

SENADO DE PUERTO RICO

P. del S. 655

10 de junio de 2013

Presentado por los señores *Nieves Pérez* y *Nadal Power*

Referido a la Comisión de Gobierno, Eficiencia Gubernamental e Innovación Económica

LEY

Para crear la “*Ley para Fomentar las Industrias Creativas de Puerto Rico*”; añadir un inciso (r) al Artículo 8 de la Ley Núm. 188 de 11 de mayo de 1942, según enmendada, conocida como la Ley de la Compañía de Fomento Industrial de Puerto Rico; añadir un inciso (ff) al Artículo 5.01 de la Ley Núm. 83-1991, según enmendada, conocida como la Ley de Contribución Municipal sobre la Propiedad de 1991; y para otros fines relacionados.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El pueblo de Puerto Rico enfrenta serios retos económicos en la actualidad. Particularmente, la segunda década del Siglo XXI ha estado marcada por el colapso de la estructura económica del país, unido a una crisis sin precedentes en las finanzas públicas. Los economistas coinciden en que en el año 2006, la economía puertorriqueña entró en un período recesionario del que todavía no se ha recuperado. Citamos del economista Gustavo Vélez:

“La primera década del nuevo siglo y milenio no fue buena para Puerto Rico. Por primera vez desde el inicio del proyecto de industrialización, a mediados del siglo veinte, la economía experimentó un estancamiento estructural. Los economistas le hemos llamado a este período la década perdida, toda vez que hubo un retroceso económico y social, debido a la profunda recesión que comenzó en el 2006 y que aún persiste.

Diez años en la historia de un País es mucho tiempo, y si se toma en consideración los profundos cambios económicos y tecnológicos que ocurrieron en el primer decenio del milenio, el efecto sobre el futuro puede ser mayor.

Mientras Puerto Rico dormía, otras economías lograron avanzar, y no muy lejos de nosotros, países como Brasil, Panamá, Colombia, Chile y República Dominicana, entre otros, fueron capaces de crecer y adelantar sus agendas económicas. Fuera de Haití, todas las economías del hemisferio adaptaron sus estructuras productivas a los nuevos retos de una economía global más compleja y competitiva.

El efecto neto es que Puerto Rico ha perdido ventajas competitivas en el hemisferio y que para recuperar el terreno perdido hay que trabajar arduamente y tomar las decisiones correctas para alcanzar y superar a nuestros competidores. Luego de ser un modelo a seguir, la economía ha perdido relevancia global.” Gustavo Vélez, *La Próxima Década*, publicado en *El Nuevo Día*, 22 de abril de 2012.

La crisis actual requiere medidas audaces e innovadoras para reinventar la estructura económica de nuestro país. Como indica FLORIDA, “la historia señala que los cambios sociales que perduran ocurren, no durante los tiempos de crecimiento económico (como en las décadas de 1920 y 1990), sino en periodos de crisis y cuestionamientos [como en la década de 1930 y en la década actual]. Lo que enfrentamos es construir una nueva forma de cohesión social apropiada para la nueva Edad Creativa; las viejas formas ya no funcionan, porque no se ajustan a las personas en las cuales nos hemos convertido.” RICHARD FLORIDA, *THE RISE OF THE CREATIVE CLASS, REVISITED*, xxiv [prólogo a la edición original] (2012).

Una de las alternativas para salir del atolladero y recesión permanente en el que se encuentra Puerto Rico es aprovechar las fuentes de creatividad e innovación de nuestra gente, recursos naturales que existen y deben ser utilizados al máximo. Como también indica Florida, “la labor esencial ante nosotros es sacar a la luz las energías creativas, talento y potencial de todos, para construir una sociedad que reconozca y propicie la creatividad en cada ser humano. La creatividad es verdaderamente un recurso ilimitado; es algo que todos compartimos.” Véase a FLORIDA, *supra*, en la pág. xi [prólogo a la edición original].

Las *industrias creativas* son un sector emergente de vasta productividad en las economías de diversos países, e incluso ciudades. El concepto *industrias creativas* es relativamente reciente, y puede variar dependiendo de las decisiones de política pública que toman los países o ciudades que deciden incentivarlas. De conformidad con el modelo británico puesto en práctica desde 1997, con la creación del *Creative Industries Task Force*, las *industrias creativas* se definen como aquellas industrias que requieran creatividad, pericia y talento, y que tienen el potencial de crear riqueza y empleos. UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT, *CREATIVE ECONOMY REPORT 2010*, 6 ([HTTP://UNCTAD.ORG/EN/DOCS/DITCTAB20103_EN.PDF](http://unctad.org/en/DOCS/DITCTAB20103_EN.PDF)). Por su parte, una entidad de la Organización de las Naciones Unidas, la *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD), definió a las industrias creativas como “cualquier actividad económica que produzca productos simbólicos que dependan mayormente de

propiedad intelectual y que tenga potencial de llegarle a un mercado amplio”. Con mayor detalle, UNCTAD expresó que las industrias creativas:

- a. Son el ciclo de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan la creatividad y el capital intelectual como medio o herramienta principal.
- b. Constituyen actividades basadas en conocimiento y enfocadas en, pero sin limitarse a, las artes, potencialmente generando ingresos que surgen del comercio y los derechos de propiedad intelectual.
- c. Incluyen productos tangibles y servicios artísticos o intelectuales intangibles con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado.
- d. Se sitúan entre los artesanos, los servicios y los sectores industriales.
- e. Constituyen un nuevo sector dinámico en el comercio mundial. Véase CREATIVE ECONOMY REPORT 2010, *supra*, en las pp. 7-8.

El concepto “*economía creativa*” fue popularizado por el autor John Howkins con la publicación de su libro THE CREATIVE ECONOMY: HOW PEOPLE MAKE MONEY AND IDEAS (2001). En la introducción al libro, Howkins indica que “la creatividad no es necesariamente una actividad económica, pero se puede tornar en una actividad económica cuando se produce una idea con implicaciones económicas o se crea un producto mercadeable”.

Como destaca un informe fundamental de la Organización de las Naciones Unidas sobre las industrias creativas,

“In 2008, the eruption of the world financial and economic crisis provoked a drop in global demand and a contraction of 12 per cent in international trade. However, world exports of creative goods and services continued to grow, reaching \$592 billion in 2008 — more than double their 2002 level, indicating an annual growth rate of 14 percent over six consecutive years. This is a confirmation that the creative industries hold great potential for developing countries that seek to diversify their economies and leapfrog into one of the most dynamic sectors of the world economy.” UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT, CREATIVE ECONOMY REPORT 2010, 254 ([HTTP://UNCTAD.ORG/EN/DOCS/DITCTAB20103_EN.PDF](http://unctad.org/en/docs/ditctab20103_en.pdf))

Según la UNCTAD, la noción de “empresarios creativos” está ganando terreno para caracterizar a personas exitosas, talentosas y emprendedoras, capaces de transformar ideas en productos o servicios creativos para la sociedad. Véase CREATIVE ECONOMY REPORT 2010, *supra*, en la pág. 38. Estos empresarios se convierten en agentes de cambio que además del impacto económico contribuyen a la innovación, cohesión social y la regeneración de espacios

urbanos. Por la naturaleza de las industrias creativas, gran parte de la actividad económica se genera en pequeñas empresas, por lo que resulta necesario desarrollar mecanismos para potenciar su desarrollo.

Las industrias creativas pueden y deben incentivarse desde el gobierno central, pero la tendencia mundial es que las ciudades, e incluso sectores dentro de las mismas ciudades, asumen un papel central en fomentar la economía creativa. Según FLORIDA, “las ciudades son las unidades clave de organización social y económica de la Era Creativa”. De ahí el surgimiento de las “ciudades creativas”, como se han conceptualizado Londres, Berlín, Toronto, Vancouver, Cincinnati, y Tampa Bay en Florida, entre otras.

Por todo lo cual, es de rigor que se fomenten las industrias creativas en Puerto Rico tanto desde el gobierno central del Estado Libre Asociado, así como desde sus municipios.

Esta Asamblea Legislativa entiende necesario crear la política pública para fomentar las industrias creativas como elementos clave de creación de riqueza y empleos en Puerto Rico.

DECRÉTASE POR LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE PUERTO RICO:

1 Artículo 1.-Título.

2 Esta Ley se conocerá como “*Ley para Fomentar las Industrias Creativas de Puerto*
3 *Rico*”.

4 Artículo 2.- Declaración de Política Pública.

5 Se declara como política pública del Estado Libre Asociado de Puerto Rico estimular
6 y promover a las industrias creativas, tanto existentes como potenciales. El Estado Libre
7 Asociado de Puerto Rico, sus agencias e instrumentalidades, corporaciones públicas, y los
8 municipios, por sí y en conjunción con sectores de la sociedad civil, empresarial y la
9 Academia, estarán obligados a tomar las medidas correspondientes para promover e
10 incentivar a las industrias creativas como elementos clave de creación de riqueza y empleos.

11 Artículo 3.- Definiciones.

1 A los efectos de esta Ley, los siguientes términos tendrán el significado que se expresa
2 a continuación:

3 (a) Creatividad- la habilidad de traer a la existencia un objeto o forma artística,
4 una solución a un problema o método o dispositivo, la creación de una obra de
5 arte, o una nueva combinación de elementos existentes.

6 (b) Industrias Creativas- Para fines de esta ley, se consideran Industrias Creativas
7 a aquellas empresas con potencial de creación de empleos y riqueza,
8 principalmente a través de la exportación de bienes y servicios creativos en los
9 siguientes sectores: Diseño (gráfico, industrial, moda, interiores); Artes (música,
10 artes visuales, escénicas y publicaciones); Medios (desarrollo de aplicaciones,
11 videojuegos, medios en línea, contenido digital y multimedios); Servicios
12 Creativos (arquitectura, educación creativa y redes sociales).

13 (c) Grupos creativos- redes y asociaciones que se crean entre empresas o
14 industrias creativas para estimular actividades comunes, eslabonamientos entre sí,
15 o lograr economías a escala.

16 (d) Cartografía de las Industrias Creativas (Mapping) – identificación estadística o
17 empírica de las ramas de la industria creativa de individuos o grupos que tienen el
18 potencial de crecimiento, sus localizaciones físicas o virtuales, y cuantificación de
19 su aportación particular al desarrollo económico del país o el municipio.

20 Artículo 4.- División de Industrias Creativas.

21 Se crea la División de Industrias Creativas adscrita a la Compañía de Fomento
22 Industrial de Puerto Rico. El director de la División de Industrias Creativas será el Presidente
23 del Concilio de las Industrias Creativas de Puerto Rico. Tendrá las siguientes facultades:

- 1 a. Llevar a cabo el registro y reglamentación de las industrias creativas.
- 2 b. Supervisar y llevar a cabo investigaciones con respecto a todas las
- 3 solicitudes de certificación para fines de acogerse a los incentivos dirigidos
- 4 a las industrias creativas creadas por ley o reglamento.
- 5 c. Fomentar el desarrollo de las industrias creativas en Puerto Rico.
- 6 d. Brindar las herramientas necesarias para el mayor beneficio y progreso
- 7 de las Industrias Creativas.

8 Artículo 5.- Concilio de las Industrias Creativas de Puerto Rico.

9 Se establece el Concilio de las Industrias Creativas de Puerto Rico, que de ahora en
10 adelante se referirá como ‘el Concilio’, el propósito del mismo es acordar planes de acción y
11 recomendar incentivos adecuados para que las industrias creativas alcancen niveles óptimos
12 de desarrollo y aportación al desarrollo económico de Puerto Rico. El Concilio deberá
13 realizar sus gestiones contando con el sector privado, entrelazando sectores de la sociedad
14 civil, la clase empresarial y la Academia, así como con el sector público, desde el gobierno
15 central del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, sus agencias e instrumentalidades,
16 corporaciones públicas, y los municipios.

17 Artículo 6.- Junta Directiva del Concilio.

18 El Concilio estará compuesto por quince (15) miembros, y será presidido por el
19 director de la División de Industrias Creativas de la Compañía de Fomento Industrial, según
20 creada por esta ley. La junta estará compuesta por dos (2) representantes de cada uno de los
21 sectores en las industrias creativas según definidas por esta ley, y un (1) representante de la
22 Academia, quienes serán designados por el Gobernador, con el consejo y consentimiento del
23 Senado, para ejercer en sus puestos por un término de cinco (5) años. Serán miembros de la

1 Junta, en representación del sector público, el secretario del Departamento de Desarrollo
2 Económico y Comercio, el director de la Compañía de Comercio y Exportación, el director de
3 la Compañía de Fomento Industrial, el director ejecutivo de la Corporación para el Desarrollo
4 de las Artes, Ciencias e Industria Cinematográfica de Puerto Rico y el director ejecutivo del
5 Fideicomiso para Ciencia, Tecnología e Investigación. Los miembros de la Junta por parte del
6 sector público podrán designar representantes autorizados.

7 Artículo 7.- Propósitos y objetivos del Concilio.

8 El Concilio tendrá los siguientes propósitos y objetivos:

- 9 a. Desarrollar mayor conciencia y comprensión de las industrias creativas
10 y su contribución a la economía de Puerto Rico;
- 11 b. Formular estrategias para que el gobierno, el sector privado y la
12 academia puedan trabajar juntos para desarrollar y promover las
13 industrias creativas;
- 14 c. Promover la creación de empleos mediante las industrias creativas;
- 15 d. Preparar un plan estratégico a corto, mediano y largo plazo para
16 desarrollar a las industrias creativas identificadas en esta ley;
- 17 e. Realizar todas aquellas gestiones que ayuden a fomentar a las industrias
18 creativas en Puerto Rico.

19 Artículo 8.- Poderes y Funciones del Concilio.

20 El Concilio tendrá los siguientes poderes y funciones.

- 21 a. Formular la política pública para la promoción y desarrollo de las
22 industrias creativas en Puerto Rico;

- 1 b. Identificar a las industrias creativas en todas las localidades físicas o
2 virtuales mediante una cartografía comprensiva (*mapping*) para determinar
3 los tipos de industrias creativas, así como los individuos o grupos creativos
4 involucrados en estas;
- 5 c. Realizar seminarios e investigaciones sobre las industrias creativas;
- 6 d. Diseminar información del impacto económico, social y cultural de los
7 derechos de propiedad intelectual creado por las industrias creativas en la
8 jurisdicción del Estado Libre Asociado de Puerto Rico;
- 9 e. Diseñar herramientas para asistir a creadores individuales y grupos
10 creativos en la venta de sus productos en el mercado local y global;
- 11 f. Colaborar con auspiciadores públicos y privados para fomentar
12 actividades involucradas con la industria creativa, de tal manera que se
13 creen y fomenten proyectos de cooperación técnica entre las mismas;
- 14 g. Promover eslabonamientos entre los individuos o grupos creativos
15 involucrados en las industrias creativas.

16 Artículo 9.- Registro de las Industrias Creativas.

17 Los individuos o grupos creativos que interesen a acogerse a los beneficios o
18 incentivos provistos por las leyes o reglamentos del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, o
19 por ordenanzas emitidas por los municipios de Puerto Rico, deberán registrarse en el Registro
20 de las Industrias Creativas que a esos fines establecerá la Compañía de Fomento Industrial. A
21 tales efectos, la Compañía de Fomento Industrial deberá establecer mediante reglamento el
22 procedimiento de registro de las industrias creativas, y el otorgamiento de una certificación a
23 los fines de demostrar que están registrados de conformidad con las disposiciones de esta ley.

1 Artículo 10.- Cartografía de las Industrias Creativas.

2 El Instituto de Estadísticas de Puerto Rico creado por la Ley Núm. 209-2003, según
3 enmendada, preparará un informe anual sobre la cartografía (*mapping*) del desarrollo,
4 localización física o virtual y estructura de las industrias creativas. La Universidad de Puerto
5 Rico colaborará con el Instituto de Estadísticas de Puerto Rico en la preparación y análisis de
6 la cartografía ordenada por esta ley. El Concilio y el Instituto de Estadísticas de Puerto Rico
7 podrán acordar áreas adicionales que debe atender la cartografía ordenada mediante esta ley.

8 Artículo 11.- Conexión entre las Industrias Creativas y el Sistema de Educación
9 Pública.

10 Para asegurar un constante suministro de talentos creativos y para estimular la
11 creatividad y la innovación en los estudiantes del sistema de educación pública del País, el
12 Concilio deberá formular medidas que fomenten la conexión entre creatividad, educación y
13 desarrollo económico, en aras de estimular el potencial creativo de la juventud.

14 Artículo 12.- Encuentro Anual.

15 El Concilio, en coordinación con el Departamento de Desarrollo Económico y
16 Comercio, la Compañía de Fomento Industrial de Puerto Rico, y la Compañía de Comercio y
17 Exportación, realizará un Encuentro Anual de las Industrias Creativas para promover dichas
18 industrias y fomentar eslabonamientos entre individuos y grupos creativos en Puerto Rico, y a
19 nivel internacional.

20 Artículo 13.- Promoción Internacional de las Industrias Creativas de Puerto Rico.

21 Se le ordena a la Compañía de Comercio y Exportación establecer estrategias y asistir
22 en la promoción internacional de las industrias creativas sujetas a esta ley y debidamente
23 registradas en el Registro de Industrias Creativas creado de conformidad con esta ley.

1 Artículo 14.- Asignaciones.

2 Se asigna la cantidad de un millón de dólares (\$1,000,000) de fondos no
3 comprometidos del Fondo General del Estado Libre Asociado de Puerto Rico como
4 presupuesto inicial para las operaciones del Concilio. En años subsiguientes, los fondos
5 necesarios para llevar a cabo los propósitos de esta ley serán consignados mediante
6 Resolución Conjunta del Presupuesto General de Gastos del Estado Libre Asociado de Puerto
7 Rico.

8 Artículo 15.- Reglamentos.

9 El Concilio creará las reglas y regulaciones de implementación, a no más tardar
10 sesenta (60) días luego de constituirse de conformidad con esta Ley. De igual manera, el
11 Departamento de Desarrollo Económico y Comercio, la Compañía de Fomento Industrial de
12 Puerto Rico, y la Compañía de Comercio y Exportación de Puerto Rico adoptarán la
13 reglamentación necesaria para el cumplimiento de los propósitos de esta Ley, de conformidad
14 con la Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada, conocida como “Ley de
15 Procedimiento Administrativo Uniforme del Estado Libre Asociado de Puerto Rico,” dentro
16 de un término que no excederá ciento ochenta (180) días contados a partir de la vigencia de
17 esta Ley.

18 Artículo 16.- Se enmienda el Artículo 8 de la Ley Núm. 188 de 11 de mayo de 1942,
19 según enmendada, conocida como la Ley de la Compañía de Fomento Industrial de Puerto
20 Rico, a fines de añadir un inciso (r) para que lea como sigue:

21 “Artículo 8.- Facultades Generales

22 La compañía tendrá...

23 (a)...

1 (r) *Supervisar, asistir y administrar la División de Industrias Creativas para*
2 *apoyar y promover las industrias creativas debidamente registradas en el Registro de*
3 *Industrias Creativas.”*

4 Artículo 17.- Se añade un inciso (ff) al Artículo 5.01 de la Ley Núm. 83-1991, según
5 enmendada, conocida como la Ley de Contribución Municipal sobre la Propiedad de 1991 con
6 el fin de que lea como sigue:

7 “Artículo 5.01.-Propiedad exenta de la imposición de contribuciones

8 Estarán exentos de tributación para la imposición de toda contribución sobre la
9 propiedad mueble e inmueble los siguientes bienes:

10 (a) ...

11 (ff) *Propiedades muebles o inmuebles pertenecientes a las industrias creativas, que*
12 *sean utilizadas para tales fines, y registradas de conformidad con lo dispuesto en la*
13 *“Ley para Fomentar las Industrias Creativas de Puerto Rico”, en casos en los cuales*
14 *el Municipio opte por emitir una ordenanza autorizando tales exenciones, de manera*
15 *parcial o total, y en la manera que mejor se entienda conveniente para fomentar el*
16 *establecimiento y desarrollo de dichas industrias.”*

17 Artículo 18.- Cláusula de derogación.

18 Todas las leyes, reglas y regulaciones, o partes de cada una, inconsistentes con las
19 provisiones de esta Ley estarán derogadas o modificadas acordemente con la aprobación de
20 esta Ley.

21 Artículo 19.- Cláusula de Separabilidad.

22 Si cualquier artículo, inciso, parte, párrafo o cláusula de esta Ley o su aplicación a
23 cualquier persona o circunstancia, fuera declarada inconstitucional por un Tribunal con

1 jurisdicción, la sentencia dictada no afectará ni invalidará las demás disposiciones de esta
2 Ley, sino que su efecto quedará limitado y será extensivo al inciso, parte, párrafo o cláusula
3 de esta Ley, o su aplicación, que hubiera sido declarada inconstitucional.

4 Artículo 20.- Efectividad.

5 Esta Ley tendrá efecto noventa (90) días luego de ser aprobada.