

El rubro de las actividades artísticas y de entretenimiento fue uno de los más golpeados por la pandemia y ha tardado en recuperarse. Uno de los indicadores que dan cuenta del impacto de la crisis en ese sector es el nivel de empleabilidad. Según la última medición de ocupación por el INE, esa rama de la economía es la más rezagada en recuperación de puestos de trabajo, con un 34,2% menos de empleo comparado con el período pre-pandemia. “Si lo comparamos con el empleo nacional, este está solo 2,9% por debajo del nivel pre pandemia”, menciona Juan Bravo, director del Observatorio del Contexto Económico de la UDP.

En el desglose, entre enero y marzo de 2022, hubo 84.900 ocupados en el sector de entretenimiento versus los 128.940 que tenía empleados en pre pandemia. “Esta rama también ha ido perdiendo importancia relativa. Hoy, representa el 1% del empleo a nivel país, y antes de la pandemia era 1,4%”, acota Bravo. Además, se trata de una rama donde hay una mayor prevalencia de empleo informal: el 37% de los ocupados son informales, más que el promedio nacional, que alcanza al 27,3%.

El economista advierte que a la inversa de la curva de empleo nacional —que aunque se ha ralentizado sí ha tenido una soste-

Es la más rezagada en recuperación de empleo:

CASINOS DE JUEGO SUPERAN LA CRISIS, mientras cines y teatros aun no llegan al nivel pre pandemia: *zoom* a la industria del entretenimiento

Mientras los casinos de juego están 15% arriba en ventas, los cines esperan llegar este año recién al 60% y 70% de las visitas de 2019. El 50% de los trabajadores de espectáculos masivos, que emplea a 160 mil personas, es informal, y algunos teatros han debido ajustar el precio de las entradas entre 20% y 40% para solventar mayores costos. • JESSICA MARTICORENA

nida recuperación—, la ocupación en el rubro de entretenimiento en los últimos dos meses ha caído en unos 7.000 empleos.

Un estudio de Equifax también revela el impacto en el sector desde otra arista. Entre marzo de 2020 y marzo de 2022, un total de 5.174 empresas del rubro estaban activas. Según el análisis, de ese universo, 1.452 firmas disminuyeron su facturación en ese período, es decir, el 28%. Otras 1.081 la mantu-

vo y 613 la subió.

En el Ministerio de Economía saben que el sector necesita un impulso y señalan que “además del bono para los trabajadores de la cultura, incluido en el plan Chile Apoya, estamos implementando una serie de ayudas a las MiPymes a las que también pueden acceder aquellas vinculadas al mundo del arte. Entre éstas se encuentra la ampliación de la cobertura de programas de apoyo

a la reactivación de Corfo y Sercotec, concentrados en actividades de turismo, cultura y emprendimiento femenino que se espera que lleguen a 120.000 MiPymes”.

Cines: el 2023 recuperarán nivel pre pandemia

En 2019, los cines del país congregaron a casi 30 millones de personas. Una industria que daba empleo directamente a unas 5 mil personas, y movía más de US\$ 200 millones al año, calculan en la industria. “Es la actividad cultural, recreacional y de entretenimiento que más convoca a nivel nacional”, comenta Sebastián Martínez, presidente de la Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile (Caem). Por la pandemia, las salas de cine estuvieron 17 meses sin recibir

Fecha: 08-05-2022
 Medio: El Mercurio
 Supl.: El Mercurio - Cuerpo B
 Tipo: Economía
 Título: **CASINOS DE JUEGO SUPERAN LA CRISIS, mientras cines y teatros aun no llegan al nivel pre pandemia: zoom a la industria del entretenimiento**

Pág.: 17
 Cm2: 544,4

Tiraje: 126.654
 Lectoría: 320.543
 Favorabilidad: No Definida



Los teatros han recuperado paulatinamente la asistencia a las salas.



Este año, los cines esperan recibir entre el 60% y el 70% de las asistencias que tuvieron en 2019.

público, "fuimos los primeros en cerrar y los últimos en abrir, un golpe durísimo". La recuperación ha sido paulatina, indica, "y hoy por primera vez podemos funcionar sin restricciones de aforo".

En el período de crisis cerraron algunas cadenas más pequeñas en la capital y de regiones. Algunos operadores reconocen que se perdió entre el 20% y el 30% del empleo. Con todo, la recuperación ha sido lenta. En Caem grafican que en 2020 lograron recibir 4,7 millones de personas, y en 2021, subieron a 6 millones. "Para este año pensamos que vamos a estar entre el 60% y el 70% de las asistencias que tuvimos pre pandemia (entre 18 millones y 21 millones de personas), para recién el segundo semestre de 2023 recuperar el rango previo a la pandemia", prevén en Caem.

En este tiempo, hubo cambio de hábitos. Hoy el 70% de las entradas y de los alimentos que se consumen en el cine se vende vía *online*, aplicaciones o plataformas digitales. Pre pandemia, la relación era inversa.

Espectáculos masivos: 50% de trabajo informal

El sector de la música en vivo y espectáculos masivos genera aproximadamente un 2,2% del PIB; además, encadena a más de 800 empresas que se relacionan de manera directa e indirecta en cada espectáculo, detalla Jorge Ramírez, director y vocero de la Asociación Gremial de Empresas Productoras de Entretenimiento y Cultura (Agepec). "Un estudio del Observatorio Digital de la Música, que se hizo por primera vez en 2021, reveló que son 160 mil los empleos directos que generan los espectáculos en vivo. Y ese mismo estudio mostró que hasta 3

millones de personas por año van a ver espectáculos en nuestro país", menciona. Antes de la pandemia, precisa Ramírez, había unos 400 espectáculos de diversos tipos y tamaños, entre pagados y gratuitos, que se realizaban cada año en nuestro país. "El impacto de la crisis fue brutal, porque el mismo estudio develó que más del 50% de la gente ligada a este rubro trabaja de manera informal y el 75% de las mismas tiene un segundo empleo", puntualiza. "Un espectáculo en el Estadio Nacional puede dar 5.000 empleos, un evento en el Arena otros 1.500 en un solo día, y un evento pequeño hasta 100 trabajos. Es neurálgico apoyar a este sector, apoyarlo para que crezca y se formalice", plantea el directivo.

La pandemia impactó el primer año en más de 90% a la actividad del sector, y el segundo año en más del 80%. "Este año los espectáculos han vuelto con mucha fuerza, se estima que 1,5 millón de personas asistirá a eventos al 31 de mayo, y generarán ventas asociadas o directas en torno a los \$72 mil millones", destaca Ramírez.

En el gremio recalcan que para volver a los niveles previos a la pandemia, no basta con programar espectáculos, sino que se necesita recuperar los empleos perdidos que se estiman en la mitad de la fuente laboral que genera el rubro. "También debemos ser capaces de darle oportunidades y herramientas a aquellos que se endeudaron con los créditos Fogape que el Estado ofreció, que encuentren los plazos y tiempos para poder pagarlos, y al mismo tiempo, construir los caminos para poder tener el equipamiento que teníamos. Mucha gente debió vender su equipos para subsistir", mencionan en Agepec. Y hacen

un llamado a la autoridad. "Es indispensable que la cultura no quede en el último vagón, y es importante trabajar no solo para regularla, sino también para apoyarla y promoverla".

Teatros con 85% de actividad presencial

"Estuvimos cerrados un año y medio sin recibir ingresos y con costos fijos para mantener la infraestructura y el personal muy altos. Tenemos que recuperar lo perdido", afirma Julio Sáez, gerente general del Centro Cultural San Ginés, y precisan que desde septiembre de 2021 tienen funciones presenciales, al principio con aforo al 50%. Hoy están recibiendo por día de función entre 300 y 500 personas y están programados cinco días a la semana.

La Red Salas de Teatro agrupa a 26 salas y espacios de Santiago, y de ellas, hay 22 que están funcionando con actividades presenciales, el 85% de la red. "Hemos visto un alza del público, pero que va en crecimiento paulatino. Si tomamos el primer trimestre de 2021 con igual período de 2022, ha aumentado un 40% la asistencia de público y un 60% en funciones. Parece un alza importante, pero en 2021 la actividad fue muy baja, y distorsiona la comparación", dice Karla Sandoval, presidenta de la asociación. Proyectan que a junio o julio, el universo completo de las salas esté funcionando presencialmente.

En la entidad detallan que en 2020 tuvieron que suspender 2.109 funciones programadas. Otro dato: entre marzo de 2020 y mayo de 2021, 20 de las salas que agrupa la Red dejaron de percibir \$ 1.473 millones.

La red emplea a unas 200 personas, y en

algunas salas, los trabajadores tuvieron que cambiar sus labores o funciones para mantener su fuente laboral. Para solventar los costos, Sandoval menciona que algunas salas tuvieron que aumentar los precios de las entradas entre 20% y 40%, "aunque otros han podido mantener sus precios, mientras otros para estimular la asistencia han bajado entre 25% y 40%".

Casinos ya superaron la crisis

Los únicos operadores del rubro de entretenimiento que hoy sacan cuentas alegres son los casinos de juego, que suman 26 salas en todo el país. "La industria ya recuperó los niveles de 2019", asegura un ejecutivo del sector.

Según cifras de la Superintendencia de Casinos de Juego, durante enero se registró un gasto promedio de \$91.001 por visita, lo que implica un aumento real de casi un 53% comparado con enero de 2020, previo a la pandemia, mientras que los ingresos fueron 4,5 veces los percibidos en enero de 2021, cuando se estaba reabriendo la industria de casinos. En cuanto a las visitas, en enero pasado se registraron 514.667 personas, lo que equivale a un 74,6% de las visitas de enero 2020.

Un ejecutivo de la industria subraya que las cifras a abril han continuado esa positiva tendencia y "en lo que va del año estamos un 15% arriba en ventas. El consumo promedio ha subido 25%, aunque las visitas han caído un 10%. Lo que refleja que hay un mayor gasto en juego", detalla. Y prevé que el resto del año el desempeño del sector siga igual de auspicioso, porque se están reactivando los espectáculos en vivo, menciona.