTURALES

- Patrimonio
- Artes visuales
- Música
- Edición y medios impresos
- Artes escénicas
- Audiovisual

SUBSECTORES CREATIVOS

- Artesanía
- Arquitectura
- Publicidad y Marketing
- Videojuegos
- Contenidos Digitales
- Diseño
- Moda
- Industrias de la lengua *
- Gastronomía *

* Los subsectores: **Industrias de la lengua y Gastronomía**,

Fuente: Elaboración propia.

³ En el caso de Industrias Creativas, a falta de otros criterios, por tratarse de la primera operación, se ha limitado la estadística a empresas del sector creativo, con tres o más empleos (sector con una alta presencia de profesionales autónomos/as).

Donostia 2016: Capital Europea de la Cultura

#Donostia2016:
Elkar bizitzeko kultura //
Cultura para convivir.

DSS Living Together



* Disponible en inglés

En 2016, la candidatura de Donostia-San Sebastián recibió el reconocimiento de Capital Europea de la Cultura, con un proyecto titulado “Cultura para la convivencia”.





El proyecto europeo “Capitales Europeas de la Cultura” (ECoC, por sus siglas en inglés) es un reconocimiento que se otorga a una ciudad con la intención de mostrar los valores culturales de la misma, así como para potenciar el desarrollo cultural y socioeconómico local. Se trata de una gran oportunidad para las ciudades con la que mostrar su patrimonio cultural de un modo que, a su vez, les permite seguir creciendo como comunidad (Comisión Europea, s.f.).

En 2016, este reconocimiento llegó al País Vasco con la candidatura de Donostia-San Sebastián. El proyecto presentado por la ciudad cubría un tema de alta importancia para sus ciudadanos. Titulado “Cultura para la convivencia”, su propuesta giraba en torno al “pasado reciente de la ciudad, marcado durante décadas por actividades terroristas” (Comisión Europea, 2018, p. 2). Según el informe sobre la evaluación de Donostia como ECoC realizado por la Comisión Europea (2018), “el programa de Donostia-San Sebastián reflejó las preocupaciones y el contexto locales, con un fuerte enfoque social y político” (*ibidem*, p. 5). Además, mediante este reconocimiento también se pretendía alcanzar “un nuevo tipo de contenido sensible relacionado con la compleja identidad de la ciudad y el bienestar social e individual de sus habitantes, lo cual tiene también una clara dimensión europea” (*ibidem*).





BIME PRO: la cita de la industria musical

BIME PRO 2019



* Disponible en castellano e inglés

BIME PRO es un centro de reunión y negocios para gran parte de la industria musical a nivel local y nacional con una creciente participación de profesionales internacionales, que se ha convertido en un importante contribuyente al ecosistema cultural y creativo en Euskadi.



© Javier Rosa



© Javier Rosa



© Javier Rosa

BIME PRO es un proyecto iniciado en 2013, que se ha convertido en un importante contribuyente al ecosistema cultural y creativo en Euskadi. Por una parte, es un centro de reunión y negocios para gran parte de la industria a nivel local y nacional con una creciente participación de profesionales internacionales. Por otra, el programa de conferencias y talleres busca siempre tratar temáticas de actualidad e innovación dentro del sector, buscando ser una fuente de conocimiento y actualización para los diferentes agentes de la industria musical. El *impacto* en el entorno en que se desarrolla BIME es muy importante, teniendo en cuenta que el 70% de los cerca de 3.000 profesionales que participan en la feria durante tres días, y el 50% de los 21.000 asistentes al festival durante otros dos, viene de fuera de Euskadi.

Uno de los objetivos *clave* del evento sigue siendo la mayor proyección internacional, cosa que cada año se refuerza, posicionándose como el evento clave en la conexión entre los mercados europeos e iberoamericanos. La intención es seguir



© Javier Rosa



© Javier Rosa

atrajendo cada vez más a profesionales internacionales que encuentren en BIME PRO el foro perfecto en el que poder relacionarse, hacer negocios y formarse en las últimas tendencias e innovaciones referentes a la industria musical e industrias creativas.

Los *últimos* proyectos que se están desarrollando dentro de BIME PRO son: BIME CITY, que promociona nuevas propuestas musicales en el entorno de las salas de conciertos de Bilbao; BIME TECH, la primera feria de proveedores de BIME PRO, para técnicos, empresas de servicios y profesionales que aportan soluciones en eventos de todos los tamaños; AMCS (Atlantic Music Conferences Symposium), que quiere ser un punto de partida para el establecimiento de sinergias entre nodos de conocimiento de la industria musical a ambos lados del Atlántico; BIME PRO START UP, un encuentro en torno a las *start ups* relacionadas con la industria musical; y BIME PRO CAMPUS, un curso intensivo dirigido a estudiantes con inquietudes en torno a las industrias culturales –especialmente el sector de la música– en todas sus vertientes (artística, management, producción, legal, marketing, etc.).



Fase 3





ICC

Hitos

2019

- Propiedad Industrial e Intelectual en las ICCs
- RIS3 territorial: Ejercicio 1 con Administraciones
- Modelos de Financiación de los sectores culturales y creativos
- Lanzamiento piloto del programa KSlatea – internacionalización ICCs
- Reunión del Grupo de Pilotaje RIS3: Presentación proyecto de Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC; Cross-fertilization: Alimentación
- Presentación territorio oportunidad ICCs en Grupo de Pilotaje Alimentación
- RIS3 territorial: Ejercicio 2 con Administraciones
- Diseño del Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC
- Conceptualización de la I+D+i en los sectores culturales y creativos
- Reunión del Grupo de Pilotaje RIS3

El futuro de las ICCs 2019

3.1

Políticas transversales de apoyo a las ICCs: un paso más allá

3.1.1.

Modelos de financiación del sector cultural y creativo

En 2019, un trabajo del OVC exploraba los “Modelos de financiación de los sectores culturales y creativos” (Observatorio Vasco de la Cultura, 2019b). Las dificultades para acceder a fondos de financiación públicos y/o privados deben buscarse en las características del propio sector cultural y creativo. En líneas generales, “es un sector más impredecible y más arriesgado que otros en los que la inversión aporta escenarios de futuro más garantizados. Las entidades financieras prefieren operar en sectores que, a priori, ofrezcan más garantías de solvencia y que respondan mejor a sus criterios tradicionales” (ibidem, p. 8).



“

Durante el año 2019 se fijaron las bases de las políticas para la siguiente legislatura (2020-2024), desde un punto de vista “industrial” y de “desarrollo económico”, pero sin olvidar la idiosincrasia y las características especiales del sector cultural y creativo, y con una clara y necesaria perspectiva de trabajo en red”.

Sabin Goitia

Ex-Asesor en Industrias Culturales y Creativas, Eusko Jaurlaritza



En este contexto, existen dos grandes modelos de apoyo financiero a las ICCs desde las administraciones públicas: de tipo directo, principalmente a través de subvenciones, y de tipo indirecto, sea mediante instrumentos de financiación bien de deuda o de capital, mediante garantías o mediante incentivos fiscales (ibidem).

En Euskadi, se han creado instrumentos que operan desde estos dos modelos de apoyo público, en diferentes etapas de maduración de las ICCs y con diferentes objetivos: apoyo en la etapa embrionaria y de semilla; crecimiento; desarrollo de proyectos; innovación e internacionalización.

Tabla 4.

Resumen de instrumentos destacados existentes en Euskadi

	Emprendimiento	Crecimiento	Desarrollo de Proyectos	Innovación	Internacionalización
Cheques				SPRI: Basque digital innovation hub	
Aportaciones reintegradas					SPRI: Gauzatu implantaciones exteriores
Préstamos	SPRI, IVF y Elkargi: Aurrera inversiones + circulante para starts up	Elkargi: préstamos LANDU para ICCs Instituto Vasco de Finanzas. Pyme y NIDCAP	Elkargi: préstamos ERAIKI para ICCs	Elkargi: Fondo de innovación	Instituto Vasco de Finanzas: Exportación
	Enisa				
Microcréditos	Seed Capital Bizkaia: Fondo Nikro				
Préstamo participativo	Seed Capital Bizkaia: Fondo I	Basquefondo I	Basquefondo II	Seed Capital Bizkaia: Fondo BI Fondo FEIS	
Capital de Riesgo					
Business angels	Crecer + Keiretsu Forum Euskadi				
Seed Capital	Hazibide, Seed capital Bizkaia Seed Gipuzkoa				

Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura (2019b).

3.1.2. Propiedad intelectual (PI) en las ICCs

Un informe de la Asociación Galbaian de 2019 recomendaba recabar información acerca de la creación y explotación de la PI por parte de las ICCs, incluyendo una batería de indicadores que midan su evolución y desarrollo por parte de las ICCs, así como que permitan medir el impacto de los programas de fomento de la PI en el sector cultural y creativo (Galbaian Intellectual Property, 2019, p. 63).

Respecto a las medidas o instrumentos de protección de la creatividad –a través de la protección de la PI–, en Euskadi se han realizado acciones en tres ámbitos diferenciados: sensibilización y formación; fomento de la generación de propiedad intelectual, y asistencia en la gestión y explotación de la PI.

Respecto al primero de estos ámbitos, sensibilización y formación, el Grupo SPRI – Agencia de Desarrollo Empresarial de Euskadi ofrece y patrocina numerosos cursos y eventos formativos en materia de PI para empresas y particulares; por ejemplo, el Curso de Especialización en Patentes en el ámbito de la Empresa, o el curso Innobideak Prestakuntza – Gestión activa de la propiedad industrial e intelectual para mejorar la competitividad (ibidem, p. 56).

Desde el punto de vista del fomento de la generación de PI, “los programas de apoyo a la I+D, por ejemplo, Hazitek, disponen de partidas relacionadas con la protección y explotación de la PI de los resultados de los proyectos financiados” (ibidem). También el programa Hazinnova⁴ tiene un apartado específico para “Marcas y Diseños”, en la que cubre los gastos relacionados con el registro de marcas comerciales y diseños industriales de la UE para rentabilizar las inversiones realizadas en pymes.

De todas maneras, y como ocurre en los diferentes ámbitos asociados a políticas genéricas de promoción empresarial, estas iniciativas van más dirigidas a la asistencia en la gestión y explotación de la Propiedad Industrial (patentes, marcas y diseños), que a los ámbitos más asociados a la propia Propiedad Intelectual (derechos de autor, derechos conexos, etc.), en los que la oferta es bastante más limitada. Por ello, y desde el Departamento de Cultura, en 2020-2021 se lanzarán una serie de servicios en fase piloto, dentro del BDCC, que incluirán principalmente acciones de sensibilización, capacitación, diagnósticos y planes personalizados para las ICCs participantes.



“

Dentro de las ICCs, los distintos sectores tienen sus particularidades y, por ende, también sus propias necesidades. En todo caso, a todos los sectores les hace daño la piratería y la falta de puesta en valor del trabajo intelectual. Una de las principales carencias que hemos detectado es la falta de contacto con la normativa aplicable, el desconocimiento de qué derechos se tienen y sobre qué derechos se impacta con sus distintas actividades profesionales.

A través del BDCC, desde el reconocimiento a la relevancia estratégica de las ICCs y dadas las necesidades detectadas en esta materia, Audens está trabajando junto al Departamento de Cultura y Política Lingüística para poner en marcha un plan de actuación que prevé implantar acciones de sensibilización y capacitación, generación de recursos y herramientas que permitan dar solución a problemas generales, y asesoramiento específico para las industrias del sector”.

Maitane Valdecantos

Abogada-Socia, Audens

3.1.3. Conceptualización de la I+D+i en los sectores culturales y creativos

En el marco del Grupo de Pilotaje RIS3 para las ICCs, una de las tres líneas estratégicas puestas en marcha mediante grupos de trabajo específicos, ha sido la correspondiente a la I+D+i en el sector de las ICCs.

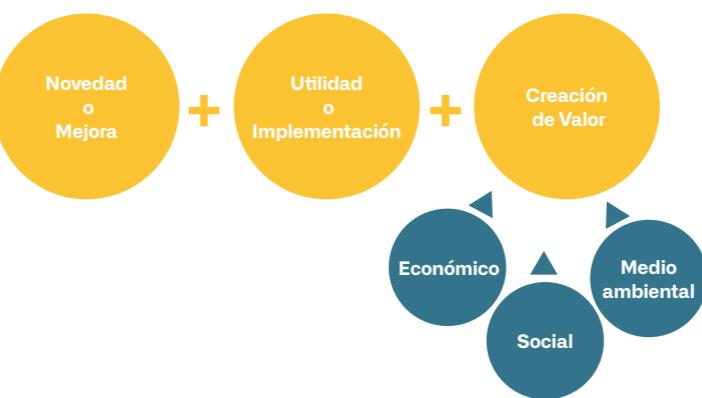
Dentro de esta línea estratégica, se percibía como un primer paso fundamental llegar a una definición de la investigación, desarrollo e innovación en el sector cultural y creativo, que pudiera ser entendida y compartida en el sector, y comparable con otros sectores. Para esta tarea, se asignó a ICC Consultors, la tarea de llevar a cabo un estudio que aportara una visión sobre el marco conceptual de la I+D+i en el sector, partiendo –entre otros elementos– de experiencias a nivel internacional, presentado en noviembre 2019.

El primer paso identificado en el informe, ha sido la necesidad de distinguir la innovación y la I+D, porque, aunque ambas quedan englobadas en el marco genérico de la innovación, tienen especificidades distintas.

INNOVACIÓN: la definición parte del Manual de Oslo, desarrollado conjuntamente por Eurostat y la OCDE, que se dirige a la medición y a la interpretación de datos relativos a la innovación.

Figura 16.

Requisitos de la innovación en el sector de las ICCs



Fuente: Elaboración propia a partir del Manual de Oslo (OECD/Eurostat, 2019).

Para considerar que un proyecto o una actividad es innovadora, debe cumplir con los requisitos de novedad o mejora (producto o proceso nuevo o un cambio significativo respecto a lo existente), *utilidad-implementación* (producto, puesto a disposición de los usuarios potenciales; proceso, puesto en uso en la unidad), y *creación de valor* (evidencias de impacto en la creación de valor económico, medioambiental o social).

- **Valor económico:** se entiende por tal la capacidad del proyecto para generar beneficios como el aumento de la facturación y de la rentabilidad de la empresa; el impacto en el empleo; y el retorno económico obtenido a través de la propiedad intelectual del proyecto.
- **Valor social:** se entiende por tal el conjunto de factores que contribuyen a incrementar el retorno social del proyecto. Entre ellos cabe destacar aquellos que tienen efecto en la cohesión e inclusión social; en la educación y el desarrollo autónomo de las personas; en la gobernanza y la participación; en el empleo sostenible.
- **Valor medioambiental:** se entiende por tal la contribución del proyecto a hacer un uso eficiente de los recursos, a la prevención de la contaminación y a mejorar su entorno físico.

Las actividades de innovación incluyen todas las actividades de desarrollo, financieras y comerciales emprendidas por una empresa que tienen como objetivo dar como resultado una innovación para la empresa. Identifican siete tipos de actividades de innovación: actividades de I+D; ingeniería, diseño y otras actividades creativas; marketing y valor de marca; actividades relacionadas con la propiedad intelectual; actividades de formación y capacitación del personal; desarrollo de software y bases de datos, adquisición o leasing de activos tangibles; actividades de gestión de la innovación.

De estos siete tipos de actividades de innovación, tres son propias de los sectores culturales y creativos: ingeniería, diseño y otras actividades creativas; marketing y valor de marca; y actividades relacionadas con la propiedad intelectual.

⁴ Para más información, véase <https://www.spri.eus/es/hazinnova/>

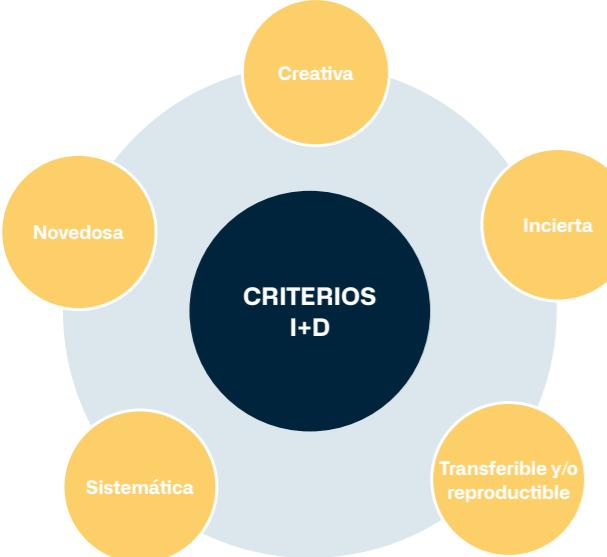
I+D: la definición parte del Manual de Frascati, fundamentalmente un documento técnico, considerado una referencia para comprender el papel que desempeñan la ciencia, la tecnología y la innovación a la hora de analizar los sistemas nacionales de investigación e innovación.

La I+D siempre está enfocada hacia nuevos hallazgos, basándose en conceptos originales (y su interpretación) o hipótesis. Su resultado final es en gran medida incierto, está planificado y presupuestado y está orientado a la producción de resultados que podrían ser transferidos libremente o bien comercializados en el mercado. Para que una actividad se considere I+D, debe cumplir con cinco criterios básicos: la actividad debe ser novedosa, creativa, incierta, sistemática, y transferible y/o reproducible.

Figura 17.

Criterios para la conceptualización de la I+D en el sector de las ICCs

Tipos de Actividades de I+D



Fuente: Elaboración propia a partir del Manual de Frascati (OECD, 2015).

En los sectores culturales y creativos, además de la aplicación de los cinco criterios de I+D se recomienda el criterio institucional. En suma, hay que tener en cuenta las siguientes directrices adicionales:

- El contexto de ejecución (criterio institucional). La investigación que se lleve a cabo en el marco de una universidad o una institución especializada oficialmente reconocida (museos, centros de arte, bibliotecas, archivos...) se puede incluir en la I+D.
- La adopción de procedimientos reconocidos. La investigación requiere formalización. Las actividades de investigación se han de poder identificar y sus resultados deben ponerse a disposición de la comunidad científica a través de su publicación en revistas científicas o especializadas.



Hay que calibrar el alcance de los proyectos I+D en este sector, que es una pregunta que todavía está sin resolver. Hemos hecho muchos proyectos en Vicomtech y han sido exitosos, aunque el último año principalmente han sido muy technology-driven. El sector de las ICCs necesita tecnología para su digitalización, eso es seguro, pero falta identificar sus necesidades reales de I+D más allá de la transferencia tecnológica".

María Teresa Linaza

Directora de Promoción y Desarrollo Institucional,
Vicomtech

3.2

Priorización de sectores culturales y creativos dentro de la estrategia RIS3: un ejercicio colaborativo

En el perimetrage de las ICCs en Euskadi realizado por el OVC, se concluyó que –al tratarse de un sector tan variado, con 15 subsectores en dos ámbitos diferentes (el cultural y el creativo)– era necesaria una priorización que permitiera focalizar esfuerzos en aquellos subsectores que ofrecieran un mayor potencial (Observatorio Vasco de la Cultura, 2018).

Para poder realizar esta priorización, durante el año 2019 se llevó a cabo un ejercicio orientativo para conocer cuáles son los activos principales a nivel de cada territorio en el sector de las ICCs, a través de dos rondas de consulta (en marzo-abril y octubre de 2019), involucrando a personal directivo y cargos de promoción económica y de cultura a nivel del Gobierno Vasco, Diputaciones Forales y Ayuntamientos de las tres capitales vascas.

El resultado es una priorización con respecto al potencial económico, de innovación e internacionalización del sector de las ICCs. Esta priorización, extraída de un cruce entre las contribuciones de las partes implicadas (Diputaciones, Ayuntamientos, otros actores), los datos estadísticos del OVC (contribución de cada sector al desarrollo económico) y el grado de desarrollo de la actividad de los subsectores (ecosistema de actores de las ICCs), fue validada por los agentes implicados tras un proceso de consulta llevado a cabo a finales de 2019.

En el futuro se plantea una revisión periódica de esta priorización, cada dos años, coincidiendo con los resultados de la operación Estadística de Artes, Industrias Culturales y Creativas realizada por el OVC y que tiene periodicidad también bianual.



Con el tiempo, ha habido ya una conciencia de que el sector cultural y creativo es un sector significativo en el que nos jugamos dos cosas al mismo tiempo: 1) la cuestión de algo que se valora en Europa, que es la cultura y la creatividad como un ámbito en sí mismo importante y 2) un sector económico que genera empleo y que ya es un sector poco estructurado pero creciente y que en Europa representa un 4,5% de los PIBs –en el País Vasco esta cifra es menor, sobre el 2,7%–.

Hay que ver qué sectores son los que ejercen una mayor fuerza de tracción, respecto a otros, en la actualidad. No hay que dejar pasar el hecho de que el País Vasco está destacando en el audiovisual".

Ramón Zallo

Profesor emérito, Universidad del País Vasco

Figura 18.

Priorización de subsectores del sector cultural y creativo en Euskadi



Fuente: Observatorio Vasco de la Cultura (2018).

Como muestra la figura 18, los subsectores de priorización alta para Euskadi, son el Audiovisual y la Música, en el caso de Industrias Culturales, y la Gastronomía, los Videojuegos y el Diseño, en el caso de Industrias Creativas. Existen ciertas especificidades territoriales a tener en cuenta: es Gipuzkoa la que más se diferencia en su especialización, priorizando el sector de Patrimonio entre los subsectores culturales, y los sectores de Industrias de la Lengua y Contenidos Digitales, entre los creativos. En el caso de Bizkaia, se prioriza el sector de Artes Visuales en Industrias Culturales. Finalmente, la priorización realizada en Araba coincide con la de la CAE en cuanto a los sectores identificados como de prioridad alta.

Si bien todos los programas y servicios impulsados desde el Departamento de Cultura, directamente o a través del BDCC, se dirigen de forma global a todas las ICCs, esta priorización nos servirá para plantear acciones piloto específicas para los sectores priorizados, en los casos en los que queramos limitar el número de sectores, o busquemos un impacto rápido, por ejemplo.

“Existen diferentes espacios de oportunidad que facilitan el desarrollo de las ICCs. Bizkaia siempre ha sido un referente en este sentido. Beaz empezó a definir una serie de sectores prioritarios en los cuales incluyó muchos muy relacionados con las industrias creativas. La generación de start-ups tecnológicas relacionados con el mundo audiovisual se ha gestado principalmente en Bizkaia. En Gipuzkoa se han ido generando oportunidades relacionadas con el sector audiovisual alrededor de Tabakalera, con otro modelo absolutamente diferente. Aunque hay oportunidades en ambos territorios, las apuestas y el desarrollo territorial es diferente”.

María Teresa Linaza
Directora de Promoción y Desarrollo Institucional,
Vicomtech

Así, en la reunión del Grupo de Pilotaje de Alimentación, del 20 de junio de 2019, se identificaron las principales líneas de cooperación entre empresas del sector de la alimentación y de las ICCs, y se planteó la conveniencia de seguir explorando posibilidades a través de su presentación al Grupo de Pilotaje de Alimentación de octubre de 2019.

3.3**Cross-fertilization entre los territorios de oportunidad de alimentación e ICCs**

En el marco de la estrategia RIS3, el objetivo principal de la fertilización cruzada entre sectores es la creación de nuevos conocimientos y nuevos activos, que enriquezcan a ambas partes. La cross-fertilization o polinización intersectorial entre las ICCs y otras áreas o territorios de oportunidad es un ejercicio que puede aportar importantes ventajas a las industrias de este sector en Euskadi. La búsqueda de oportunidades en este aspecto dio como resultado la identificación de claras sinergias en el área de la alimentación. Como primer paso, se dio una participación cruzada en las reuniones de los Grupos de Pilotaje de ambos sectores durante 2019, celebradas en octubre, la del grupo de alimentación, y en junio y en diciembre las del grupo de ICCs.



“Vivimos tiempos de fertilizaciones cruzadas y de colaboraciones horizontales. Algunos subsectores de las ICCs podrían aportar a otros, pero para ello deberían primero adquirir mayor valor añadido tanto en la capacidad tecnológica como en el planteamiento empresarial”.

Jon Basterria
Asesor del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras, Gobierno Vasco

Por el momento, se han detectado una serie de oportunidades (figura 19) y se ha creado un grupo de trabajo específico que –desde principios de 2020– trabajará para la identificación de oportunidades y proyectos. Para dicha identificación, se espera contar con participación de empresas del sector de la alimentación; ICCs; agentes de la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e innovación –como Neiker, AZTI y BCC Innovation como representantes del sector de la alimentación, por un lado, y Tecnalia y Vicomtech, de las ICCs, por otro–; clústeres y asociaciones sectoriales de ambos sectores, y agentes de la Administración Pública –como la Viceconsejería de Agricultura, Pesca y Política Alimentaria; la Viceconsejería de Cultura del Gobierno Vasco; la Agencia SPRI; HAZI, o Innobasque–.

Figura 19.

Oportunidades en polinización intersectorial entre las ICCs y el sector de la alimentación en Euskadi



Fuente: RIS3 Euskadi.



“

Desde el Gobierno Vasco se impulsan programas para apoyar la música que son de utilidad, desde mi propia experiencia. Aunque tienen sus contrapartidas también, hay iniciativas muy acertadas, como puede ser apoyar iniciativas musicales-empresariales, trabajar las audiencias, los públicos. En esa dirección se ha estado trabajando recientemente desde el Gobierno Vasco, tratando de incentivar para trabajar las nuevas audiencias, que es algo que hacemos mucho desde las salas.

Sería muy interesante trabajar la intersección de la música con otros subsectores de las ICCs. Los espectáculos han cambiado muchísimo con las nuevas tecnologías y la nueva forma de consumir cultura es otra”.

Iñaki Otalora

miembro de Kultura Live,
miembro de la Junta Directiva, EHMVE



“

La relación de la música con los videojuegos, por ejemplo, es muy evidente. Otras conexiones, por ejemplo con la moda o la gastronomía, son terrenos menos explorados pero que sería muy interesante analizar”.

Álvaro Sanz

Presidente de Musika Industria Elkartea,
miembro de la Junta Directiva, EHMVE



“

El sector de la alimentación de Euskadi está formado mayoritariamente por PYMES y MICROPYMES. La principal estrategia que necesitan desarrollar, asumiendo la necesidad de la excelencia en la eficiencia productiva, es la generación de valor, donde el diseño, packaging, la innovación no tecnológica, el relato cultural relacionado con la producción de alimentos, así como el desarrollo de competencias vinculadas para conocer el comportamiento del consumidor y sus necesidades son claves para garantizar su competitividad. Una colaboración entre PYMES alimentarias e industrias creativas y culturales facilitaría la incorporación de la innovación no tecnológica en la cadena de valor de la alimentación. Para facilitar la cooperación empresarial será necesario desarrollar un lenguaje común donde se puedan entender y comprender las necesidades de un sector con las capacidades y competencias del otro.

Se ha propuesto la creación de un grupo de trabajo mixto entre empresas de ambos sectores para identificar proyectos concretos. Además de este canal, existen colaboraciones individuales entre empresas de ambos sectores en ámbitos del diseño, el ecopackaging, etc. De cara al futuro, desde el punto de vista de la alimentación las prioridades son principalmente: Conocimiento y comportamiento del consumidor; Comunicación con el consumidor; Diseño (incluido el ecodiseño), y Packaging”.

Rogelio Pozo

Director General, AZTI



3.4

Diseño del piloto del Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad – BDCC

El Plan de Cultura 2019-2022 (Departamento de Cultura y Política Lingüística, 2019) establece dentro de la línea destinada a reforzar las ICCs impulsando la innovación, la creación del BDCC, con el objetivo de unificar las políticas innovadoras del sector.

“El concepto de distrito contribuirá a compactar el sector de las ICCs. Buscará estructurar y optimizar las iniciativas en marcha en los distintos niveles territoriales, ofrecerá servicios de apoyo cualificados y especializados para mejorar las capacidades y oportunidades de futuro de empresas y personas del sector, ampliará las posibilidades de internacionalizar las ICCs vascas y de atraer talento internacional a Euskadi” (ibidem: 31).

Las principales funciones del BDCC son las siguientes:

- Ofrecer información y asesoramiento a profesionales y empresas de las ICCs, para promover la innovación.
- Crear redes y sinergias entre los distintos agentes implicados y con agentes de otros sectores.
- Facilitar la internacionalización.
- Participar en redes internacionales.

Para lograr la puesta en marcha del BDCC, se llevó a cabo en 2019 una intensa primera fase de diseño del piloto: a través de numerosas entrevistas con agentes de referencia y empresas, así como de diversas sesiones de trabajo con los nodos y empresas implicadas, se efectuó una caracterización del sector –esto es, un mapeo de los servicios existentes–, identificando las necesidades y elaborando un mapa de servicios.

Las necesidades comunes a los diversos subsectores de las industrias culturales y creativas identificadas a través de este proceso son:

- Profesionalización de la gestión empresarial (incluyendo estrategia y definición del modelo de negocio y el alcance de la dimensión empresarial óptima).

- Mejora de la gestión financiera y económica, y de la gestión de derechos de propiedad intelectual.

- Mejora de las capacidades tanto de innovación (tecnológica y no tecnológica) como de internacionalización en el sector.

- Formación, captación y retención de talento, así como el acceso a la información existente (por ejemplo, en cuanto a programas de financiación tanto a nivel local como internacional).

- Necesidad de mejorar la articulación del sector de las ICCs (espacios de encuentro y *matchmaking*) y de aumentar la visibilidad del sector de diseño y creatividad en Euskadi, a través de la sensibilización sobre la importancia de la creación y el diseño en otros sectores.



“

Hay un punto de inflexión claro que es la consideración del sector cultural y creativo como un “territorio de oportunidad”, dentro del RIS3. Durante estos dos o tres últimos años se han desplegado una serie de iniciativas impulsadas desde el Gobierno Vasco (KSI Berrizaire, CREADIS3, BDCC) que permiten que las ICCs puedan transitar en la mejora de aspectos como la tecnología, innovación, gestión empresarial, financiación, internacionalización etc. y dar un salto cualitativo en el sector. SPRI también ha establecido, dentro del concepto del Distrito Cultural, una interlocución específica a manera de “ventanilla única”, que facilite el acceso a los programas y ayudas industriales”.

Jon Basterre

Asesor del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras, Gobierno Vasco



Haz "click" y navega por las diferentes fases

Para dar respuesta a estas necesidades, se diseñó una amplia cartera de servicios a ofrecer por el BDCC (figura 20). Esta labor se ha visto soportada por el acuerdo de colaboración firmado entre Innobasque y *Flanders District of Creativity*, una referencia a nivel internacional por su foco en el fomento del negocio para las empresas culturales y creativas, su capacidad para hablar el mismo idioma de las industrias del sector y su orientación hacia los programas de acompañamiento y la asesoría personalizada según las necesidades de cada actor.

Figura 20.

Propuesta de cartera de servicios e iniciativas del BDCC



Fuente: BDCC.

Las ICCs en Euskadi:

un recorrido
por el desarrollo
del sector cultural
y creativo vasco

ICC_Submersed



* Disponible en inglés

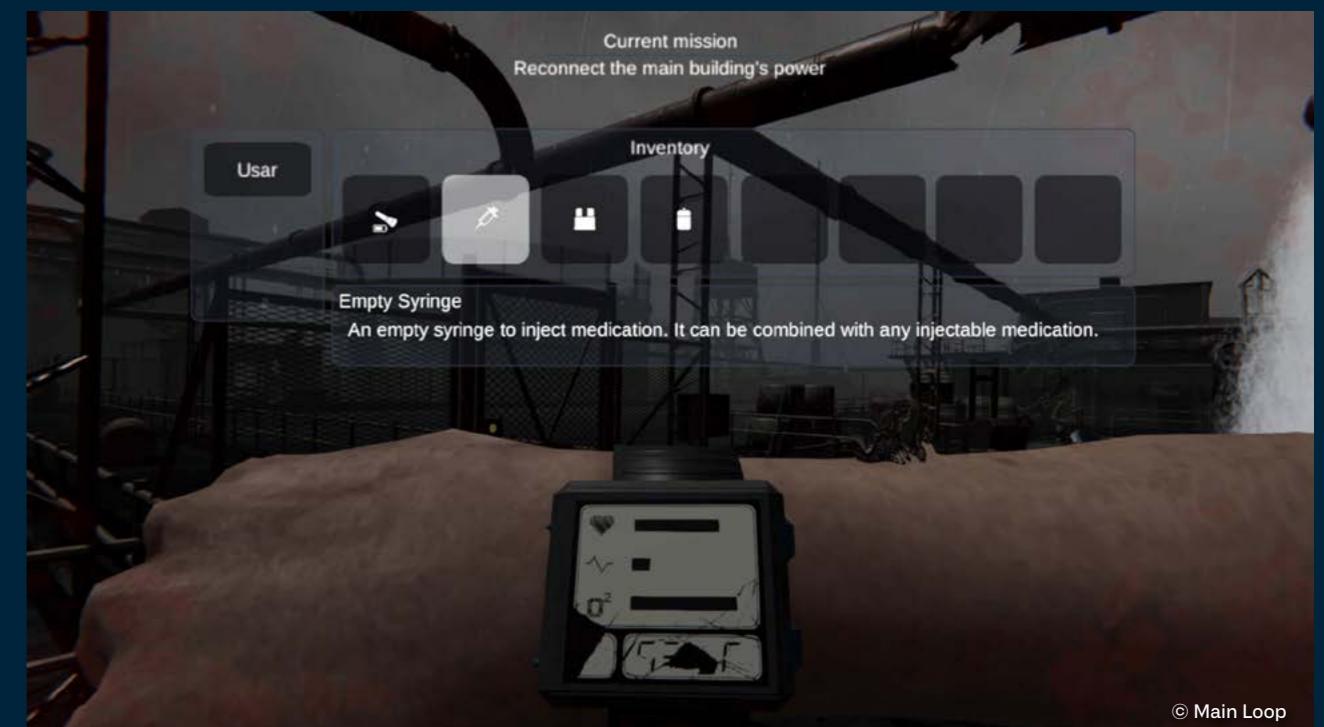
Submersed: finalista premios GameLab 2019

Creado por Main Loop, *Submersed*, un survival horror en primera persona, ganó el premio al “Mejor videojuego vasco 2018” durante el festival europeo Fun & Serious Game Festival –celebrado aquel año en Bilbao–.





Submersed es un videojuego creado por Main Loop, “un estudio de desarrollo de juegos indie fundado en Bilbao en 2017” (Beaz Bizkaia, 2019), con la cooperación del programa Bizkaia Creativa, que ofrece variados servicios para potenciar el emprendimiento y los videojuegos como parte de la industria digital (ibidem). Este videojuego es “un survival horror en primera persona, que rinde homenaje a los clásicos del género y al cine de terror y ciencia ficción” (PlayStationTalents, 2019). Además, *Submersed* está disponible para compra digital en todo el mundo, en euskera, castellano e inglés, entre otros idiomas.



Kutxa Kultur: cultura en el marco de la Obra Social de Kutxa

2018 Kutxa Kultur
Resumen



* Disponible en euskera

Kutxa Kultur Moda
Pildora 2020



* Disponible en euskera

Kutxa Kultur es el proyecto que Kutxa Fundazioa desarrolla en el Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera de Donostia-San Sebastián, con una amplia oferta cultural diaria, programas de ocio educativo para todos los públicos, un espacio expositivo especializado en el ámbito fotográfico y diferentes programas de apoyo al talento emergente.





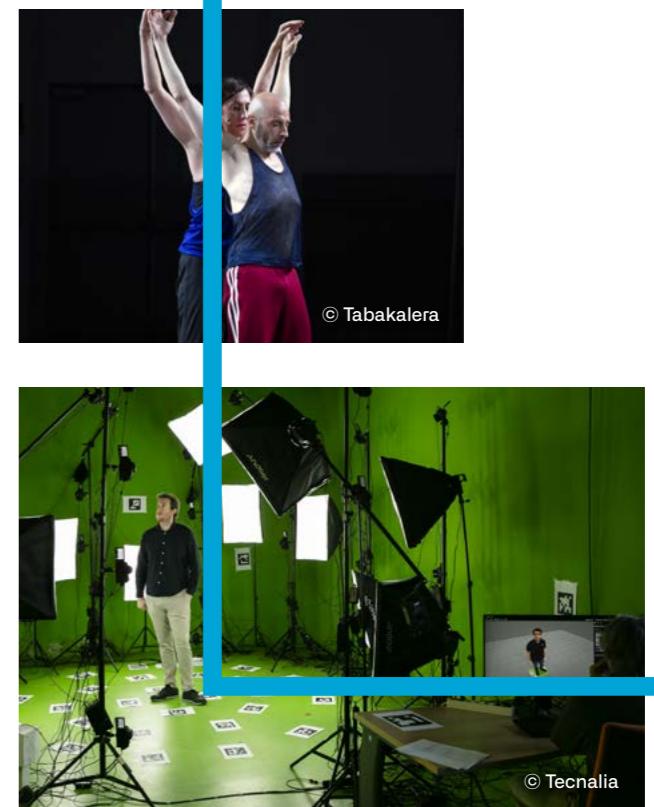
Desde su constitución en el año 1990 Kutxa Fundazioa ha tenido como objeto fomentar, desarrollar y sostener actividades sociales, benéficas, asistenciales, docentes y/o culturales gestionando una parte muy significativa de la obra social de Kutxa focalizando el desarrollo de su actividad principal al desarrollo de fines de interés general como son la asistencia e inclusión social, fines cívicos, educativos, culturales o de investigación científica y desarrollo tecnológico.

Por su parte, Kutxa Kultur es el proyecto que esta entidad desarrolla en el Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakaleria de Donostia-San Sebastián, con una amplia oferta cultural diaria, programas de ocio educativo para todos los públicos, un espacio expositivo especializado en el ámbito fotográfico y diferentes programas de apoyo al talento emergente y amateur de agentes culturales y artistas con proyección en el territorio de Gipuzkoa destinado a diseñadores/as de moda, grupos de música y el emprendimiento dentro del sector de las ICCs.



 Haz "click" y navega por las diferentes fases

Fase 4



4 Fase BDCC

Hitos

2020

- Desarrollo Grupo de Pilotaje RIS3: puesta en marcha de 3 Grupos de Trabajo (BDCC, I+D+i, Cross-fertilization)
- Estrategia de promoción de la Propiedad Intelectual en las ICC – A través de BDCC
- Estrategia I+D+i en el sector Cultural y Creativo de Euskadi (inicio)
- Implantación del Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC (inicio)

2021

- Estrategia I+D+i en el sector Cultural y Creativo de Euskadi (continua)
- Implantación del Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC (finaliza)

2022

- Estrategia I+D+i en el sector Cultural y Creativo de Euskadi (finaliza)
- Financiación Pública de las Industrias Culturales y Creativas
- Consolidación del Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC (inicio)

2023

- Consolidación del Distrito Cultural y Creativo Vasco, BDCC, (finaliza)

Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad BDCC 2020-2023

Si en 2019 se diseñó el piloto del *Basque District of Culture and Creativity* o Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad (BDCC), la nueva década verá la consolidación de esta iniciativa que tiene como principal objetivo articular y conectar el sector cultural y creativo desde una perspectiva integral y comprensiva del mismo. Además, en esta última fase se desarrollará una nueva Estadística de Financiación Pública de Industrias Creativas y se seguirá fomentando la polinización cruzada entre sectores estratégicos –añadiendo al de la alimentación otros sectores como el de la salud o el hábitat urbano, a fin de explorar sus sinergias con el sector cultural y creativo–.



“

Cuando tienen que venir en dragón a decirte que Gaztelugatxe es un lugar hermoso, magnético y descuidado; es cuando pierdes el control de la situación, la gente se agobia y lo llenamos todo de cemento. Euskal Herria es una maqueta de Europa: mundo atlántico y mediterráneo en miniatura. Si conseguimos hacer una propuesta de futuro sobre la diversidad cultural común, habremos hecho una aportación, un storytelling increíble, que Europa parece necesitar urgentemente. Hace falta un proceso de aprender a mirar de otra manera y de confiar en nosotros mismos. Somos un pueblo que no sabemos quiénes somos. Debemos convertir en “saber hacer” nuestro misterio, nuestro vacío fértil”.

Fredi Paia

PDI, Universidad del País Vasco; bertsolari

4.1.

Implementación del piloto y consolidación del BDCC (2022)

La puesta en marcha de un Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad (BDCC) es una de las actividades clave del sector en Euskadi para los años venideros. En palabras del Ex-Viceconsejero de Cultura del Gobierno Vasco, se trata de “poner al servicio de las empresas culturales y creativas vascas las herramientas para su desarrollo” –entendiendo por desarrollo tanto el fomento del emprendimiento y la innovación como la mejora de la competitividad, la estructuración y profesionalización del sector, el fomento de la internacionalización y la polinización con otras áreas, de acuerdo con las necesidades identificadas en la fase de diseño del piloto–.

Tras la fase de diseño del piloto del BDCC en 2019, en 2020 se llevarán a cabo las primeras actividades en cada uno de estos ámbitos:

a) Información y orientación

- Puesta en marcha de un sitio web que aglutine toda la información de interés del sector de las ICCs en Euskadi – por ejemplo, un mapa de las administraciones y entidades de interés para el sector cultural y creativo, y un mapa de ayudas, subvenciones y servicios (tanto a nivel local como europeo e internacional)–.
- Fomento de la interlocución con administraciones públicas y con nodos.
- Orientación a programas de apoyo y servicios existentes enfocados a las necesidades del sector identificadas.

b) Estrategia y gestión

- Desarrollo de plantillas y/o documentos –disponibles a través del mencionado sitio web– para apoyar a las empresas en tareas prácticas relacionadas con la gestión del negocio.

- Organización de talleres y jornadas con expertos sobre temáticas concretas que respondan a necesidades del sector –por ejemplo, sobre temáticas como esquemas de propiedad intelectual en las ICCs, cómo fijar precio en los servicios creativos, análisis de modelos de estructura organizativa para mejorar las capacidades de gestión, formación sobre nuevas tecnologías en las ICCs, etc.–; en formatos que faciliten la interacción entre los participantes y los espacios para realizar consultas a los expertos.

c) Visibilidad y articulación del sector

Se organizarán eventos conjuntos del sector de las ICCs con profesionales del ámbito creativo de referencia internacional, así como de jornadas de *matchmaking* entre empresas del sector cultural y creativo.

d) Posicionamiento del sector cultural y creativo vasco a nivel internacional

El BDCC participará en la red internacional de distritos creativos *Districts of Creativity Network*.

La figura 21 muestra estas primeras actividades, a realizar en 2020 –como primer momento de implementación del piloto–, organizadas según las diferentes áreas de la cartera de servicios e iniciativas a promover por el BDCC; además, añade a estas otras acciones a implementar en los años siguientes, hasta 2022, en la fase considerada de consolidación del BDCC.

Figura 21.

Propuesta de cartera de servicios e iniciativas a promover por el BDCC (2020-2022)

INFORMACIÓN Y ORIENTACIÓN

- Web con toda la información del sector ICC.
- Orientación a programas de apoyo y servicios existentes.
- Interlocución administrativa y nodos y formación entidades intermedias.

TALENTO

- Formación nuevas tecnologías.
- Talento tech y empresarial: Oportunidad trabajar en ICCs Euskadi.
- Talento ICCs: oportunidad otras industrias e importancia de la gestión.

ESTRATEGIA Y GESTIÓN

- Herramientas de apoyo en la gestión del negocio.
- Herramientas y sesiones. Poner precio servicios creativos.
- Sesiones y jornadas conjuntas con expertos.
- Consultas individuales con expertos.
- Programas conjuntos de reflexión estratégica.
- Consultoría-Coaching individualizado.

NECESIDADES SEGMENTOS ICCs

- Sesiones específicas para segmentos ICCs.
- Identificación perfiles motivacionales cultura en vivo.
- Desarrollo de negocio ICCs en otras industrias.

POSICIONAMIENTO ICCs EN EUSKADI

- Districts of Creativity Network.
- Endorsement actividades conjuntas internacionales.

VISIBILIDAD Y ARTICULACIÓN SECTOR

- Eventos conjuntos ICCs.
- Jornadas Matchmaking entre empresas ICCs.
- Difusión datos impacto económico ICCs.
- Difusión Información cualitativa subsectores ICCs.

DIFUSIÓN CREATIVIDAD Y DISEÑO

- Difusión casos de éxito diseño y creatividad en otras industrias.
- Oportunidad incorporar talento ICCs en otras industrias.

Nota:
en negrita, servicios/iniciativas propuestos para 2020;
en cursiva, iniciativas (no servicios) adhoc a promover por el BDCC

Fuente: BDCC.

4.2.

Estrategia de I+D+i en el sector cultural y creativo de Euskadi

La estrategia de I+D+i en el sector de las ICCs para los próximos años se estructura en torno a tres líneas estratégicas.

4.2.1.

Contraste internacional de la conceptualización y piloto en dos convocatorias transversales (2020)

En 2020, se plantea dar seguimiento al estudio realizado por ICC Consultors (2019) para la conceptualización de la I+D+i en el sector cultural y creativo con una jornada de contraste con expertos internacionales. El objetivo principal de estas jornadas es obtener un conocimiento que permita el desarrollo de políticas e iniciativas de apoyo a la innovación en el sector de las ICCs mejor informadas. De manera más específica, se tratará de avanzar hacia el consenso del marco conceptual de la innovación en el sector de las ICCs, mejorar la medición de la innovación en el sector de las ICCs; posibilitar el acceso a las ICCs de Euskadi a información de primera mano de casos de innovación exitosos a nivel internacional, y reflexionar sobre las políticas públicas de apoyo a la I+D+i en la CAE.

En el medio plazo (2021-2022) se plantea la necesidad de analizar los proyectos que se apoyen en dos convocatorias lanzadas desde la Dirección de Promoción de la Cultura para evaluar en qué medida se está integrando la I+D+i en ellos. Estas dos convocatorias son: SORGUNE, subvenciones a espacios culturales independientes que apoyen las prácticas creativas, y BITARTEZ, subvenciones a proyectos de mediación e innovación cultural y social, ambas dentro del programa Fábricas de Creación.

**BIO**

“

En el sector cultural y creativo existen problemas para diferenciar claramente las actividades de I+D+i y que estas tengan su reflejo en los indicadores de medición de la I+D+i en Euskadi. Debido a ello, estamos trabajando a través de un Grupo de Trabajo derivado del Grupo de Pilotaje, en 3 líneas diferenciadas, pero complementarias: un informe de conceptualización de la I+D+i en el sector cultural y creativo, la creación de un Polo de Conocimiento en ICCs (en colaboración con el Departamento de Educación), y el análisis para presentar una propuesta de participación de Euskadi en el nuevo KIC (Knowledge and Innovation Community) en ICCs, cuyo lanzamiento está previsto para el año 2022”.

Sabin Goitia

Ex-Asesor en Industrias Culturales y Creativas,
Eusko Jaurlaritzta

**BIO**

“

Yo creo que el Gobierno está haciendo una buena labor. Hay dos vectores de la política del Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco: uno que trata de apoyar la innovación en las empresas del sector para que sean más competitivas –principalmente a partir del programa KSI Berriztale– y otro vector que trata de impulsar la innovación en el ámbito de la cultura para obtener mayor valor público, un mayor valor social y mayor patrimonio cultural, para que la cultura sirva para la transformación social. Es necesario buscar la interrelación entre los dos vectores”.

Alaitz Landaluze

Directora del área de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación, Innobasque

4.2.2.

Creación de un polo de conocimiento en ICCs (2020)

A propuesta del Departamento de Educación del Gobierno Vasco, se ha comenzado a desarrollar un polo de conocimiento en el sector de las ICCs, ksiGUNE, que ponga en contacto a empresas con los agentes de generación de conocimiento (tanto dentro del sistema universitario y de investigación, como fuera del mismo, por las peculiaridades de este sector), labor para la cual se está contando con Euskampus Fundazioa, que agrega a agentes como la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), la Corporación Tecnalia (Tecnalia) y el Donostia International Physics Center (DIPC).

Este polo de conocimiento se define como un espacio abierto para la colaboración transdisciplinar e interinstitucional que busca dar respuesta a retos sociales y globales desde una perspectiva de la ciencia, la tecnología y la innovación, a través de actuaciones de formación, investigación y transferencia a la sociedad, utilizando metodologías de co-creación y sin necesidad de estructuras añadidas.

En el pasado hubo en Euskadi un tímido intento de lanzar dos polos de conocimiento en el entorno del sector cultural y creativo, que no prosperaron por su amplitud o falta de focalización. Actualmente, en cambio, la oportunidad para desarrollar dicho polo de conocimiento está avalada por el sólido convencimiento, a nivel local e internacional, del peso económico y la importancia social de este sector. Así, se plantea reforzar las capacidades existentes y crear un espacio permanente para el diálogo entre los centros universitarios, las empresas y las administraciones públicas en el sector de las ICCs.

A fin de desarrollar este polo de conocimiento, próximamente se llevará a cabo una identificación o mapeo de las capacidades universitarias en el sector cultural y creativo en Euskadi (empezando por las capacidades co-creativas). Por otra parte, se ha planteado también la posibilidad de basar ksiGUNE en la experiencia previa del polo de conocimiento de fabricación avanzada 4GUNE⁵ en el sector cultural y creativo, así como de diseñar programas de formación ejecutiva para reforzar el conocimiento sobre las ICCs en el mundo universitario. El lanzamiento de este polo de conocimiento buscará elevar el nivel de competitividad de las ICCs y su capacidad de generar riqueza.

⁵ Para más información, véase <http://4gune.eus/>



“

Dos son principalmente las circunstancias que han favorecido la idea de presentar una candidatura para un KIC: una apuesta institucional fuerte del Gobierno Vasco por las ICCs en los últimos años, por un lado –como lo demuestran la inclusión de las ICCs en el PCTI 2020 como nicho de oportunidad; una apuesta sostenida por el programa de innovación de las ICCs, KSI-Berritzaire, y la creación del Grupo de trabajo de I+D+i en ICCs, para la conceptualización de la I+D+i y la puesta en marcha de un Polo de Conocimiento– y, por otro lado, un tejido tecnológico-empresarial fuerte y dinámico, con varios centros tecnológicos que apuestan por la innovación tecnológica en el sector ICCs y una pléyade de empresas (principalmente micro y pequeñas) con una gran inquietud.

Las aportaciones de Euskadi a un KIC sobre ICCs serían, desde mi punto de vista, principalmente tres: en primer lugar, un territorio con un rico patrimonio cultural (donde la lengua constituye un claro exponente de especificidad e idiosincrasia), con algunos sectores muy relevantes y de impacto (como la alta gastronomía, los videojuegos, y los contenidos digitales), y grandes apuestas (arquitectura y transformación urbana); en segundo lugar, un soporte institucional claro y decidido, con una trayectoria estable y consolidada de apoyo a la innovación, y, en tercer lugar, un tejido de agentes de I+D+i fuerte y comprometido con el sector de las ICCs.

La creación de un KIC en Euskadi también impactaría positivamente en las ICCs locales, dado que representa la posibilidad de acceder a fondos europeos de apoyo a la innovación, la educación y formación, y el emprendimiento en ICCs; la posibilidad de colaborar con actores relevantes europeos de primer nivel (universidades, centros de investigación, PYMES, grandes empresas, asociaciones, gobiernos municipales, regionales y nacionales), así como una posibilidad de internacionalización de las actividades, al formar parte de un foro europeo, donde hacer networking, interaccionar, conocer a otros, etc”.

Txetxu Santamaría

Director de programas, ICT Division, Tecnalia

4.2.3.

Nueva Knowledge and Innovation Community (KIC) en ICCs del European Institute of Innovation and Technology (EIT)

Ante el anuncio de una convocatoria europea del European Institute of Innovation and Technology (EIT) para la creación de una nueva Knowledge and Innovation Community (KIC) en el año 2022, se ha estimado necesario explorar las oportunidades de formar parte de esa comunidad de conocimiento internacional, para lo cual se cuenta con la colaboración de Tecnalia, para analizar posibilidades de actuación.

Las KICs son asociaciones creativas financiadas por el EIT, que agrutan a actores del sector de la educación, la tecnología, la investigación y a empresas con el fin de acercar los productos y servicios innovadores al mercado, fomentar la creación de nuevas empresas o llevar a cabo actividades formativas (generación de talento) en un sector concreto. El EIT ha establecido que las ICCs son un área prioritaria.

Cada KIC tiene sus reglas y modelos de gobernanza, y el objetivo es aportar desde el punto de vista local para formar parte de una propuesta ganadora en coalición con otros socios europeos. El objetivo a largo plazo es que el KIC funcione de forma autónoma sin financiación europea, con lo cual los criterios de sostenibilidad económica son fundamentales desde su concepción.

En 2020 se avanzará en la creación de un consorcio local para integrar el consorcio internacional de cara a una candidatura final en 2021.

BIO

4.3.

Estadística de Financiación Pública de Industrias Culturales y Creativas

En 2020, el OVC realizará un trabajo cualitativo para identificar las nuevas fuentes y especificidades de las Industrias Creativas de cara a la elaboración de una Estadística de Financiación Pública de Industrias Creativas. En 2021 se realizará el trabajo de campo y la recogida de datos y, finalmente, se procesará y analizará la información, para la elaboración de los informes correspondientes, en 2022.

Esta operación se sumará a la Estadística de Financiación Pública de la Cultura, cuyo objetivo es ofrecer una panorámica de las magnitudes de la aportación económica e inversión en cultura que están realizando las principales Administraciones Públicas de Euskadi, y es una de las acciones planteadas en el Plan de Acción CREADIS3, dentro de la estrategia de inclusión de las Industrias Creativas, en las principales estadísticas que ya teníamos en marcha, e informes que se vayan proponiendo y generando desde el Observatorio Vasco de la Cultura.

El objetivo final es conocer cuáles son las características del apoyo público que se está dando a las ICCs desde los diferentes niveles administrativos, tanto en su aspecto cuantitativo, como en el cualitativo (tipología de ayudas, sectores más y menos protegidos, etc.), analizar dónde tenemos los principales gaps y, sobre ello, poder plantear políticas y/o actuaciones que cubran esos gaps y permitan dar un apoyo más efectivo desde las administraciones al sector. Además, la evolución de esta estadística, junto con la de Artes e Industrias Culturales y Creativas, que mide la actividad de las empresas del sector, nos permitirá evaluar el impacto real de esas medidas, en un futuro.

4.4.

Cross-fertilization:
Salud Personalizada y Ciudades Sostenibles

En el marco del RIS3 y el PCTI 2030– y tras la exploración de las sinergias con el ámbito de la alimentación, a modo de piloto en 2020 se propone una nueva fase en el fomento de la cross-fertilization, en este caso entre Euskadi Creativa (Industrias Culturales y Creativas en PCTI 2020), como territorio de oportunidad, y otros ámbitos prioritarios como la Salud Personalizada y Ciudades Sostenibles (Biociencias/ Salud y Hábitat urbano en PCTI 2020).

Cabe destacar que la Salud personalizada es una de las prioridades establecidas por el PCTI 2030, mientras que Ciudades sostenibles es identificado como un territorio de oportunidad en dicho plan. Prioridades y nichos de oportunidad están vinculadas en el PCTI 2030 por un “eje conductor” articulado en torno a tres grandes transiciones (tecnológico-digital; energético-medioambiental y demográfico-social).

El hábitat urbano y la construcción es uno de los segmentos identificados por BDCC, en un ejercicio de segmentación del sector cultural y creativo en grandes ámbitos –en lugar de por subsectores– para comprender las necesidades comunes y las posibilidades de desarrollo de sinergias intersectoriales. Dentro de los servicios creativos para el hábitat y la construcción, se reconocen las potenciales aportaciones de sectores como la arquitectura y el diseño (de interiores e industrial). Dentro de este segmento, algunas de las necesidades a las que podrían contribuir las ICCs son: capacitación en nuevas herramientas en el ámbito de la construcción; realización de contactos y partenariados para la apertura de nuevos mercados; especialización en el mercado final, con el mismo objetivo de apertura de nuevos mercados y mejora de la visibilidad del sector del diseño en hábitat/construcción en Euskadi.

Por otro lado, el ámbito de la Salud ya fue identificado en 2019 como prioritario para su cruce con las ICCs –si bien se decidió comenzar como piloto con el de Alimentación, teniendo en cuenta que, entre estos dos ámbitos, ya existía una experiencia contrastada de cruce, a través de la estrategia de Alimentación Saludable–.

No obstante, durante este tiempo se han llevado a cabo un par de experiencias de cruce ICCs-Salud, a través del programa de prácticas emergentes de CREADIS3, una de ellas, a través de Karraskan⁶, para trabajar sobre la comunicación y difusión de las herramientas Innopal, desarrolladas por Osakidetza para el tema de cuidados paliativos en 2019, y otra a través de la Asociación Do Re Ni, para realizar un piloto de demostración científica en el ámbito del envejecimiento activo y saludable de la población, investigando sobre la rapidez y efectividad de la musicoterapia, como instrumento para la optimización de la calidad de vida, de la salud mental y de los procesos de neurocognición de las personas mayores. Este proyecto se llevará a cabo a lo largo del año 2020.

Elhuyar: tecnología al servicio del procesamiento automático del lenguaje y la inteligencia artificial

Aditu el reconocedor
del habla de Elhuyar



Itzultzalea:
Elhuyaren itzultzale automatikoa
eleanitzuna, doan ordenagailu
eta mugikorretarako



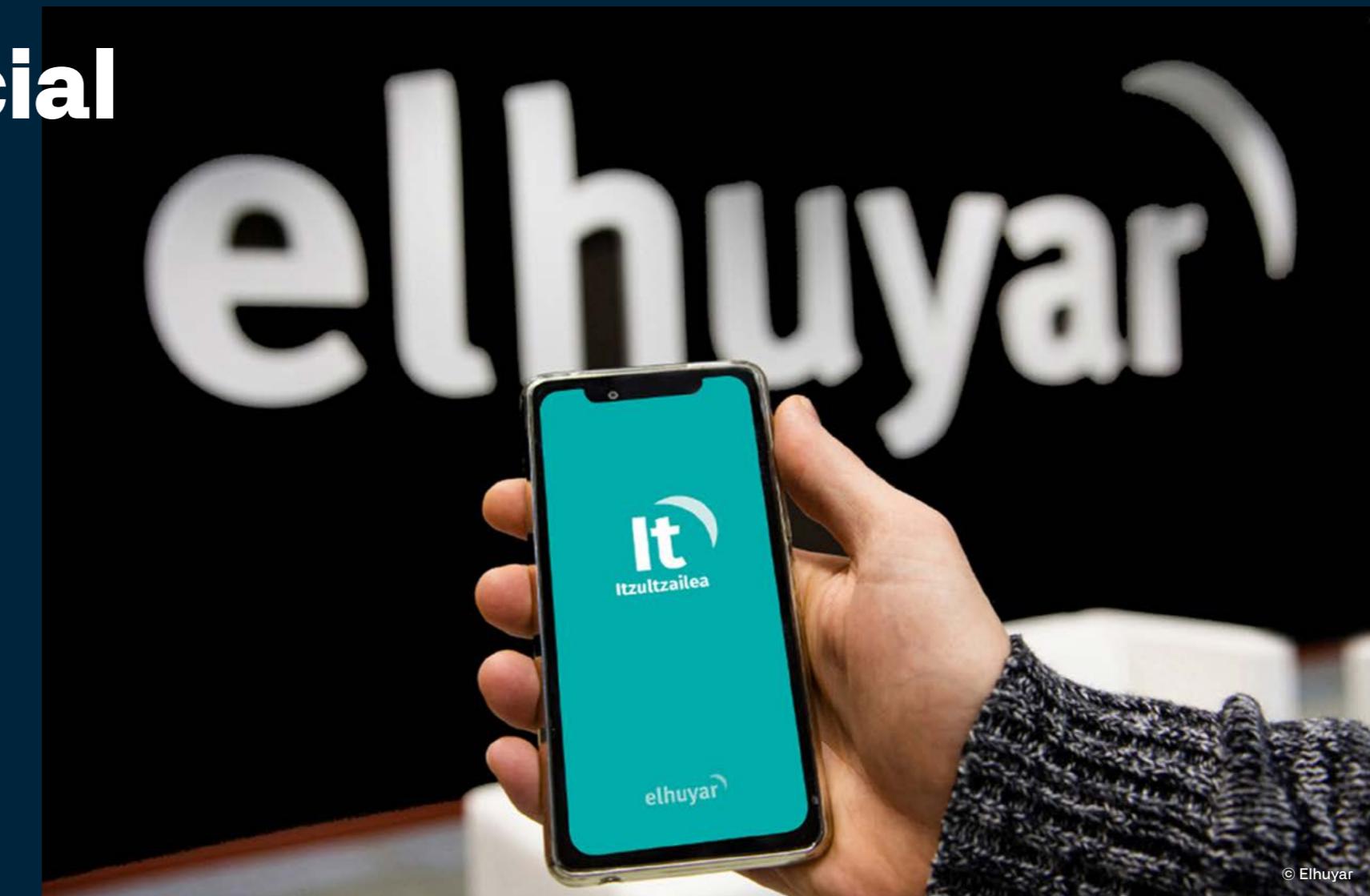
* Disponible en euskera

Linguatec proiekta

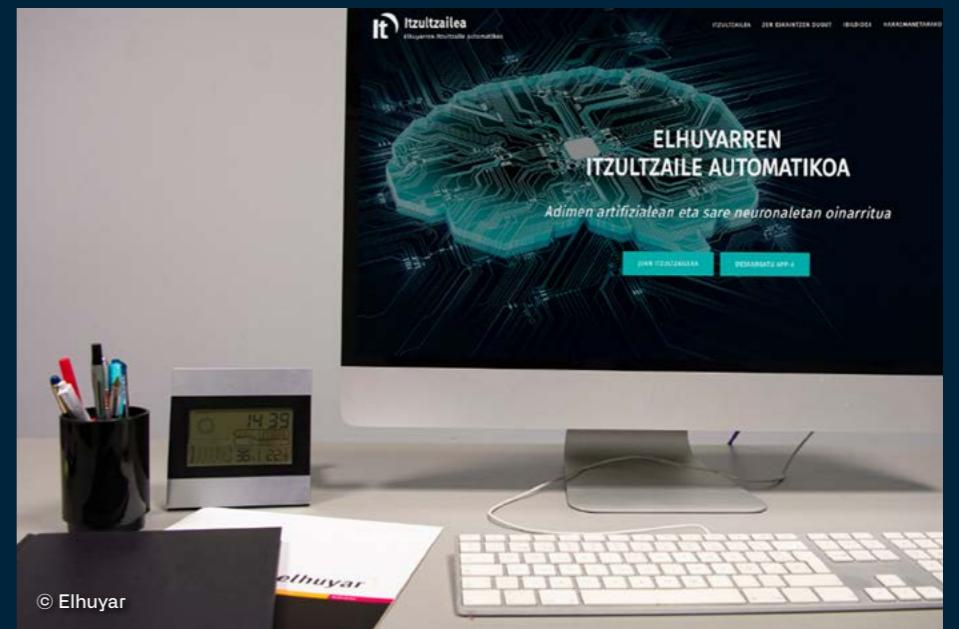


* Disponible en euskera

Elhuyar se centra en el uso del euskera tanto en la sociedad como en el entorno digital, de forma inclusiva, favoreciendo la participación ciudadana y la igualdad. Desde 2001, lleva a cabo investigaciones clave en el campo de la tecnología del lenguaje, a la vez que desarrolla soluciones tecnológicas.



© Elhuyar

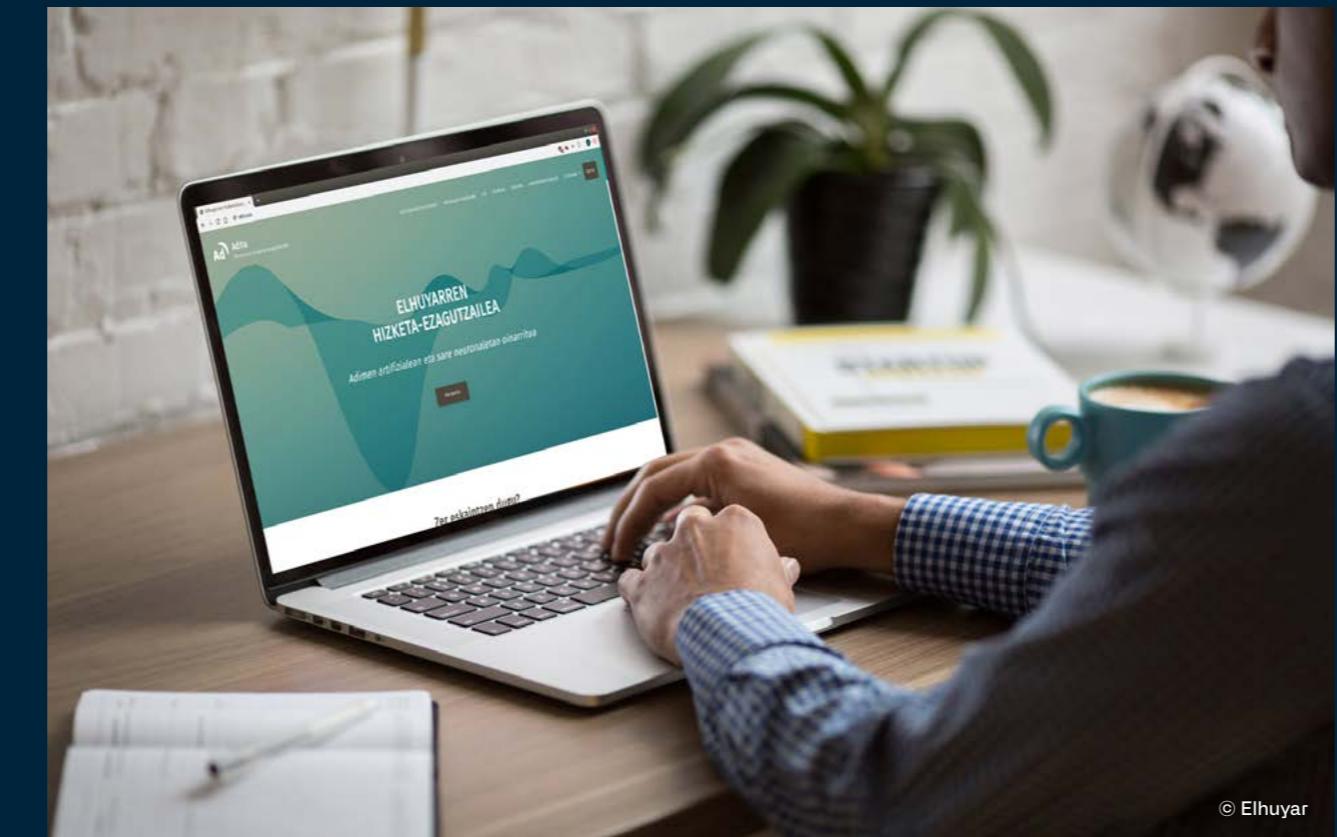
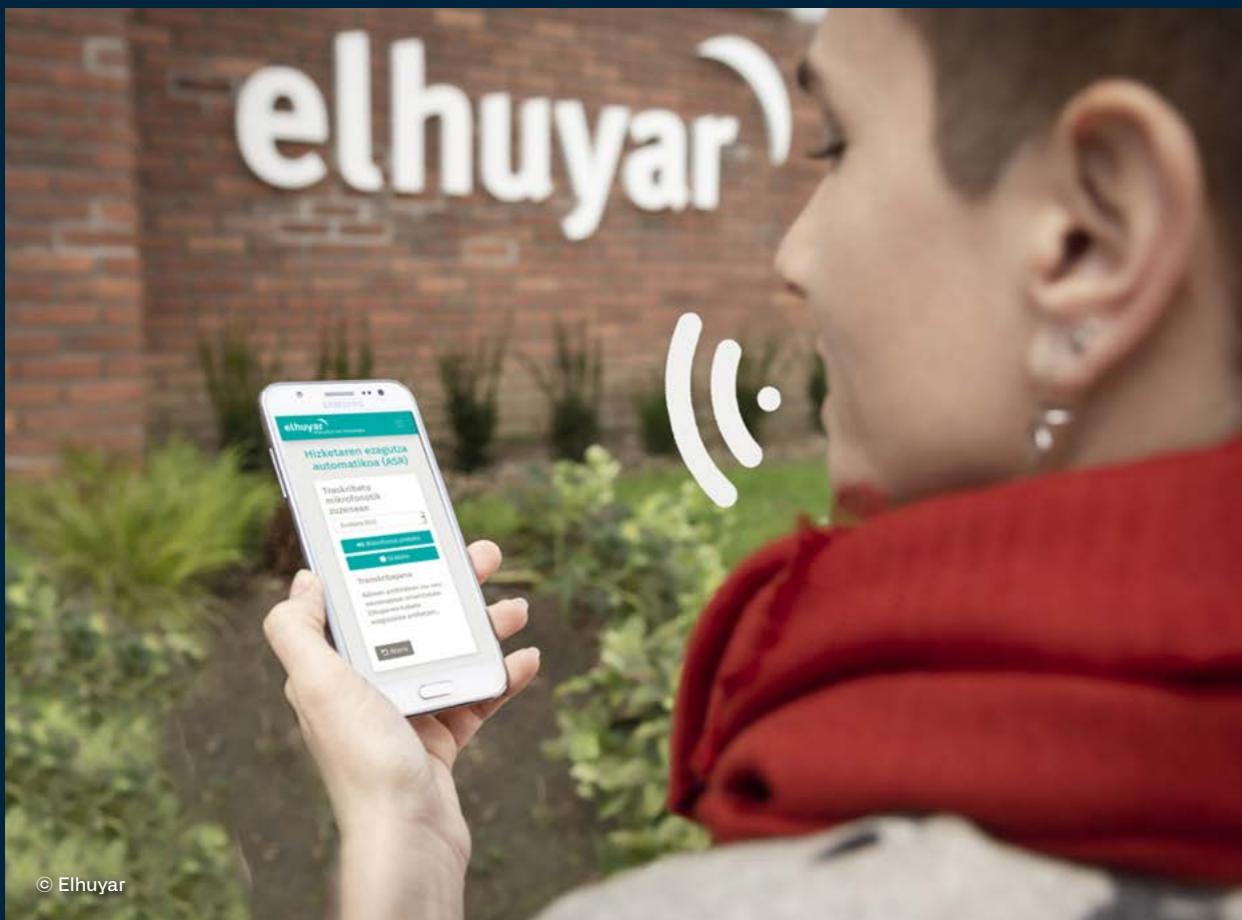


© Elhuyar

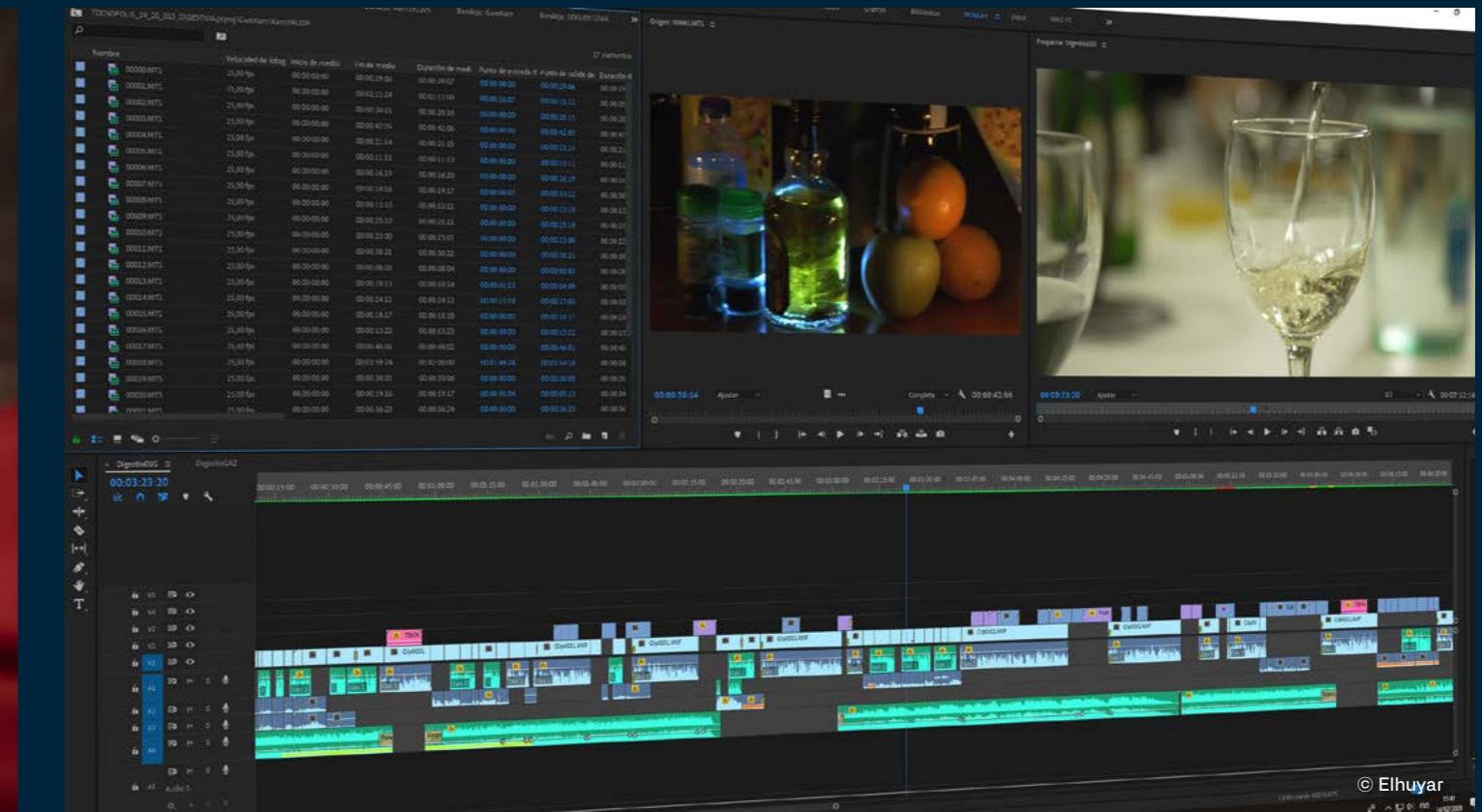
Elhuyar, como entidad privada sin ánimo de lucro, se ha centrado, desde su creación en 1972, en el desarrollo del euskera en el ámbito de la ciencia y la tecnología, consciente de la importancia del entorno multilingüe en el País Vasco. Para ello, se centra en el uso del euskera tanto en la sociedad como en el entorno digital, de forma inclusiva, favoreciendo la participación ciudadana y la igualdad.

Elhuyar es una unidad tecnológica acreditada de la Red Vasca de Ciencia y Tecnología que trabaja en el campo del procesamiento automático del lenguaje y la inteligencia artificial. Desde 2001, lleva a cabo investigaciones clave en el campo de la tecnología del lenguaje, a la vez que desarrolla soluciones tecnológicas. Fruto de la creación de la empresa Eleka Ingeniaritza Linguistikoa en el año 2002, los resultados de dichas investigaciones agilizan su comercialización.

Entre las tecnologías del lenguaje desarrolladas por Elhuyar destacan el traductor neuronal automático itzultzalea.eus y el reconocedor de habla basado en inteligencia artificial y redes neuronales aditu.eus. Además de ofrecer servicios de interacción avanzada, esta tecnología incluye la búsqueda multilingüe, la relación de documentos similares y la desambigüación de entidades.



© Elhuyar



© Elhuyar

Elkar: toda la cadena del libro, edición, distribución y venta



Elkar impulsa diversos proyectos para dar visibilidad y normalizar el libro y el disco relacionados con la cultura vasca y, de una manera expresa, los producidos en euskera. A lo largo de estos años, Elkar ha creado una red de librerías en el País Vasco y ha ido ampliando una red comercial a nivel del estado español, adecuándose también a la era digital.





© Elkar



© Elkar



© Elkar

A finales de los 60 y principios de los 70, los hermanos Jaka, con Joseba Jaka a la cabeza, comienzan a vender libros en euskera o de temática vasca a domicilio y materiales para las incipientes ikastolas. En los años 70, se crea en Baiona la editorial Elkar (*Euskal Liburu eta Kantuen Argitaldaria* –Editorial de Libros y Cantos Vascos–), en su inicio creada por 20 personas de Iparralde y sumándose más tarde otras 20 de Hegoalde, y la librería Zabal, con el objetivo de visibilizar la cultura euskaldún.

Después la muerte de Franco, en 1976, se abre en Donostia la librería Bilintx, se da inicio a la distribución generalista de libros (Zabaltzen) así como la edición de libros y música en euskera y/o relacionados con la cultura vasca. Estos son los inicios de lo que hoy en día conforma Elkar Fundazioa, creada en 1996 con la aportación de todos los activos de las empresas del grupo Elkar.

La idea central que impulsa todos estos proyectos es dar visibilidad y normalizar el libro y el disco relacionados con la cultura vasca y, de una

manera expresa, los producidos en euskera. Se apuesta por ofrecer libros en euskera para el público general y dotar de material necesario para la enseñanza en euskera. Para ello, Elkar colabora con otros agentes (UZEI, Elhuyar, etc.) y es con la Ikastolen Elkartea (federación de ikastolas) con el que tiene una mayor relación, que continúa en el presente, habiendo creado entre las dos organizaciones la editorial Ikerak, dedicada a material de enseñanza en euskera.

A lo largo de estos años, Elkar ha creado una red de librerías en el País Vasco (17 librerías) y ha ido ampliando una red comercial a nivel del estado español, dedicada a la distribución de libros con sedes en Barcelona, Madrid, Sevilla y Valencia. También se ha adecuado a la era digital, tanto en edición como en venta, con la librería online. Elkar colabora continuamente con otros agentes del sector.

En 2005 se renueva la imagen corporativa y tanto la distribución en Euskal Herria como las librerías pasan a denominarse con el mismo nombre **elkar**.



© Elkar

Conclusiones

Esta publicación se ha dedicado a la tarea no menor de repasar los esfuerzos realizados desde el Gobierno Vasco en pro de las industrias culturales y creativas, en un proceso con múltiples idas y vueltas en la interlocución con los principales actores de las ICCs y entre los diferentes departamentos del propio gobierno. Un proceso en el que, además, como se ha evidenciado a lo largo de la publicación, la investigación y la consulta a los agentes culturales y creativos han estado estrechamente ligadas al desarrollo de políticas e iniciativas de apoyo.

El inicio de este relato cronológico –la que se ha denominado fase 0– se sitúa en 2010, con la publicación por la Comisión Europea del *Libro Verde: Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*, que identificaba a las ICCs como fuerza impulsora clave para el empleo y el crecimiento inteligente, sostenible e inclusivo, e instaba a las instituciones de distintos niveles de gobierno de los estados miembro a invertir esfuerzos para el desarrollo de este potencial. Este llamamiento fue bien acogido en Euskadi, donde el Gobierno Vasco apostó por la investigación como primer paso necesario para el desarrollo de políticas informadas de apoyo a las ICCs.

Entre los años 2012 y 2015, en la denominada fase I, se desarrolla un importante trabajo de carácter aún exploratorio, para avanzar hacia el conocimiento de las ICCs. En primer lugar, el informe “*Las Industrias Culturales y Creativas. Debate teórico desde la perspectiva europea*”, elaborado por el Observatorio Vasco de la Cultura (OVC) y publicado en 2013, supone un primer ejercicio de comprensión de las ICCs a nivel conceptual, dentro del marco europeo y considerando los diferentes modelos existentes en la Unión. También en este período, se produce la primera aproximación cuantitativa al sector de las ICCs, en el informe “*Industrias culturales y creativas en Euskadi. Presente y futuro*”, elaborado por Sinnegiak Social Innovation (UPV/EHU) y publicado en 2014. Pese a sus limitaciones –ligadas a la dificultad de trabajar con sectores cuyo perimetrage estadístico no había sido aún definido y para los que no siempre se encontraban datos consistentes y comparables–, este trabajo ofrece unos primeros datos que arrojan luz sobre la relevancia de los sectores culturales y creativos en Euskadi en términos, por ejemplo, de aportación económica o empleo, entre otros. Esta fase I cierra con un hito fundamental: la inclusión de las ICCs como territorio de oportunidad en la estrategia de especialización inteligente (*Smart Specialization Strategy*) RIS3 de Euskadi. Más allá del valor simbólico de este

reconocimiento, este hecho permite el trabajo en ICCs siguiendo la metodología propia de la RIS3, que resultarán fundamentales en años posteriores para cuestiones específicas como la polinización cruzada con otros sectores RIS3.

La llamada fase II, que abarca desde 2016 hasta 2018, es fundamental para la profundización en el conocimiento del sector de las ICCs. Entre los hitos principales de esta etapa destaca el proyecto europeo CREADIS3 – *Smart Specialisation Creative Districts*, liderado por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco en el marco del programa Interreg Europe. Esta iniciativa tiene como objetivo alinear las agendas de las políticas públicas para lograr un desarrollo innovador de las ICCs contribuyendo al desarrollo económico regional. Además, en 2017 y contando con la colaboración de Innobasque (Agencia Vasca de Innovación), nace el programa KSI Berritzaire, el Programa de innovación de las ICCs promovido por el Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco del que, hasta 2019, se habían beneficiado unas 195 organizaciones, con 416 servicios/proyectos apoyados. Resulta igualmente destacable la publicación, en 2018, de la delimitación conceptual de los subsectores de las ICCs. A partir de este momento, quedan definidos los 15 subsectores que componen las ICCs, 6 culturales y 9 creativos (de los cuales dos representan sectores creativos singulares de Euskadi), y se trabaja en el perimetrage de estos para su medición estadística. En esta línea, en 2017 el OVC diseñó la Estadística de las Industrias Creativas, que se suma a la operación Estadística de Artes e Industrias Culturales que se venía realizando de forma bianual desde 2007.

En el año 2019 (fase III), se comienza a trabajar en la Conceptualización de la I+D+i en los sectores culturales y creativos, y se lleva a cabo un ejercicio colaborativo de priorización territorial de los sectores culturales y creativos dentro de la estrategia RIS3. También en el marco de esta estrategia de especialización territorial, comienza a pilotarse la fertilización cruzada entre sectores, concretamente, en este primer momento, con un primer ejercicio entre las ICCs y el sector de la alimentación. Por último, 2019 fue testigo de un intenso trabajo para el diseño del piloto del *Basque District of Culture and Creativity* o Distrito Vasco de la Cultura y la Creatividad (BDCC) en colaboración con Innobasque y SPRI, que pretende ser una plataforma en red que recoja e integre los servicios e iniciativas de apoyo a las

ICCs existentes en Euskadi, en ámbitos diversos como la innovación, la promoción del talento, la propiedad intelectual o la internacionalización, entre otros.

La fase IV abarca desde 2020 hasta 2023 y es una proyección para el futuro próximo de las ICCs en Euskadi, en la que el principal objetivo es consolidar las bases definidas en las fases anteriores e ir haciendo crecer el ecosistema de ICCs en Euskadi sobre ellas. En este sentido, esta publicación supone un importante hito, como punto de partida para evaluar su posterior evolución. La consolidación del BDCC o la estrategia de I+D+i en el sector cultural y creativo de Euskadi son proyectos de envergadura que supondrán un importante salto cualitativo para el posicionamiento del sector en Euskadi, su visibilización y la percepción que se tenga sobre el mismo, desde otros sectores y ámbitos. Como ejemplo, conseguiremos un mejor posicionamiento internacional a través de la participación del BDCC en la red Districts of Creativity Network, o la participación de un consorcio vasco en la convocatoria del European Institute of Innovation and Technology (EIT) para la creación de una Knowledge and Innovation Community (KIC) en ICCs. También está en marcha una nueva operación estadística, sobre Financiación Pública de Industrias Culturales y Creativas, y se seguirá explorando la fertilización cruzada con nuevos sectores, en particular, la salud personalizada y las ciudades sostenibles.

Todas estas acciones contribuirán a hacer frente a los desafíos a futuro, entre los cuales puede destacarse: la consolidación del BDCC; la concienciación y el apoyo en la gestión de la propiedad intelectual; el desarrollo del talento a través de los centros de innovación cultural y artística como actores clave; la definición, promoción y evaluación de la innovación no tecnológica y, sobre todo, la innovación social y cultural en el ámbito de las ICCs, y, finalmente, el desarrollo de una mayor conciencia sectorial, el paso de las ICCs (industrias) al SCC (sector).

La elaboración de esta publicación ha supuesto un desafío no solo por el volumen del trabajo realizado en la última década en relación con las ICCs y la ingente cantidad de recursos generados, sino también por lo diverso de la información disponible. La narrativa cronológica nos ha permitido reconstruir la historia más reciente del desarrollo de las ICCs en Euskadi y del apoyo ofrecido desde el Gobierno Vasco. Sin duda una historia abierta y con un futuro prometedor, que exigirá nuevas retrospectivas en un futuro no muy lejano.

Referencias

Beaz Bizkaia (2019). “Submersed, el mejor videojuego vasco 2018, se gesta en el PS Games Camp de Bilbao”. Disponible en línea en: <https://info.beaz.bizkaia.eus/noticia/noticia-beaz/submersed-el-mejor-videojuego-vasco-2018-se-gesta-en-el-ps-games-camp-de-bilbao/> [Fecha de consulta: 27 de enero de 2020].

Boinas Elosegui S.A. (2016). Recuperado el 20 de enero de 2020, de <https://www.boinaselosegui.com/>

Cookplay (s.f.). “Ana Roquero, el alma de Cookplay”. Disponible en línea en: <https://www.cookplay.es/acerca-de> [Fecha de consulta: 22 de enero de 2020].

Cookplay (s.f.). “Colección Jomon”. Disponible en línea en: <https://www.cookplay.eu/jomon> [Fecha de consulta: 22 de enero de 2020].

Comisión Europea (s.f.). “Capitales Europeas de la Cultura”. Disponible en línea en: https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/capitals-culture_es [Fecha de consulta: 24 de enero de 2020].

Comisión Europea (2010). Libro verde – Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas. Disponible en línea en: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0183:FIN:ES:PDF>

Comisión Europea (2018). “Evaluación ex post de las Capitales Europeas de la Cultura de 2016 (Donostia-San Sebastián y Breslavia)”. Disponible en línea en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=COM:2018:235:FIN&from=ES> [Fecha de consulta: 24 de enero de 2020].

Del Olmo, C. (2017). “El ‘Efecto Guggenheim’: Orgullo y Prejuicios”. *Green European Journal*. Disponible en línea en: <https://www.greeneuropeanjournal.eu/el-efecto-guggenheim-orgullo-y-prejuicios/> [Fecha de consulta: 23 de enero de 2020].

DCMS-Department for Digital, Culture, Media & Sport (2001). Creative Industries Mapping Documents 2001. Demonstrating the success of our creative industries. Disponible en línea en: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001> [Fecha de consulta: 16 de marzo de 2020].

Departamento de Cultura y Política Lingüística (s.f.). “Entrevista con Jose Mari Armentia, Director de Alfa Arte”. Disponible en línea en: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/r46-19124/es/contenidos/informacion/ent3_0907/es_ent3/ent3.html [Fecha de consulta: 26 de febrero de 2020].

Departamento de Cultura y Política Lingüística (2019). “Plan de Cultura 2019-2022”. *Euskadi.eus*. Disponible en línea en: https://bideoak2.euskadi.eus/2019/07/30/news_56184/PLAN_DE_CULTURA_1922_ona.pdf [Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2019].

Diputación Foral de Bizkaia (s.f.). “La Encartada Fabrika-museoa”. Disponible en línea en: <https://www.bizkaikoabizkaia.eus/detalleContenido.asp?id=65&t=1> [Fecha de consulta: 21 de enero de 2020].

Elkar Fundazioa (s.f.). “40 urte euskal kulturgintzan”. Disponible en línea en: <http://www.elkarfundazioa.org/urteak.html> [Fecha de consulta: 25 de febrero de 2020].

Esteban I. (2017). “El ‘Efecto Guggenheim’: un hito arquitectónico para la regeneración urbana”. Goethe Institut. Disponible en línea en: <https://www.goethe.de/ins/uy/es/kul/mag/20988133.html> [Fecha de consulta: 23 de enero de 2020].

Fundación Catedral Santa María (s.f.). “Presentación”. Disponible en línea en: <https://www.catedralvitoria.eus/es/presentacion/> [Fecha de consulta: 25 de febrero de 2020].

Galbaian Intellectual Property. (2019). “Propiedad industrial e intelectual en la industria creativa y cultural en Euskadi”. Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, Proyecto P18_166.

Gobierno Vasco. (s.f.). “Fábrica de boinas La Encartada”. Disponible en línea en: <https://turismo.euskadi.eus/es/patrimonio-cultural/fabrica-de-boinas-la-encartada/aa30-12375/es/> [Fecha de consulta: 20 de enero de 2020].

Gobierno Vasco (2014). “RIS 3 EUSKADI. Prioridades estratégicas de especialización inteligente de Euskadi”. Disponible en línea en: https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/4633/prioridades_estategicas201404_ris3_gobierno_vasco.pdf?1400573225 [Fecha de consulta: 18 de enero de 2020].

Gobierno Vasco (2017). “CREADIS3: Mapping 1. Competences per administrative level in the Basque Country”. CREADIS3. Disponible en línea en: https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1551698182.pdf [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2020].

Gobierno Vasco (2018a). “CREADIS3: Mapping 2. Regional creative ecosystem in the Basque Country”. CREADIS3. Disponible en línea en: https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1551698345.pdf [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2020].

Gobierno Vasco (2018b). “CREADIS3: Report on territorial diagnosis. Basque Country”. CREADIS3. Disponible en línea en: https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1551698428.pdf [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2020].

Gobierno Vasco (2019). “Basque Country Action Plan. Improving Institutional Governance for Effective and better articulated CCI Policies in the Basque RIS3”. CREADIS3. Disponible en línea en: https://www.interregeurope.eu/fileadmin/user_upload/tx_tevprojects/library/file_1585558241.pdf [Fecha de consulta: 22 de abril de 2020].

ICC Consultors (2019). “Marco conceptual para la aplicación de la I+D+i en los sectores culturales y creativos”. 3er borrador.

IDOM, Tabakalera y Gobierno Vasco (2019). “Informe final. Fase de diagnóstico. Programa KSlatea 2019”. KSlatea. Disponible en línea en: https://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/kslatea_2019_diagnosi_txostenai/def/adjuntos/kslatea-2019-informe-fase-diagnostico.pdf [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2020].

Kutxa Fundazioa (s.f.). “Estructura: Kutxa Fundazioa”. Disponible en línea en: <https://kutxa.eus/es/fundacion/estructura/kutxa-fundazioa.html> [Fecha de consulta: 2 de marzo de 2020].

Observatorio Vasco de la Cultura (2013). “Las Industrias Culturales y Creativas. Debate teórico desde la perspectiva europea”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_sormen_industri_2013/es_def/adjuntos/industrias_culturales_creativas_2013.pdf [Fecha de consulta: 15 de enero de 2020].

Observatorio Vasco de la Cultura. (2016a). “Análisis de las empresas, empleos y mercados de trabajo del ámbito cultural en la CAE”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_enplegua_2018/es_def/adjuntos/empresas_empleos_cultura_CAE_2018.pdf [Fecha de consulta: 30 de enero de 2020].

Observatorio Vasco de la Cultura. (2016b). “Mapa de espacios de creación”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_sorgunekak_2016/es_def/adjuntos/Mapa_espacios_de_creacion.pdf [Fecha de consulta: 3 de diciembre de 2019].

Observatorio Vasco de la Cultura (2018). “Delimitación conceptual y definición de los sectores de las ICC en Euskadi”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_ksi_mugaketa_2018/es_def/adjuntos/Delimitacion_ICC_EUSKADI.pdf [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2020].

Observatorio Vasco de la Cultura.(2019a). “Internacionalización de la cultura”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_nazioartekotzea_2018/es_def/adjuntos/internacionalizacion_cultura_2018.pdf [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2019].

Observatorio Vasco de la Cultura. (2019b). “Modelos de financiación de los sectores culturales y creativos”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/finantzaketa_ereduak_2019/es_def/adjuntos/modelos_financiacion_2019.pdf [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2019].

Observatorio Vasco de la Cultura (2019). “Estadísticas de Artes, Industrias culturales e Industrias creativas 2017. Síntesis de datos”. Gobierno Vasco. Disponible en línea en: https://www.euskadi.eus/contenidos/estadistica/keb_sormen_industriak/es_arte_ind/adjuntos/Artes_Industrias_culturales_creativas_sintesis_datos_2017.pdf [Fecha de consulta: 30 de marzo de 2020].

OECD (2015). *Frascati Manual 2015: Guidelines for Collecting and Reporting Data on Research and Experimental Development, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities*. París: OECD Publishing. Disponible en línea en: <https://doi.org/10.1787/9789264239012-en> [Fecha de consulta: 30 de marzo de 2020].

OECD/Eurostat (2019), *Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities*. Luxembourg: OECD Publishing, Paris/Eurostat. Disponible en línea en: <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en> [Fecha de consulta: 30 de marzo de 2020].

Parlamento Europeo (2011). Resolución del Parlamento Europeo, de 12 de mayo de 2011, sobre “Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas” (2010/2156(INI)). Disponible en línea en: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P7-TA-2011-0240+0+DOC+XML+V0//ES>

PlayStationTalents (2019). “Submersed llegará el próximo 27 de marzo en exclusiva a PlayStation®4”. Disponible en línea en: <https://www.playstationtalents.es/blog-item/submersed-llegara-el-proximo-27-de-marzo-en-exclusiva-a-playstation-4> [Fecha de consulta: 27 de enero de 2020].

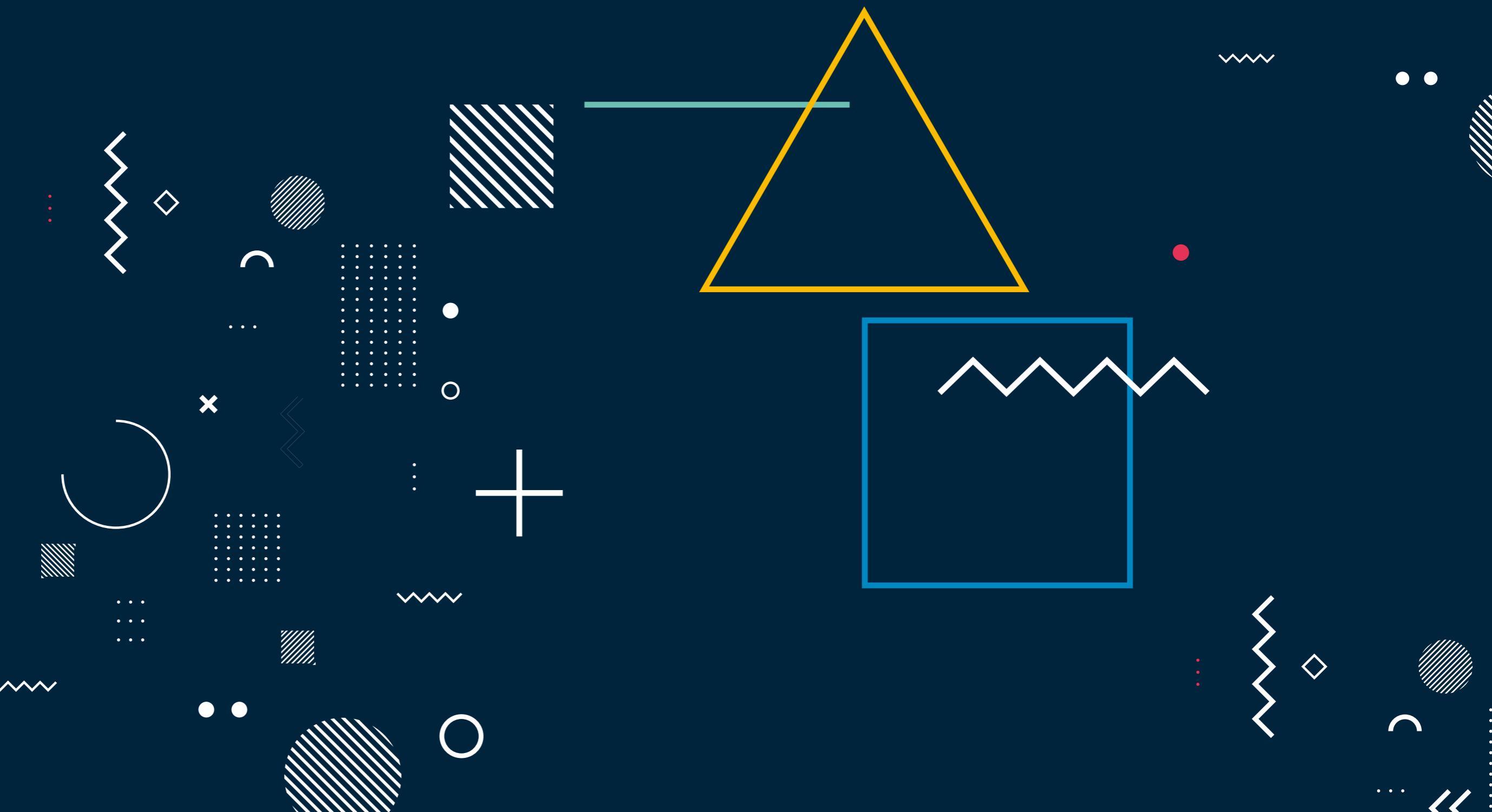
Sinergiak Social Innovation (UPV/EHU) (2014). “Industrias culturales y creativas en Euskadi. Presente y futuro”. Gobierno Vasco, Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura. Disponible en línea en: https://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/keb_argit_icc_2014/es_def/adjuntos/Industrias_culturales_creativas_Euskadi_2014.pdf [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2019].

UNCTAD (2008). “Creative Economy. Report 2008”. Nueva York: United Nations. Disponible en línea en: https://unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf [Fecha de consulta: 18 de enero de 2020].

Velasco A. (2019). “La Encartada Moda”. Ocimag. Disponible en línea en: <https://www.ocimagazine.es/la-encartada-moda-2019/> [Fecha de consulta: 18 de junio de 2020].

Haz "click" y navega
por las diferentes fases

Biografías



José Ángel Muñoz

 vista anterior

BIO

José Ángel Muñoz Otaegi

Ex-Vice consejero de Cultura, Gobierno Vasco

Jose Angel Muñoz Otaegi fue Vice consejero de Cultura del Gobierno Vasco desde 2013. El Vice consejero está a cargo, entre otros, de las siguientes áreas: salvaguarda del patrimonio histórico-artístico, museos, bibliotecas y archivos. Joxean Muñoz es escritor, guionista y comisario de exposiciones. Como guionista y director, ganó el Premio Goya de la academia de cine española a la mejor película de animación en el año 2000. Ha comisariado exposiciones sobre temas urbanos, artistas gráficos y temas intangibles, como la coexistencia de idiomas.

Aitziber Larrabeiti



BIO

Aitziber Larrabeiti

Licenciada en Filosofía (Universidad de Deusto), Máster en gestión cultural (UD). Su carrera profesional está vinculada al ámbito cultural, tanto en la administración pública como en la universidad y la empresa privada. Ha trabajado como consultora en áreas relacionadas con las políticas culturales, la planificación estratégica, la educación del ocio, la gestión de la calidad y los recursos humanos. Ha sido coordinadora de la asistencia técnica del Observatorio Vasco de la Cultura (2006-2010). Colabora con ICC Consultors desde 2006, empresa a la que se incorporó en 2012.

 vista anterior

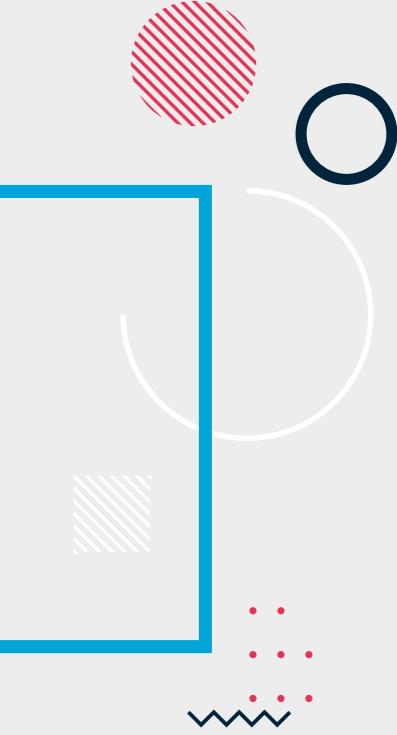
Ramón Zallo



BIO

Ramón Zallo Elgezabal (Gernika 1948)

Licenciado en Derecho y en Economía, catedrático de universidad y, hoy, Profesor Emérito UPV-EHU. Aparte de análisis frecuentes en prensa y revistas y varios libros sobre política y cultura vasca, como investigador y docente está especializado en materias de economía y políticas audiovisuales, culturales y comunicativas, con numerosas publicaciones y libros: "Economía de la comunicación y la cultura" (1987), "Estructuras de la comunicación y la cultura. Políticas para la era digital" (2011), "Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder" (2016). Ejerció de Asesor de Cultura del Gobierno Vasco para temas de comunicación, audiovisual y cultura en las legislaturas 2002-2009.



Fredi Paia

 vista anterior

BIO

Alfredo Eusebio Payá Ruiz. (Algorta, Getxo; 1981)

Nombre artístico: Fredi Paia.

Licenciado en Dirección y Administración de Empresas, especialidad en Administración Pública y Fiscal. Título Profesional de Música en la especialidad de piano. Posgrado en Transmisión de la Cultura Vasca. Premio al mejor expediente académico del Master Dirección Empresarial desde la Innovación y la Internacionalización. Actualmente concluyendo su tesis doctoral Matching Markets for Cultural and Creative Commodities.

En el campo de la investigación de la cultura popular, patrimonio inmaterial y oralidad vasca ha publicado cinco libros y tres documentales: Aupa Maurizia! (2008), Maruri-Jatabe Bizimodua eta Ohiturak (2010), Busturia Bizimodua eta Ohiturak (2011), Uribe Kostako Bertsolaritza 1900-1980 (2013), Zitze Isukitze Hauspogoran (2019), Getxo Akordaten naz I y II (2007, 2011) y Akabuko Martxea-Dominica (2016).

Como bertsolari, campeón de Bizkaia 2014, destaca su pensamiento crítico y su labor experimental, investigadora y docente. Labor compartida en proyectos colectivos encaminados a desarrollar una estética más artística y menos competitiva para la improvisación oral vasca: Geko Eskola, Txapel bete bertso, Zaharrak Berri Xou, Hudaltzainak, Bertso Tranpak, Euripideren Botika...

Columnista de opinión en los diarios Euskaldunon Egunkaria (2000-2003), Berria (2003-2011) y Gara (2011-2019).



vista anterior

BIO**Egoitz Pomares**

Egoitz Pomares es investigador desde 2013 en Sinnergiak Social Innovation (UPV/EHU). Además de ser licenciado en derecho económico (Universidad de Deusto, 2004) cuenta con estudios de máster en campos como la administración y dirección de empresas (Mondragón Unibertsitatea, 2005) o la innovación social e industrias culturales y creativas (UPV/EHU, 2014). En la actualidad es candidato a Doctor en Sociología en la Universidad del País Vasco. En su actividad investigadora Egoitz participa en proyectos de investigación en ámbitos relacionados con la innovación tanto a nivel regional como europeo. Muestra de ello son los proyectos orientados a la clusterización, la innovación y desarrollo de competencias en el sector de las ICC (Transcreativa, 2012-2014) o el actual BEYOND4.0 financiado por el programa Horizon 2020 de la Comisión Europea.

**Sinnergiak-Social Innovation
(UPV/EHU)**[Overview on Beyond 4.0 Summer School](#)

* Disponible en inglés

[Gipuzkoa Workplace Innovation :
Solasaldi Zikloen Laburpena I
Resumen del Ciclo de Diálogos](#)[Gipuzkoa Workplace
Innovation](#)[Polos Creativos
Transcreativa](#)

Sabin Goitia

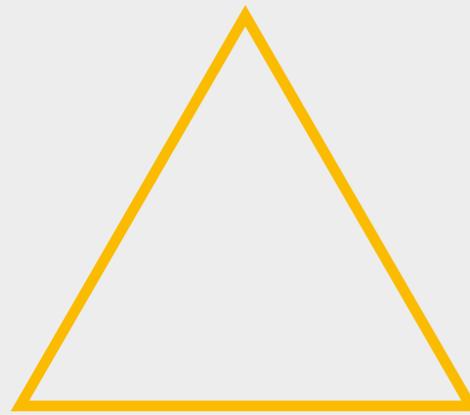


BIO

Sabin Goitia

Licenciado en Ingeniería Industrial, ha trabajado durante varios años en empresas industriales (metal, automotriz), en departamentos de Organización y Sistema de Calidad. Más adelante, se trasladó al sector público, trabajando en la empresa pública Beaz, cuya misión es crear y fortalecer el crecimiento del tejido empresarial del Consejo Bizkaia -en cuanto a la actividad económica y el empleo- a través del desarrollo de proyectos innovadores. A lo largo de sus 15 años de trayectoria profesional, ha trabajado como coordinador de Zaintek, Servicio de Vigilancia Tecnológica e Inteligencia Competitiva para PYMES; coordinador de Enterprise Europe Network en Beaz; director de Internacionalización y Responsable de BIC Bizkaia (una incubadora avanzada para nuevas empresas especializadas de alto valor agregado). Actualmente, trabaja para el Gobierno Vasco como Asesor de Industrias Culturales y Creativas.





Helga Massetani



X

 vista anterior

BIO

Helga Massetani

Helga Massetani Piemonte es profesora de Artes Visuales por la Universidad Nacional de Artes de Buenos Aires con una equivalencia para la Licenciatura en Artes Visuales en la misma Institución, donde además obtuvo una Beca para el Postgrado en Gestión y Administración Cultural en la Universidad de Palermo (Buenos Aires). Fundadora del colectivo de Artistas Artitadetó (convertido en asociación en el año 2009) con el que realizó participaciones en diferentes ciudades europeas; y de Bitamine Faktoria, donde actualmente desempeña su labor como responsable de contenidos y diseño de programas de internacionalización.

Desde Bitamine Faktoria, ha formalizado varias redes de colaboración internacional como: Mugakide, red de cooperación transfronteriza, impulsada junto con Nekatoenea; el Programa de movilidad para profesionales del sector del arte y la cultura en la Eurorregión Aquitania-Euskadi, creado junto con Garapen y Fabrique Pola (Burdeos); el Programa de internacionalización de arte contemporáneo vasco en Argentina y Brasil (EAS-EZE / EAS-RIO), en el que colaboramos estrechamente con la Delegación del Gobierno Vasco en Mercosur (Buenos Aires) y la Residencia de artistas Capacete (Río de Janeiro); y el proyecto de intercambio Frontière, transfrontières: pratiques frontalières du territoire con el centro de artistas Agence Topo (Québec, Canadá).

BITAMINE FAKTORIA

Ribera 2020

Bidasoa Art
Residency 2019Euskararen eguna
Irun 2019

* Disponible en inglés

* Disponible en euskera

Raija Partanen



BIO

Raija Partanen

Raija Partanen ha trabajado en el Consejo Regional de Finlandia Central desde 2004, en el desarrollo de proyectos sobre industrias creativas y temas culturales. Tiene un máster en Historia del Arte y, previamente a su trabajo en el Consejo Regional, trabajó en el Alvar Aalto Museum y en el Jyväskylä Art Museum.

 vista anterior

Jon Basterra



BIO

Jon Basterra Aldea (Bilbao, 1956)

Periodista. Licenciado en Ciencias de la información. Ha desarrollado su trayectoria profesional alternando puestos tanto en medios de comunicación (Egin, Euskadi Irratia) como en labores de comunicación institucional y asesoría estratégica en instituciones públicas (Diputación Foral de Gipuzkoa, Gobierno Vasco).

A lo largo de 2012 formó parte del equipo que puso en marcha Sinnergiak Social innovation, centro de innovación social promovido por la UPV/EHU en el marco de la estrategia Euskampus.

Desde enero de 2013, asesor en el Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras del Gobierno Vasco.

 vista anterior

Álvaro Sanz*

 vista anterior

BIO

Álvaro Sanz

Presidente de MIE (Musika Industria Elkarte) y miembro de la Junta Directiva de EHMBE. Licenciado en Derecho por la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Álvaro Sanz tiene más de 20 años de experiencia en la coordinación de eventos de todo tipo, conociendo prácticamente la totalidad de las oficinas de producción locales, muchas estatales, así como la mayoría de los auditorios de la zona.

EHMBE

BESTEBAT!
Zuzeneko Arteen Zirkuitua



BIME PRO:
Artes en Vivo conviviendo
con la COVID-19



COVID 19: Formación guía
para la organización de
conciertos y espectáculos



Musika Bulegoa Sariak 2020
aftermovie



Alaitz Landaluze

 vista anterior

BIO

Alaitz Landaluze

Alaitz Landaluze es ingeniera de Telecomunicación por la UPV/EHU y experta en monitorización y evaluación de políticas de ciencia, tecnología e innovación. En 2008 se incorpora a la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque, donde en la actualidad dirige la Unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación, que apoya al Gobierno Vasco en el diseño e implementación del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2030 para Euskadi. También es responsable de medir y evaluar el estado de la innovación en el territorio, la inversión en I+D+I en el tejido empresarial, así como de realizar un seguimiento de la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación, en cuya reordenación participó. También ha trabajado en la Estrategia de Edificación Sostenible para Euskadi; y el diseño, implementación y evaluación del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación Euskadi 2020.

Durante los ocho años en los que fue consultora en Accenture trabajó para grandes empresas del sector energético, fundamentalmente. Posee un Máster en Gestión de Empresas (MBA) por la Universidad de Deusto, donde ha sido profesora en el Máster de Seguridad de la Información y ha ejercido como docente en la UPV/EHU, en el Postgrado de Sistemas de Transporte.

INNOBASQUE

Actividad
Innobasque 2019



Principales hitos
Innobasque 2019



Maria Teresa Linaza



BIO

Maria Teresa Linaza

Estudió Ingeniería Industrial especialidad Eléctrica en la Escuela Superior de Ingenieros de la Universidad de Navarra y obtuvo su doctorado en Ingeniería Industrial en la Escuela Superior de Ingenieros de la Universidad de Navarra. Aunque actualmente es la Directora de Promoción y Desarrollo Institucional, ha dirigido el Departamento de eTurismo y Patrimonio, donde ha colaborado en diferentes proyectos regionales, nacionales e internacionales relacionados con las Industrias Creativas y Culturales, desarrollando tecnologías avanzadas para la gestión de contenidos, la recomendación de experiencias, el análisis de sentimiento de comentarios en medios sociales o la interacción avanzada mediante tecnologías de Realidad Aumentada. Ha realizado numerosas publicaciones y ha participado como ponente en foros y conferencias internacionales.

 vista anterior

VICOMTECH



* Disponible en inglés

Nerea Obieta

 vista anterior

BIO

Nerea Obieta

Licenciada en Comunicación Audiovisual y Master en Marketing (UPV-EHU). Lleva desde el año 2007 en Euskalit, siendo responsable de comunicación, pero también trabaja en ámbitos más operativos, como es el sector cultural, grupos de intercambio de conocimiento, etc.

EUSKALIT

EUSKALITeko Ebaluazio Kluba
Club de Evaluación de EUSKALIT



Resumen Gala entrega
Premio Vasco Gestión
Avanzada (2019-Gasteiz)



 Haz "click" y navega por las diferentes fases

Rubén Otero

 vista anterior

BIO

Rubén Otero

Rubén Otero es Licenciado en Administración y Dirección de empresas por la Universidad del País Vasco. Además, ha cursado un máster en e-Business por la Universidad de Deusto (Esde). Título experto en Gestión y Tecnología por la Deusto Business School. Director del Área de negocio de eServices en la División de ICT en Tecnalia Research and Innovation. Área de negocio conformada por 40 expertos cuya misión consiste en la transformación digital de las organizaciones a través de la incorporación de tecnologías vinculadas a la interacción avanzada (realidad aumentada y realidad virtual) y las arquitecturas portables (Wearables, IoT...). Cuenta con más de quince años de experiencia en el ámbito científico tecnológico vinculado a la transformación digital de las organizaciones. Así como en el asesoramiento a Gobiernos, la realización de estudios de competitividad, en el diseño y despliegue de iniciativas tractoras del ámbito digital.

eServices Area ICT Division, TECNALIA

Immersivity Lab:
tecnologías a través de la
realidad virtual inmersiva



TECNALIA es el socio
de las empresas,
que saben que la I+D+i
es el cambio



Sistemas de captura
para generación de
contenido 360º



Demo SyncroWoW
20 09 2019



Edurne Ormazabal



BIO

Edurne Ormazabal

Licenciada en Filosofía y Ciencias de la Educación (especialidad Psicología) por la UPV, desde febrero de 2018 ocupa el cargo de Directora General de Tabakalera, Centro Internacional de Cultura Contemporánea.

Con más de veinte años de experiencia en radio y televisión, su carrera profesional en medios de comunicación se ha desarrollado tanto en el ámbito de la gestión como en el más puramente periodístico. Especializada en el área de la cultura, ha trabajado en empresas de comunicación como CANAL+ y EITB. En su trayectoria dentro del grupo vasco de comunicación público ocupó diversos cargos de responsabilidad, como la dirección de la emisora de radio GAZTEA, la dirección del área digital EITBNET y la dirección comercial del grupo de televisión, radio y área digital.

Durante más de dos décadas ha mantenido una estrecha vinculación con el Festival Internacional de Cine de San Sebastián, con el que sigue colaborando.

TABAKALERA

Berriro zurekin I
De nuevo contigo



Tabakalerak, 5 Urte I
Tabakalera, 5º Aniversario

Udako zinea I
Cine de verano 202



Iñaki Otalora



BIO

Iñaki Otalora

Licenciado en Derecho por la Universidad de Navarra y Máster en Abogacía por la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Colegio de Abogados de Guipuzcoa, Iñaki Otalora es socio fundador de la empresa incubadora de proyectos culturales Guajira en Donostia-San Sebastián y miembro de la Junta Directiva de EHMBE.

 vista anterior

EHMBE

BESTEBAT!
Zuzeneko Arteen Zirkuitua



COVID 19: Formación guía para la organización de conciertos y espectáculos



BIME PRO:
Artes en Vivo conviviendo con la COVID-19



Musika Bulegoa Sariak 2020
aftermovie



Maitane Valdecantos

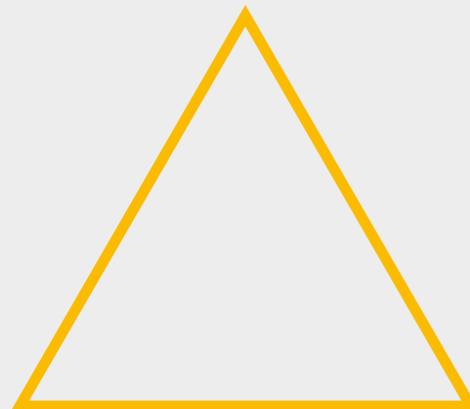


BIO

Maitane Valdecantos

Abogada economista. Socia de Audens especializada en el asesoramiento a Industrias creativas y culturales en materia de Propiedad Intelectual y Derecho digital. Es jefa de estudios la Escuela de Práctica Jurídica del Ilustre Colegio de la Abogacía de Bizkaia y profesora en diversas Universidades y centros, como la Universidad de Mondragón o la Universidad de Deusto, actividad que compagina con la publicación de trabajos de investigación y artículos divulgativos relacionados con la materia.

 vista anterior

 Haz "click" y navega por las diferentes fases

Rogelio Pozo



BIO

Rogelio Pozo

Doctor en ciencias químicas. Ha desarrollado su carrera en AZTI, donde actualmente desempeña el cargo de director ejecutivo. Es conocido como inversor y emprendedor en desarrollo de productos y fondos internacionales; en el sector de las ciencias, lanzamiento de productos al mercado (B2B y B2C), desarrollo de estrategias y planes de negocio para empresas del sector de la alimentación. Es socio gestor de F4F Capital (20 M€), empresa del sector de la alimentación. Es miembro del consejo del Basque Culinary Centre Foundation, ELIKA – agencia vasca de seguridad alimentaria, Fundación Aquarium San Sebastián, Euskalit – Fundación Vasca para la gestión de calidad, MM SL – producción de ostras y mejillones. Tiene registradas ocho patentes. Como investigador ha participado en más de 65 proyectos de investigación y 32 proyectos europeos. Asimismo, es autor o co-autor de seis libros sobre tecnología de la alimentación y alimentación. Es supervisor de Food Science and Technology International y de la revista International Journal of Food Science & Technology. Además es colaborador de Euro-toques, asociación europea de chefs, en sus acciones formativas y profesor del master sobre seguridad alimentaria de la facultad de veterinaria y medicina de Universidad Complutense de Madrid. También es miembro de la agencia española de seguridad alimentaria y nutrición.

AZTI

AZTI: Grandes retos, soluciones sostenibles



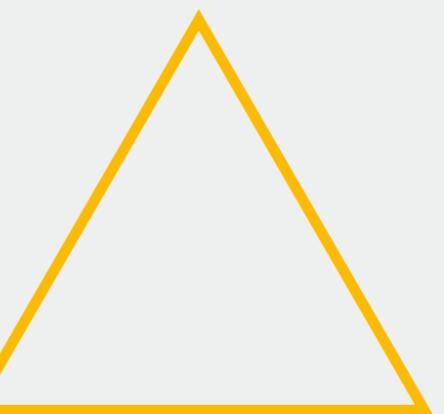
Txetxu Santamaría



BIO

Jesus María Santamaría Yugueros

Es licenciado en Ciencias Físicas por la Universidad del País Vasco (1986). Con más de 30 años de experiencia en proyectos de I+D+i, trabajó primero en el centro tecnológico Robotiker y actualmente en TECNALIA, donde es investigador principal y responsable de iniciativas internacionales de I+D+i en la división ICT. Durante este tiempo ha participado y dirigido numerosos proyectos de I+D relacionados con sistemas de control y supervisión de procesos, contenidos digitales, aplicaciones de infomovilidad, ciudades inteligentes, logística y transporte, y aplicación de las tecnologías de información y las comunicaciones para la transformación digital de las empresas. Es coautor del libro “Estudios de Prospectiva Tecnológica: Horizonte 2005,, realizado por la Fundación ROBOTIKER, en el que participó como director del grupo de trabajo de “Supervisión y control de procesos,,. Posee amplia experiencia en proyectos europeos a lo largo de los últimos Programas Marco, FP7 y Horizonte 2020. Actualmente, es miembro de la Junta Directiva de NEM (New European Media), la plataforma tecnológica europea de las industrias creativas y culturales, y del grupo de expertos en tecnologías de interacción que asesora a la Comisión Europea.

 vista anterior

Créditos

Edición:

Eusko Jaurlaritzaren Kultura eta
Hizkuntza Politika Saila

<http://www.euskadi.eus/ksi/>

Autoras:

Cristina Ortega Nuere,
Isabel Verdet Peris y
Sandra del Campo González

Traducción:

Bitez

Diseño y maquetación:

Ozarreta Think&Make (Zarautz)

Fecha:

Diciembre de 2020

Las ICCs en Euskadi:

un recorrido
por el desarrollo
del sector cultural
y creativo vasco

