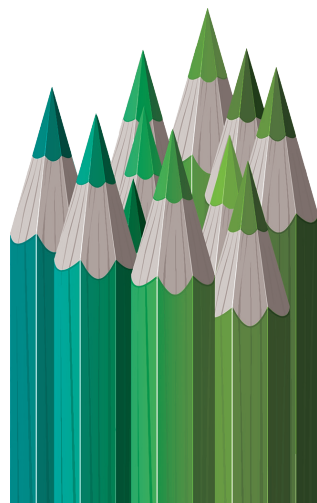


CULTURA E ARTE NA SI INDÚSTRIAS CRIATIVAS



14ª Tomada de Posição do Grupo de Alto Nível da APDSI

Lisboa, 29 de setembro de 2012



apdsI



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação



associação para a
promoção e desenvolvimento
da sociedade da informação

Cultura e Arte na SI - Indústrias Criativas

14ª Tomada de Posição do GAN

29 de setembro, 15h00

Auditório da Plataforma das Artes

Guimarães, 2012



Disponível em:

<http://www.slideshare.net/lmbg/cultura-e-arte-na-si-indstrias-criativas>

Sinopse

- Num tempo de grande incerteza sobre o futuro, mesmo próximo, assistimos a alterações com impacto extremo no modo como se organizam as instituições e como o indivíduo aprende e trabalha. Ao mesmo tempo, emergem novas propostas para o seu lazer e entretenimento.

A fruição e o relacionamento humano, com vista à contemplação e uso do tempo em atividades ditas não produtivas, podem traduzir-se num alargamento de interesses e de criatividade. Estes benefícios, se aplicados em atividades produtivas podem potenciar aumentos de produtividade, contribuindo para um ganho de felicidade, de realização profissional e de capacidade de auto aprendizagem.

Aproveitando as iniciativas nacionais como a Capital Europeia da Cultura Guimarães 2012 e o ressurgimento de zonas com atividade cultural nas nossas maiores cidades que teimam em se desenvolver e crescer em população criativa e atividade, mesmo perante as atuais restrições económicas, a APDSI entende que se torna oportuna esta tomada de posição.

Contexto

- *APDSI (Associação para a Promoção e Desenvolvimento da Sociedade da Informação)*
- *APDSI – GAN (Grupo de Alto Nível)*
 - *tem a missão de facultar à Direção da APDSI, de forma sistemática e continuada, uma avaliação qualitativa e quantitativa da ação dos Órgãos de Soberania e de outras iniciativas relevantes na área da Sociedade da Informação e do Conhecimento*
- *Luis Borges Gouveia: Membro do GAN*

Pressupostos do estudo

- (i) as indústrias criativas podem ser consideradas como **atividade de valor (também) económico** e
- (ii) um contexto que potencia as indústrias criativas é o **território** que, dessa forma, se torna um elemento importante para o seu desenvolvimento.
- Num contexto muito marcado pela procura de novos padrões para a atividade humana, a criatividade e os aspetos culturais da nossa sociedade, ganham particular importância.

Nota prévia... e pessoal...

Início



Sociedade do Conhecimento

- Crescente importância da **informação** e do seu **fluxo**
 - Quem melhor dominar a **organização e produção de informação**, é mais capaz
- Crescente importância da **mediação digital**
 - Quem melhor dominar a **tecnologia** e possuir **recursos humanos com literacia** adequada, é mais capaz
- **Ciclo** perpétuo e rápido de:
 - Potencial – capacidade – mudança – adaptação
 - Palavra-chave: **sustentabilidade**

[

acredito que é uma fase de transição e não o que as próximas gerações vão experimentar...

]

[

tudo muito rápido, demasiado complexo e pouco sustentável para a escala da felicidade humana

]

Nota prévia... e pessoal...

Fim



Oportunidades

- O **conhecimento** nas sociedades do Século XXI é cada vez mais um resultado complexo de **Ciência e Cultura** em contraponto com a ainda recente máxima da Ciência e Tecnologia.
- A **cidade** tem vindo a adquirir um papel de importância crescente enquanto **pólo** dinamizador e centralizador de novos movimentos associados com as indústrias criativas.
- Novos desafios como a **sustentabilidade** nas suas dimensões económica, energética, ambiental e social.

Posição do GAN

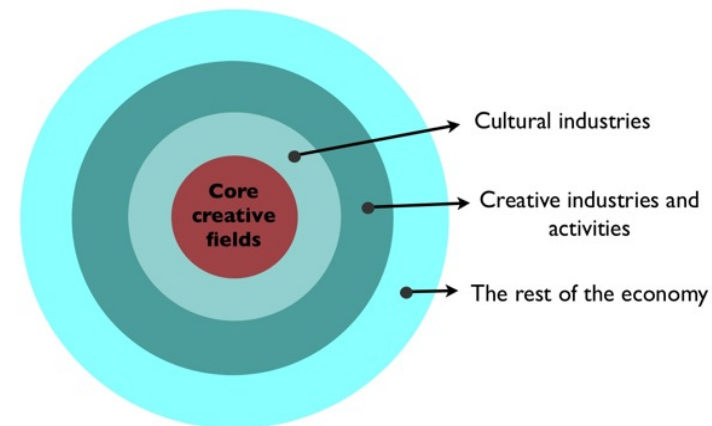
- As **indústrias criativas** constituem uma das oportunidades que um território com história e densidade cultural, como o território nacional, pode e deve explorar no sentido de promover a sua preservação, para a **criação de valor** e de situações efetivas para explorar o seu potencial de **criação de emprego** e de **atividade económica**.

Indústrias criativas

- **Origem**

- Tomada de consciência de que a criatividade pode constituir por si um ativo e gerar uma indústria (conceito relativamente recente).
- Após um elevado investimento e orientação para os conceitos de inovação e para o conhecimento, tem emergido uma maior preocupação com a criatividade e os aspetos culturais como atividade de retorno não apenas humanística, mas também de valor económico mais direto.
- O conceito de indústria criativa toma forma em torno das atividades culturais e desenvolve-se a partir da década de 80 no Reino Unido enquanto atividade económica autónoma desenvolvida sem intervenção do Estado ou do seu apoio.

The creative industries



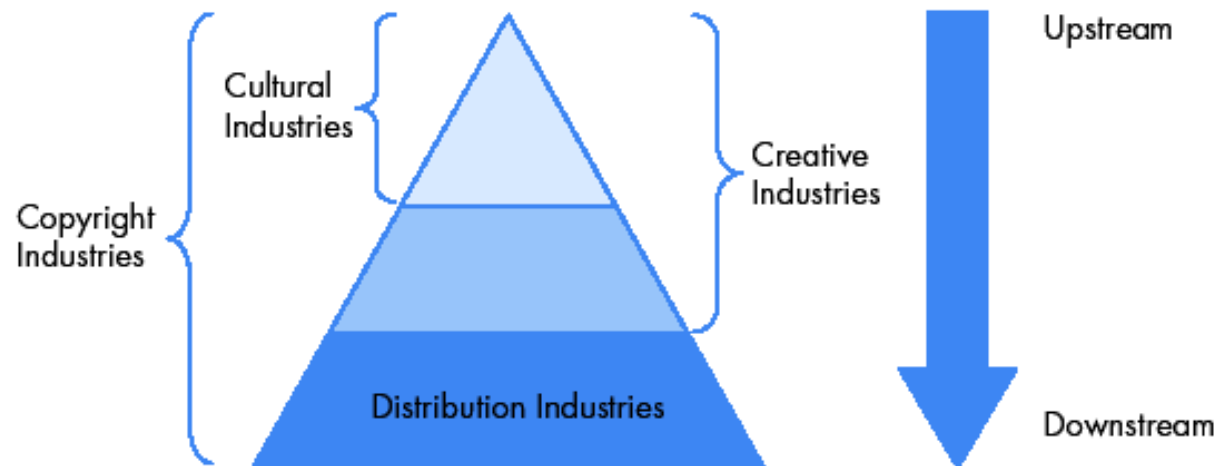
Source: "Staying ahead: the economic performance of the UK's creative industries",
Department for Culture, Media and Sport, UK, June 2007

Indústrias criativas

- **Definição**

- Definição (polémica e não consensual...)
as indústrias criativas são aquelas que têm a sua origem na criatividade, competências e talento individual, com potencial para a criação de trabalho e riqueza através da geração e exploração da propriedade intelectual **Indústrias criativas**

COMPOSITION OF THE CREATIVE CLUSTER



Indústrias criativas

- **Economia**

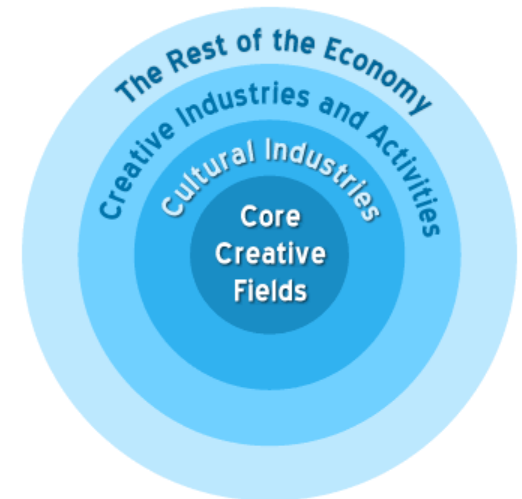
- Enquanto atividade económica, o sector das indústrias criativas começa a ter expressão e demonstra ter potencial económico nacional como são os casos do aparecimento de pólos do seu desenvolvimento como o da cidade do Porto ou a iniciativa da Capital da Cultura 2012, na cidade de Guimarães.

- Estudos de âmbito nacional

- Estudo Macroeconómico. Desenvolvimento de um cluster de indústrias criativas na região do norte. Relatório final. Fundação de Serralves, Julho de 2008.

- O Sector Cultural e Criativo em Portugal. Estudo para o Ministério da Cultura (Gabinete de Planeamento, estratégia, Avaliação e Relações Internacionais). Relatório Final. Augusto Mateus & Associados. Janeiro de 2010.

- Em 2006, 2,3% do PID e 2,6% do emprego nacional



Indústrias criativas

- **UNCTAD** (*United Nations Conference on trade and Development*)

- **Creative Economy Programme (2010)**

- <http://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Creative-Economy-Programme.aspx>

Creative Industries			
HERITAGE	ARTS	MEDIA	FUNCTIONAL CREATIONS
Traditional cultural expressions art crafts festivals celebrations	Visual arts painting sculpture antique photography etc	Publishing and printed media books newspapers press and other publications	Design interior graphic fashion jewellery toys
Cultural sites historical monuments museums libraries archives etc	Performing arts live music theatre dance opera puppetry circus etc	Audio-visuals film television and radio broadcasting	Creative services architecture advertising creative R&D cultural services digital services etc
		New media digitized content software video games animations etc	

GC e Território

- Assumem particular importância as pessoas e os locais, enquanto geradores de criatividade e de plataformas de relacionamento sustentado
- Quatro grupos de questões com especial relevância no quadro das políticas públicas - centrais e locais:
 - Identidade e cultura;
 - Promoção e desenvolvimento do território;
 - Aproveitamento das dimensões de cultura e território (que permitem um retorno de investimento imaterial) e
 - Educação e formação de sensibilidades e competências a nível local.



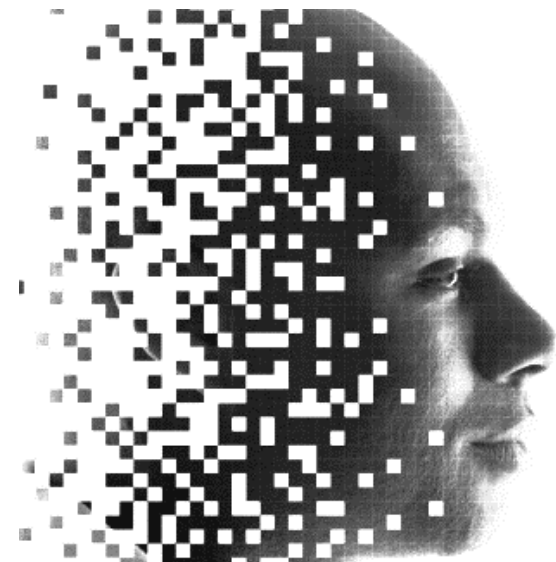
GC e Território

- Em complemento, proporciona o fixar agentes criativos e a sua produção, (potencial de crescimento económico), por via:
 - Da promoção do território, da sua história e identidade;
 - Da proteção e apoio à criação de marcas e de dinâmicas conjuntas e envolvendo a colaboração de múltiplos atores, que possam contribuir para a atratividade do território;
 - Do *Empowerment* de pessoas e competências, pela criação e desenvolvimento de eventos e prémios culturais de prestígio internacional;
 - Da celebração e apoio a talentos locais ou que se estabeleçam localmente;
 - Da promoção da criação, da criatividade e do desenvolvimento de ativos e produtos de propriedade intelectual.



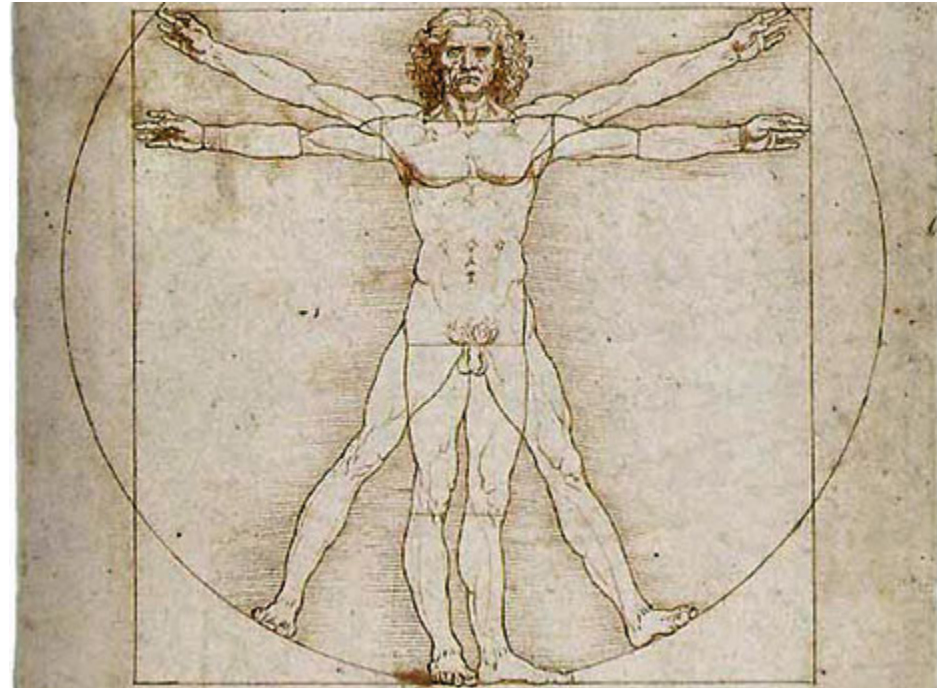
O Digital e as IC

- *Oportunidades e desafios*
 - Relação entre o real e o virtual
 - Multimédia, aos *novos media* e o *transmedia*
 - Pessoas, à sua criatividade e ao desenvolvimento de novas competências
 - Criação de memória e de narrativas alternativas e de diversidade
 - Disponibilidade de dados, de informação e de conhecimento para exploração local



A dimensão humana

- *O digital ao serviço de dimensões humanas*
 - Diversidade
 - Tradição
 - Emoções
 - Experiências
 - Relacionamentos
 - Respeito pelo indivíduo
- *...e potenciador da escala humana*
 - Personalização
 - Proximidade
 - Participação
 - Reconhecimento



Recomendações

- Considerando o potencial e o legado histórico do nosso território, bem como a multiplicidade de equipamentos sociais existentes,
 - interessa a sua dinamização e a criação de um movimento de interação entre as pessoas para troca de ideias e experiências
 - ou simplesmente como investimento de lazer e engrandecimento cultural e identitário



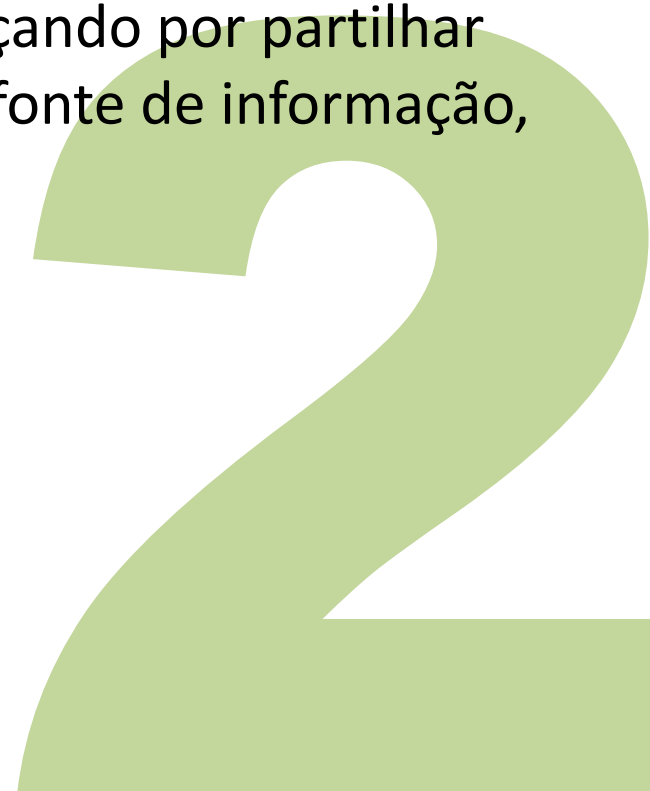
Recomendações

- Promover e criar sessões de trabalho prático de criação digital que incluam os mecanismos e processos envolventes para a publicação, exploração e distribuição de **conteúdos digitais**, de forma a possibilitar a criação e desenvolvimento de conteúdos com matriz cultural nacional e com forte capacidade de internacionalização.



Recomendações

- Promover a criação e disponibilização da **informação pública, de acesso e uso livre**, sobre as populações, as suas atividades e o seu território de modo a ser coletivamente explorada, mantida, melhorada e adicionada, começando por partilhar informação não sensível, que tem como fonte de informação, o poder local ou o poder central.



Recomendações

- Encontrar **condições fiscais que sejam facilitadoras** de novas iniciativas dentro das indústrias criativas.



Recomendações

- Integrar os **espaços públicos**, como os espaços verdes, os passeios marítimos, os passeios de linhas de água e zonas de monumentos, entre outros, em rotas temáticas organizando e disponibilizando as suas histórias e significados.



Recomendações

- Integrar e envolver a **população sénior** de modo a promover a partilha e transferência intergeracional de conhecimento.



Recomendações

- **Reforçar o papel do território** e disponibilizar a troca e promoção de informação sobre atividades realizadas pela criação de informação pública do tipo agenda e que agregue a compra de passaportes culturais, livre acessos e outros mecanismos de incentivo à fruição da oferta cultural



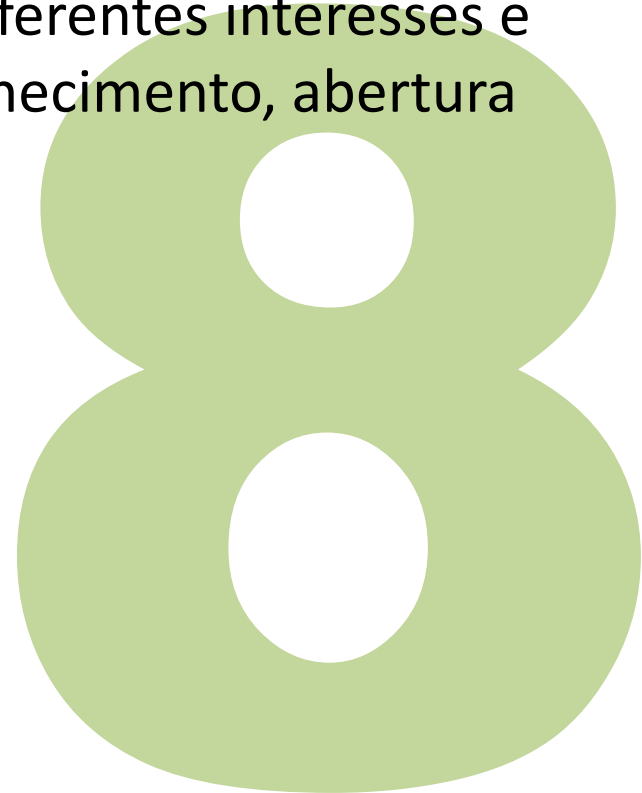
Recomendações

- Abrir o espaço das escolas a um maior relacionamento com bibliotecas, museus e arquivos por via da partilha e exploração comum dos seus acervos digitais e **espaços públicos e sociais**.



Recomendações

- Desenvolver o **património de equipamentos públicos e sociais** e estimular a fruição dos espaços de oportunidade que ele proporciona, para a troca de experiências e promoção da interação entre diferentes grupos, com diferentes interesses e perspetivas – assegurando um maior conhecimento, abertura e tolerância a todos.



14ª Tomada de Posição do GAN:

“Cultura e Arte na SI - Indústrias Criativas”

- Inserida na iniciativa **Guimarães - Capital Europeia da Cultura**, a APDSI apresenta a sua **14ª Tomada de Posição do Grupo de Alto Nível**, intitulada **"Cultura e Arte na SI - Indústrias Criativas"**, no sábado, **29 de setembro**, às 15h00, no **Auditório da Plataforma das Artes**, em **Guimarães**.

PROGRAMA:

14h30 - Receção dos convidados

14h50 - Presidente da APDSI, Prof. J. Dias Coelho

14h55 - Presidente da Delegação Norte da APDSI, Prof. Luís Amaral

15h00 - Apresentação da tomada de posição: "Cultura e Arte na SI - Indústrias Criativas"

- Prof. Luís Borges Gouveia

16h00 - Encerramento

Sobre o GAN

- *O Grupo de Alto Nível (GAN) tem a missão de facultar à Direção da Associação para a Promoção e Desenvolvimento da Sociedade da informação, de forma sistemática e continuada, uma avaliação qualitativa e quantitativa da ação dos Órgãos de Soberania e de outras iniciativas relevantes na área da Sociedade da Informação e do Conhecimento. O GAN conta como principais padrões de referência: programas eleitorais, as Grandes Opções do Plano e o programa do Governo, estudos e estatísticas nacionais da Comissão Europeia, da OCDE, da UNESCO, e outros documentos que se julguem pertinentes.*
- *O GAN é atualmente composto por: António Brandão Moniz; António Carlos Santos; Francisco Velez Roxo; Joaquim Alves Lavado; Jorge Batista; João Matias; José Dias Coelho; José Gomes Almeida; Luís Amaral; Luís Borges Gouveia; Margarida Pires; Helena Monteiro; Pedro Souto; Rui Magalhães Baião; Vasco Trigo. A experiência e as responsabilidades profissionais dos membros constituem o principal valor do GAN – procurando-se que estejam representados vários sectores da economia e da sociedade portuguesas. O GAN produz periodicamente um documento de posição sobre um tema de interesse nacional, procurando-se sempre que o mesmo seja pertinente, atual e relevante relativamente à Sociedade da Informação.*