

Tendencias y competencias en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo en Europa

Tendencias

UNA FUERZA LABORAL JOVEN, mayoría de EMPRESAS PEQUEÑAS, una gran cantidad (y en aumento) de profesionales que operan FUERA DE LA MODALIDAD DE 'EMPLEADO', MERCADOS DINÁMICOS que se traducen en un creciente número de empresas, sin embargo, ello no lleva a un aumento similar de oportunidades de empleo.

La REVOLUCIÓN DIGITAL, el ENTORNO MULTIPLATAFORMA, su impacto sobre los MODELOS EMPRESARIALES del sector y sobre las trayectorias profesionales individuales.

REDUCCIÓN DE LOS FONDOS PÚBLICOS, oportunidades laborales de mayor PRECARIEDAD, como lo evidencian los contratos de empleo por períodos más cortos, un aumento en las modalidades de TRABAJO AUTÓNOMO y nuevas formas de arreglos laborales.

Competencias

La emergencia de OCUPACIONES NUEVAS y la desaparición de otras. Una mayor necesidad de DIVERSIFICACIÓN DE COMPETENCIAS.

La necesidad de INNOVAR Y EXPERIMENTAR. Las oportunidades ofrecidas por las HERRAMIENTAS DIGITALES y la alta demanda de NUEVOS CONTENIDOS en el entorno digital.

La diversificación del acervo de destrezas para adaptarse a la MÚLTIPLES ACTIVIDADES. La necesidad de adquirir conocimientos legales, administrativos y financieros y desarrollar COMPETENCIAS TRANSVERSALES para hacer frente al empleo autónomo.

Creative Skills Europe, el Consejo europeo de competencias para los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo, es una iniciativa de organizaciones profesionales europeas y nacionales. En 2015 y 2016, Creative Skills Europe compartió bases de datos sobre el mercado laboral e identificó las tendencias que se necesitan en materia de competencias.

El objeto era mejorar la calidad de los programas de formación, contribuir al desarrollo del sector y potenciar la seguridad de las trayectorias profesionales.

Tanto el sector del audiovisual como el de la actuación en vivo tienen una fuerza laboral joven, están compuestos, en su mayoría, por pequeñas empresas y cuentan con un gran número (y en aumento) de profesionales que trabajan fuera de la 'modalidad de empleado' (como autónomos, eventuales, por cuenta propia u otras modalidades en conformidad con las disposiciones pertinentes de las normativas nacionales).

Ambos sectores tienen mercados relativamente dinámicos, lo que se traduce en un aumento de empresas pero que no conduce necesariamente a un aumento lineal en las oportunidades de empleo.

En el sector audiovisual, la mayoría de las empresas se desempeñan en el área de la producción. Las entidades de radiodifusión siguen siendo el empleador más grande. Los avances tecnológicos y el entorno digital son los retos más importantes.

La revolución digital ha afectado profundamente los modelos empresariales, que demandan capacidades aún más sólidas a fin de innovar y experimentar nuevos modos de desarrollo.

Las trayectorias profesionales individuales también se han visto afectadas con la emergencia de la diversificación de capacidades, el surgimiento de nuevas ocupaciones y la desaparición de otras.

La mayoría de las empresas en el sector de la actuación en vivo se desempeñan en la esfera de la creación y la producción. El sector ha sufrido de la reducción del financiamiento público como resultado de la crisis de 2008. Las oportunidades de empleo son de mayor precariedad. Paralelamente, como las ocupaciones en el sector siguen siendo muy atractivas, la demanda de empleo supera a la oferta. Por consiguiente, la diversificación de competencias se está volviendo un aspecto cada vez más importante (tanto dentro del sector, como en combinación con actividades en otros sectores).

En el sector audiovisual, la transición a un 'entorno multiplataforma', que combina una presencia en internet en nuevos formatos multimedia con canales de distribución tradicionales, es un aspecto clave. Esto requiere no solo competencias de mantenimiento de las nuevas plataformas, sino también nuevas destrezas creativas y de producción. En el sector de la actuación en vivo, el entorno digital ha creado nuevas oportunidades de diversificación de las fuentes de remuneración, el desarrollo

de las audiencias y la exploración de nuevos horizontes creativos.

Dado que el entorno digital ha generado una necesidad apremiante de nuevas competencias, hay que destacar que también ha ubicado a los sectores culturales en la vanguardia de las fuerzas creadoras e innovadores que impulsan el desarrollo tecnológico digital.

Finalmente la recesión económica ha reforzado dramáticamente algunas de las características de empleo del sector. Los profesionales tienen que diversificar su acervo de competencias mucho más que antes y adquirir los conocimientos y competencias necesarias para hacer frente a los requisitos legales, administrativos y financieros que conllevan las modalidades de empleo de trabajador autónomo. ■

CREAR UNA BASE DE DATOS DEL MERCADO

El sector y representantes políticos necesitan tener acceso a datos nacionales estables y fiables de modo de poder monitorear el desarrollo de los mercados laborales. Tienen que comprender las tendencias más profundas para lograr una mejor anticipación de las condiciones futuras y adaptar las competencias de la fuerza laboral a las necesidades del mercado. Además, deberían recogerse más datos paneuropeos donde se incluya la movilidad laboral (tanto sectorial como transfronteriza).

CREAR PLATAFORMAS SECTORIALES SOSTENIBLES Y SÓLIDAS

Deben crearse nuevas plataformas, tanto a nivel nacional como europeo, compuestas por representantes relevantes del sector (empleadores, organizaciones sindicales, institutos nacionales de competencias laborales, asociaciones profesionales y organizaciones educativas y de formación) a fin de desarrollar estudios analíticos de los datos recogidos y abrir espacios que permitan tomar decisiones prácticas que respondan a las necesidades del sector.

RESPONDER A LA REVOLUCIÓN DIGITAL

El nuevo entorno digital, con sus avances tecnológicos en continua evolución, ha representado una transformación profunda de la industria creativa y cultural, que tiene implicancias en las producciones y los canales de distribución; además, ha transformado la creación de contenido, volviéndose, en ese sentido, mucho más importante. Los programas de financiación de la UE y las políticas nacionales deben responder a las necesidades de competencias del sector, expandiéndose más allá de las capacidades básicas en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

MEJORAR LA GESTIÓN PROFESIONAL

El trabajo basado en proyectos, el empleo temporal, y la 'reconversión' profesional han sido características del sector durante décadas. Sin embargo, la revolución digital y las precarias condiciones económicas han planteado nuevas presiones a las y los trabajadores. Deben crearse programas de apoyo que ofrezcan las herramientas necesarias para el desarrollo profesional (tanto competencias específicas como transferibles) para todos los trabajadores, ya sean empleados de plantilla o autónomos. Es necesario contar con mejores estrategias de publicidad que permitan anunciar las oportunidades de formación profesional y lograr así una mayor participación en este tipo de iniciativas.

FOMENTAR EL APRENDIZAJE EN EL LUGAR DE TRABAJO

El aprendizaje en el lugar de trabajo ha resultado muy efectivo; ha servido, en ese sentido, para que los nuevos profesionales que ingresan al mercado de trabajo comprendan mejor su futuro entorno laboral, y adquieran el conjunto de competencias adecuadas para desenvolverse en él. Se deberían crear más oportunidades de aprendizaje en el lugar de trabajo, asegurando que los mismos se ajustan adecuadamente a las especificidades de las actividades del sector (trabajo por proyectos, de temporada, y con estructuras muy pequeñas).

Para descargar la versión completa de la publicación 'Trends and skills in the European audiovisual and live performance sectors', visite nuestra página web:
www.creativeskillseurope.eu

Creative Skills Europe, el Consejo europeo de competencias para el empleo y la formación en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo, es un proyecto conjunto coordinado por los interlocutores sociales en los Comités europeos de diálogo social sectorial en los ámbitos del audiovisual y de la actuación en vivo: *EURO MEI* (medios de comunicación, el espectáculo y las artes de UNI Europa); *Federación Internacional de Actores (FIA)*; *Federación Internacional de Músicos (FIM)*; *Federación Europea de Periodistas (EFJ)*; *Unión Europea de Radiodifusión (EBU)*; *Liga de Asociaciones de Empleadores en las Artes Escénicas de Europa (PEARLE*)*; *Coordinadora Europea de Productores Independientes (CEPI)*.

El proyecto Creative Skills Europe se beneficia también del apoyo y la experiencia de los siguientes organismos nacionales de competencias profesionales: *mediarte.be* y *Sociaal Fonds voor de Podiumkunsten* (Bélgica), *Commissions Paritaires Nationales Emploi Formation Audiovisuel y Spectacle Vivant* (Francia); *GOC, Centro de Expertos para las industrias creativas* (Países Bajos), *Creative Skillset* y *Creative & Cultural Skills* (United Kingdom).



El Consejo europeo de competencias para el empleo y la formación en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo es un proyecto europeo apoyado por el Programa de la UE para el Empleo y la Solidaridad Social – PROGRESS (2007-2013). Esta publicación refleja únicamente el punto de vista de los autores y la Comisión no asumirá responsabilidad alguna del uso de la información contenida en el mismo.

