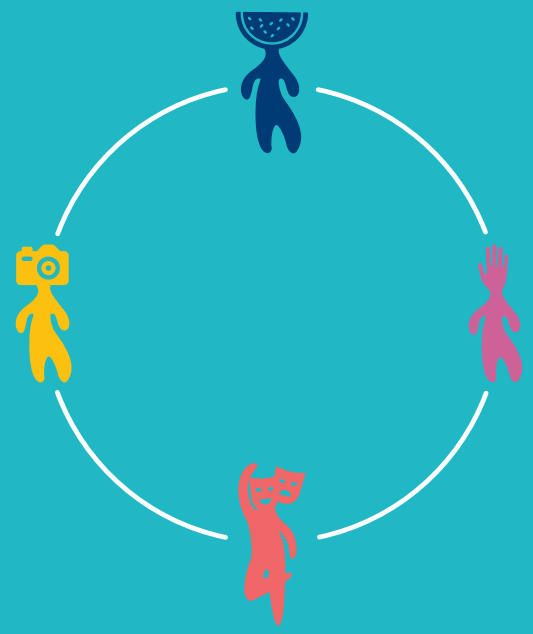


KULTURSISTEMA

Plataforma para o mapeamento, análise e interpretação dos ecossistemas culturais e criativos

Ricardo Antón Troyas e Roberto Gómez de la Iglesia

edição revisada e ampliada 2
abril 2023

O QUE É KULTURSISTEMA?

A KULTURSISTEMA propõe uma matriz (ou conjunto de matrizes) de categorização para mapeamento, interpretação e análise de ecossistemas culturais e criativos. Pretende refletir sua diversidade em termos de setores e subsetores, elos da cadeia de valor, tipos de agentes envolvidos nesta área, bem como as características dos impactos e retornos fundamentais.

O objetivo da KULTURSISTEMA é promover a aproximação mais rica e atual possível dos ecossistemas culturais e criativos, incluindo novos agentes e práticas, ou que surjam do cruzamento de tipologias pré-existentes, e que dificilmente se encaixam nos moldes de análises convencionais. Uma aproximação que aponta também para o carácter dinâmico e mutável dos setores culturais e criativos, tanto por eles mesmos, quanto por serem fruto da multiplicidade de relações com outras disciplinas e áreas de atividade, bem como pela influência das mudanças tecnológicas, dos marcos institucionais ou dos valores sociais.

A KULTURSISTEMA é uma ferramenta eficaz para o autodiagnóstico das organizações e dos profissionais do setor, pois os ajuda a definir seus campos de atuação prioritários e a contrastar a realidade com a área de atuação pretendida. Também possui a vocação de ser um instrumento para ajudar a orientar as políticas culturais e/ou ligadas ao desenvolvimento da criatividade num determinado território, podendo conhecer melhor o ambiente de atuação e decidir o foco da ação pública.

Em suma, a KULTURSISTEMA serve como elemento de referência no trabalho de responsáveis políticos, equipes de organizações culturais, consultores especializados no setor e decisores políticos. A KULTURSISTEMA ajuda a definir o papel dos diferentes agentes no ecossistema do qual fazem parte.

As ferramentas de interpretação oferecidas pela KULTURSISTEMA coincidem em muitos aspectos com categorizações usuais no setor cultural, como os círculos concêntricos propostos por David Throsby ou a classificação da UNCTAD, mas ampliadas pela equipe de redação do relatório e contrastadas por sua vez com outras categorizações (Agenda21 da Cultura, CNAE, DCMS do Governo do Reino Unido, Conselho Chileno de Cultura, etc.), bem como a categorização utilizada pelo Governo Basco no âmbito da Estratégia de Especialização Inteligente do País Basco RIS3 .

Embora a KULTURSISTEMA tenha surgido no quadro territorial do País Basco, respondendo a algumas das suas conjunturas e especificidades, é um instrumento que pode ser explorado em outros locais, tornando sempre necessário um trabalho de contextualização.

Com base nessa conceptualização, a KULTURSISTEMA desenvolveu toda uma metodologia de mapeamento, análise e interpretação de ecossistemas culturais e criativos que é enriquecida pelo trabalho em economia criativa da Conexiones Improbables, titular da mesma.

COMPOSIÇÃO DO KULTURSISTEMA

1
TIPOLOGIA DE AGENTE
05-09

2
SETORES E SUBSETORES CULTURAIS E CRIATIVOS
11-19

3
CADEIA DE VALOR
21-25

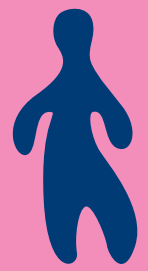
4
IMPACTOS E RETORNOS
27-31

5
CRUZAMENTOS E COMBINAÇÕES
33-39

6
BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA
41-43

1

TIPOLOGIA DE AGENTE



A análise de um ecossistema cultural ou criativo requer a identificação do maior número possível de agentes, tenham eles maior ou menor vocação para intervir no mesmo.

Propomos uma classificação de pessoas ou grupos com diferentes objetivos, com diferentes naturezas jurídicas, modelos organizacionais, dimensões ou tipos de atividade.

Quanto à sua finalidade principal, classificamos os agentes em três áreas de atuação que, mesmo dando destaque a uma delas, podem por vezes se sobrepor ou cruzar:

- Área estrutural
  Espaços e plataformas (físicas e virtuais) de criação, produção, exibição, distribuição, conservação e comercialização.
- Área de impulsionamento
  Agentes de regulação, promoção e impulsionamento dos setores culturais e criativos.
- Área criativa
  Agentes de ação direta em qualquer subsetor ou elo da cadeia de valor cultural ou criativa. Consideramos aqui todo tipo de agente individual ou coletivo, pessoa física ou jurídica, que intervém a partir do seu campo de atuação diretamente no mercado ou no seu contexto cultural ou criativo.

Além disso, esses agentes podem pertencer ao setor público, ao setor privado/comercial, ao setor social ou a um quarto setor emergente formado por organizações híbridas que surgem na interseção e no entremeio dos setores tradicionais.

KULTURSISTEMA sugere esta dupla classificação de uma forma não dogmática, entendendo que, nos ecossistemas culturais e criativos atuais, as tipologias vão além do corporativismo clássico ou das tradicionais dicotomias público-privadas ou comerciais-sociais. Há uma diversidade crescente de agentes, em termos de propósitos, modelos organizacionais ou sistemas de financiamento. Em muitas ocasiões, diferentes tipologias compartilham objetivos, estratégias e projetos.

ÁREAS DE ATUAÇÃO

Área estrutural

Espaços e plataformas (físicas e virtuais) de criação, produção, exibição, distribuição, conservação e comercialização.

- Arquivos
- Bibliotecas
- Centros culturais
- Centros de produção
- Centros especializados de formação
- Cinemas
- *Coworkings*
- Espaços polivalentes
- Estúdios e oficinas
- Fábricas de criação
- Galerias de arte
- Livrarias
- *Maker spaces* e *Hacklabs*
- Museus
- Parques temáticos e de lazer
- Repositórios e canais de conteúdos digitais
- Salas de concertos e shows
- Salas de leilões
- Teatros
- ...

Área de impulsionamento

Agentes de regulação, promoção e impulsionamento dos setores culturais e criativos.

- **Administrações públicas** (departamentos, órgãos autónomos e entidades públicas empresariais) **e entidades privadas,** com competências e interesses diretos ou indiretos na regulação, fomento e/ou promoção da cultura, criação e criatividade em vários áreas e níveis.

- **Entidades de representação coletiva:** Associações empresariais / Clusters setoriais / Federações associativas / Organizações sindicais / Sociedades de gestão de direitos de propriedade intelectual e industrial / ...

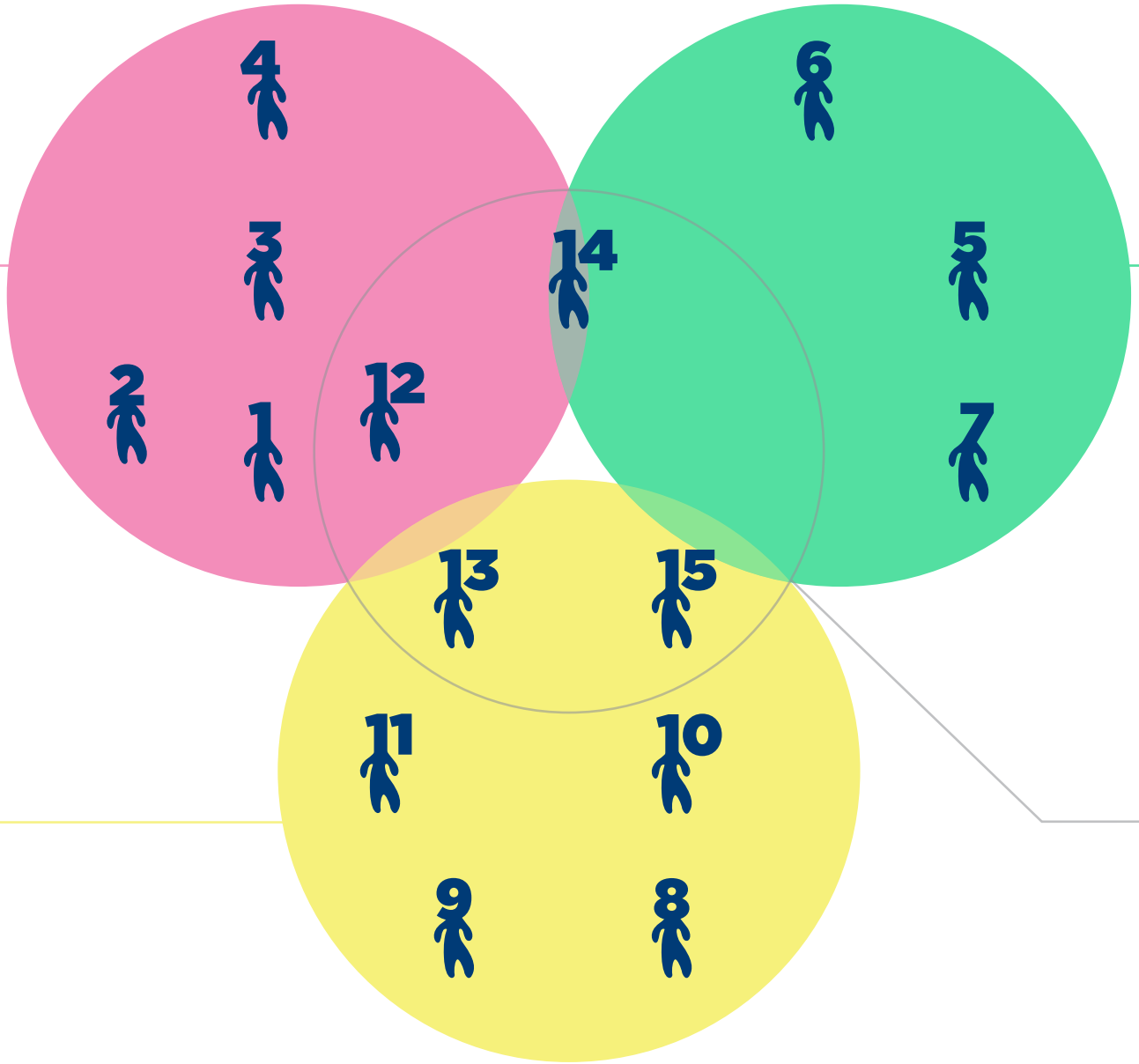
- **Empresas ou entidades financiadoras:** Patrocinadores / Áreas de patrocínio empresarial / Áreas de responsabilidade social corporativa / Plataformas de crowdfunding / Entidades de angariação de fundos / Entidades de capital de risco / Fundos setoriais especializados / ...

Área criativa

Agentes de ação direta em qualquer subsetor ou elo da cadeia de valor cultural ou criativa. Consideramos aqui todo tipo de agente individual ou coletivo, pessoa física ou jurídica, que intervém a partir do seu campo de atuação diretamente no mercado ou no seu contexto cultural ou criativo. Por exemplo:

- Atores
- Cantores de ópera
- Companhias de circo
- Empresas de restauração do patrimônio
- Coletivos de cultura urbana
- Estúdios de design gráfico
- Associações promotoras de experiências na cultura gastronómica
- Empresas de mediação artística
- Mediadores culturais
- Museólogos
- Produção audiovisual
- Consultores culturais
- Organizadores de eventos
- Artistas plásticos em contextos não artísticos
- Romancistas
- Editoras
- ...

TIPOLOGIA DE AGENTE



Setor privado/ comercial

1. Profissionais temporários
2. Autônomos e microempresas
3. Pequenas e médias empresas
4. Grandes empresas e corporações

Setor público

5. Administrações públicas
6. Empresas públicas
7. Outras entidades de direito público

Setor social

8. Cidadania ativa individual
9. Organizações informais
10. Associações
11. Fundações

4º setor

12. Empresas de economia social
13. Associações profissionais
14. Clusters
15. Redes

2

SETORES E SUBSETORES CULTURAIS E CRIATIVOS

A cultura e a criação são entendidas aqui como o conjunto de áreas de atividade que compõem e afetam de maneira ampla o setor cultural. Uma realidade complexa, que incorpora aspectos antropológicos, sociológicos, políticos, jurídico-administrativos, econômico-produtivos etc.

A KULTURSISTEMA propõe uma classificação organizada em torno de cinco setores ou níveis diferenciados, mas inter-relacionados, aos quais incorporamos um setor de entrecruzamento, de transversalidade. Esses setores são representados por círculos concêntricos, conferindo um caráter mais germinal aos círculos centrais e mais instrumental aos externos.

0. Transversal.

1. Patrimônio cultural

2. Artes

3. Artes aplicadas e ofícios criativos

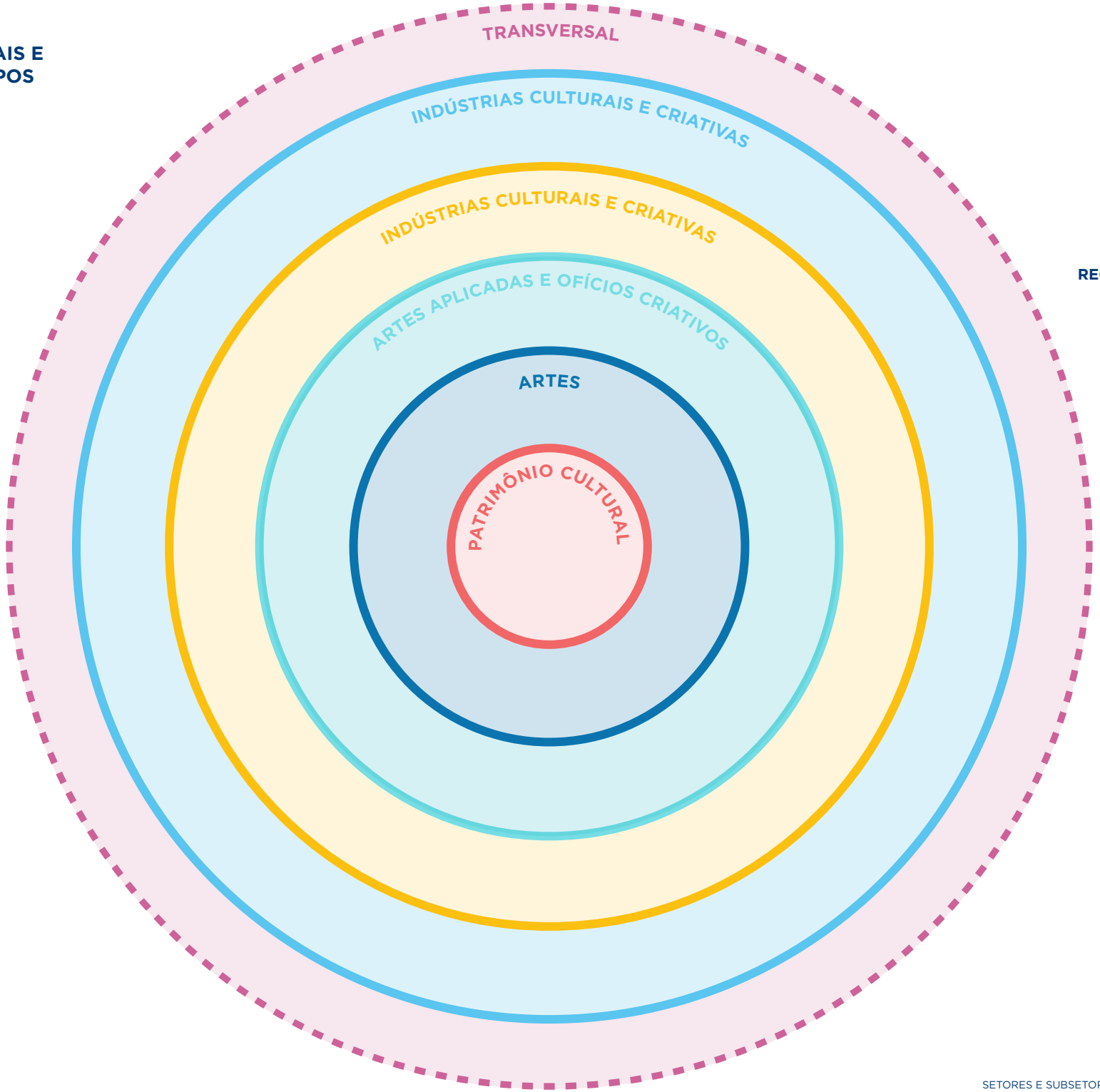
4. Indústrias culturais e criativas

5. Serviços de articulação e indústrias auxiliares

Esses setores, com exceção do Transversal, se subdividem, por sua vez, em vários subsetores disciplinares, constituídos por uma ampla tipologia de atividades diferenciadas, que aparecem, posteriormente, enumeradas de forma não exaustiva. Independentemente da área de atuação (área estrutural, área de impulsionamento ou área criativa) ou do tipo de agente em questão, esses agentes podem atuar em qualquer um dos setores e subsetores.

É importante ressaltar, dadas as singularidades do setor, que as categorias propostas não são puras ou fechadas; que surgem novos campos especializados de atividade; que existem atividades que se situam de forma cruzada entre um ou mais setores, produzindo evidentes sobreposições, alguns deles, inclusive, com elos da cadeia de valor cultural/criativa. Além disso, foi decidido deixar fora de foco setores próximos ou com fortes interseções, como podem ser o patrimônio natural, os esportes ou o turismo (exceto os especificamente culturais).

SETORES CULTURAIS E CRIATIVOS E CAMPOS DE AÇÃO



Área de impulsionamento
AGENTES DE REGULAÇÃO, PROMOÇÃO E IMPULSIONAMENTO

Área estrutural
ESPAÇOS E PLATAFORMAS
(físicas e virtuais)

Área criativa
AGENTES DE AÇÃO DIRETA

SETORES E SUBSETORES CULTURAIS E CRIATIVOS

0. TRANSVERSAL

Hoje em dia muitas expressões culturais e criativas bebem, se ligam ou se misturam com outras, mas incorporamos este setor Transversal para ressaltar expressamente o número crescente de agentes cujas práticas são em si mesmas de natureza dialógica ou híbrida, seja no âmbito intracultural – entre diversos setores ou subsetores criativos sem presença dominante de algum deles ou extraculturais – desenvolvendo cruzamentos entre setores culturais e criativos e subsetores com outros campos disciplinares e de conhecimento.

1. PATRIMÔNIO CULTURAL

O amplo conjunto de bens culturais tangíveis e intangíveis que compõem a identidade dinâmica de uma comunidade, que representam para ela um testemunho e uma simbologia histórico-cultural, e que uma geração herda e transmite à seguinte com o objetivo de preservar, continuar e aumentar essa herança, concebida como substrato cultural para a criação de futuros.

Patrimônio Cultural Tangível
Móvel (artístico, bibliográfico, mobiliário...) e imóvel (monumentos, edifícios e sítios).

Patrimônio Cultural Intangível
Formado por tradições e expressões vivas, saberes, línguas, comemorações, memória coletiva, cultura tradicional.

Patrimônio cultural-natural
Vestígios arqueológicos no seu contexto natural, fósseis, terrestres e subaquáticos, outros materiais de opinião científica, bem como a paisagem cultural produzida num determinado tempo e espaço.

Áreas de atividade aplicadas ao patrimônio
Arquivologia e biblioteconomia / Arqueologia / Documentação e catalogação / Historiografia / Museografia / Paleontologia / Restauração / ...

2. ARTES

Área a partir da qual criar, compor e propor; trabalhando com formas, materiais, linguagens, expressões e relações diversas; e produzindo novos significados, relatos, representações, dispositivos, espaços simbólicos e subjetividades.

Literatura
Quadrinhos / Ensaio / Roteiro / Romance / Poesia / Tradução literária / ...

Música
Clássica / Coral / Contemporânea / Lírica / Popular / ...

Artes cénicas e ao vivo
Improvisação / Circo / Dança / Performance / Mágica / Teatro / ...

Artes plásticas e visuais
Animação / Criação Audiovisual / Desenho / Escultura / Fotografia / Gravura / Pintura / ...

New Media Art
Arte eletrônica / Arte multimídia e interativa / Arte e ciência / Cultura de dados / Hardware e software para experimentação artística / ...

Artes relacionais
Arte Comportamental / Arte Comunitária / Artivismo / Práticas Contextuais / ...

3. ARTES APLICADAS E OFÍCIOS CRIATIVOSOS

Conjunto de atividades criativas que aplicam conhecimentos e técnicas das artes em combinação com outras disciplinas técnicas, com o objetivo de produzir utilidades de natureza essencialmente funcional.

Artesanato
Cerâmica / Instrumentos musicais / Joalheria / Madeira / Artigos de couro / Têxtil / Vidro / ...

Projeto
Cultura *maker* / Editorial / Experiências / Gráfica / Ilustração / Industrial / Jogos e brinquedos / Moda / Multimídia / Processos / Produto / Serviços / ...

Arquitetura
Arquitetura efémera / Edificação / Cenografia / Design de interiores / Mobiliário / Paisagismo / Urbanismo / ...

Gastronomia
Cozinha criativa / Cultura alimentar / Experiências gastronómicas / I+D culinário / ...

4. INDÚSTRIAS CULTURAIS E CRIATIVAS

Conjunto de atividades que dão suporte tangível ou intangível a conteúdos e produtos culturais e criativos, permitindo sua produção sistematizada, seriada e sua distribuição massiva (incluindo serviços estreitamente ligados à referida produção padrão).

Indústria Editorial
Catálogos / Edições limitadas / Livro / Imprensa e publicações periódicas / ...

Indústria da música
Produção musical / Promotoras / Gravadoras / ...

Indústria audiovisual
Cinema / Dublagem / Rádio / TV / Vídeo / ...

Videogame e novas mídias
Conteúdo digital / Fabricação digital / Hardware e software de entretenimento / Hardware e software educacional / Transmídia / Videogames / ...

Indústrias e serviços linguísticos
Ensino de línguas / Tecnologias linguísticas / Terminologia-Lexicografia / Tradução e interpretação / ...

5. SERVIÇOS DE ARTICULAÇÃO E INDÚSTRIAS AUXILIARES

Conjunto diversificado de serviços de formação, acompanhamento, suporte técnico, meios de produção ou outras atividades culturais e criativas especializadas, muitas vezes de caráter transversal, dirigidos tanto aos diferentes setores culturais ou criativos, quanto aplicados a partir do cultural a outras esferas.

Educação artística e cultural
Formal (sistema de ensino regulamentado em diferentes níveis) / Não formal (formação especializada fora do sistema regulamentado).

Mediação cultural
Serviços de recepção / Facilitação-Dinamização-Animação / Guia cultural / Mediação artística / Mediação multicultural / Serviços pedagógicos / ...

Intermediação artística
Curadoria / Gestão e representação / Programação / ...

Comunicação
Publicidade / Relações públicas e mídia / Social media / Gestão de públicos e audiências / Ticketing / ...

Organização e produção de eventos
Congressos / Feiras / Festivais / ...

Lazer e recreação
Atividades lazer / Turismo cultural / ...

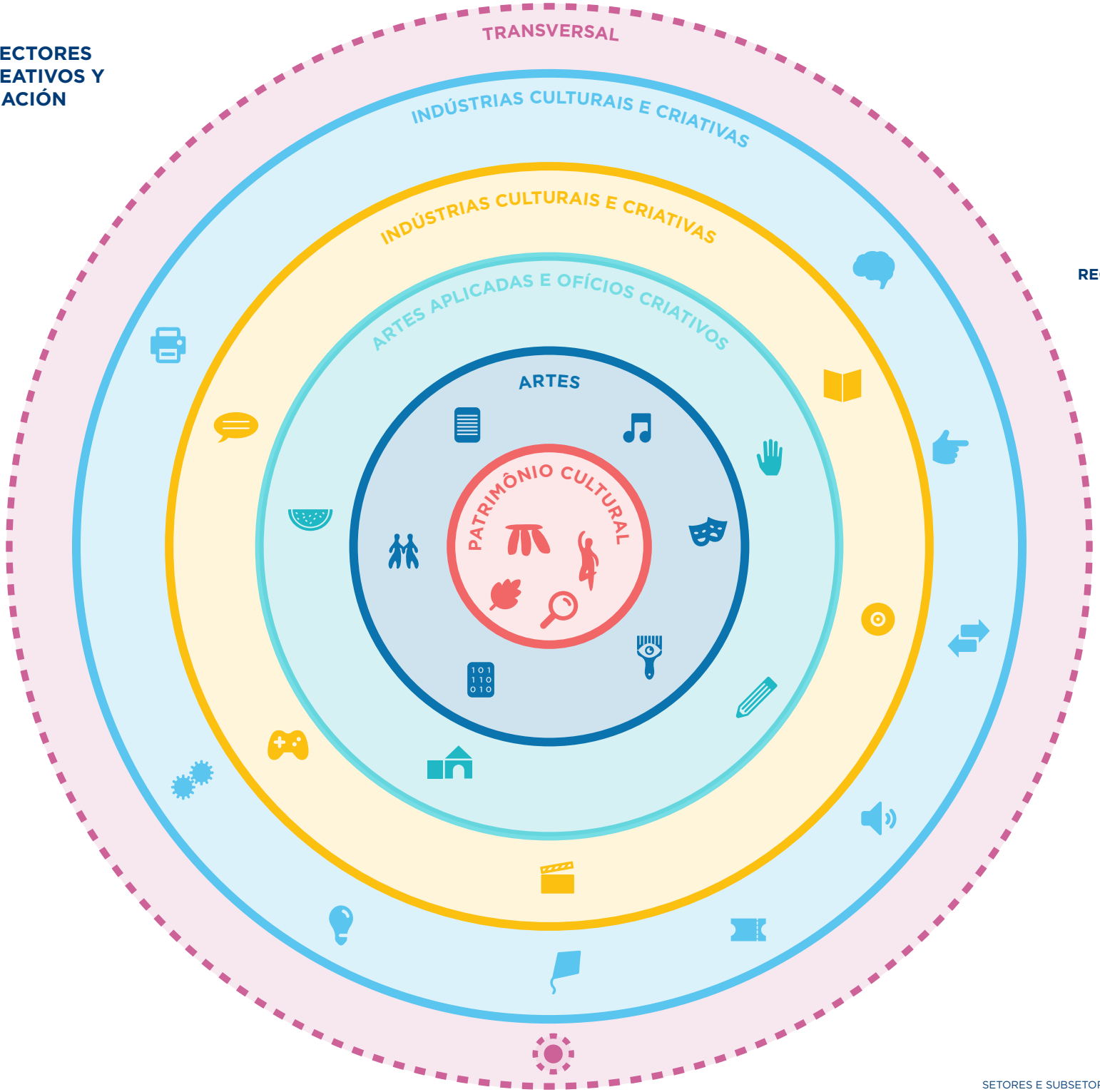
Consultoria cultural
Análise-Pesquisa/ Assessoria e acompanhamento / Criatividade e inovação / Serviços jurídicos especializados / ...

Gestão cultural
Administração cultural / Design e gestão de projetos e organizações culturais / Secretaria técnica / ...

Financiamento
Produtos financeiros específicos para o setor / Patrocínios e apoiadores / xMicrofinanciamento e investimento coletivo /...

Serviços e meios de produção e reprodução
Artes gráficas / Hardware, software e telecomunicações / Mecanização e produção industrial / Produção museológica / Serviços e equipamentos técnicos / ...

SECTORES Y SUBSECTORES CULTURALES Y CREATIVOS Y ÁMBITOS DE ACTUACIÓN



Área de impulsionamento
AGENTES DE REGULAÇÃO, PROMOÇÃO E IMPULSIONAMENTO

Área estrutural
ESPAÇOS E PLATAFORMAS
(físicas e virtuais)

Área criativa
AGENTES DE AÇÃO DIRETA

3

CADEIA DE VALOR

A cadeia de valor é entendida como o conjunto de etapas diferenciadas de agregação de valor que, de forma encadeada – não necessariamente consecutiva – permitem que sejam representadas ciclicamente as atividades precisas para um correto funcionamento da relação entre oferta e demanda. O conjunto de elos geralmente é coberto por mais de um agente.

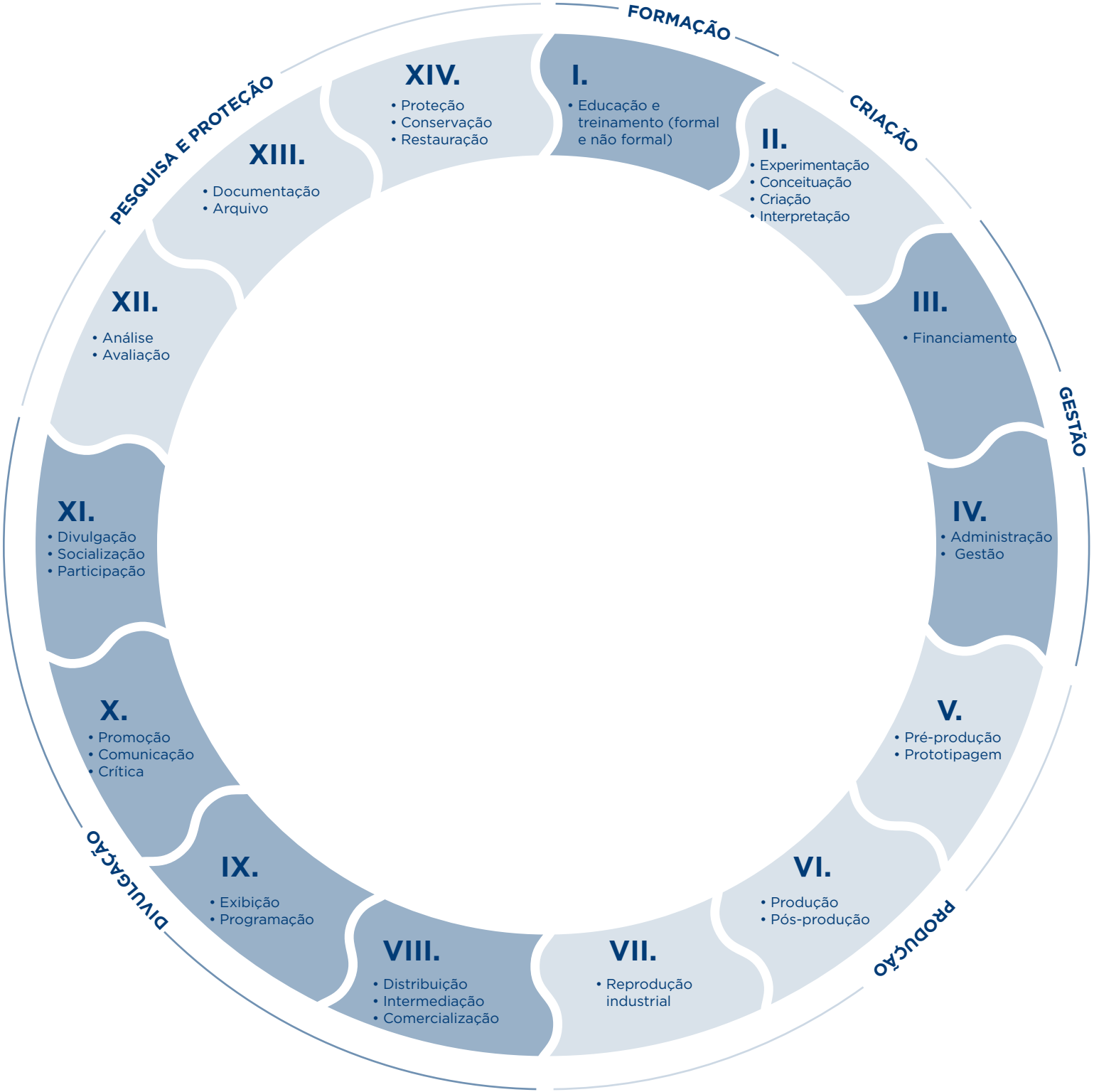
Analisar a cadeia de valor dos diferentes setores e subsetores culturais e criativos, bem como conhecer a posição nela das diferentes organizações ou profissionais, é muito útil para entender os espaços descobertos, ineficiências, sobreposição de presenças ou oportunidades que proporcionam um ambiente e que, muitas vezes, são decisivos para a viabilização das iniciativas e o desenvolvimento do conjunto do ecossistema.

Essas informações são fundamentais para que as organizações, os profissionais e os responsáveis pelas políticas culturais ou de fomento criativo possam definir planos e estratégias devidamente contextualizadas.

Embora internamente cada agente desdobre sua própria cadeia de valor para realizar seus propósitos (oferecer e desenvolver processos, produtos, serviços, experiências etc.), na KULTURSISTEMA atendemos à posição ou posições específicas que cada agente ocupa na cadeia de valor externa.
Ou seja, buscamos que cada agente identifique seu foco de atividade, onde está sua principal contribuição de valor e significado dentro do mercado setorial específico. Por exemplo, embora todos os agentes necessitem de financiamento, isso não significa que se dediquem profissionalmente ao financiamento de projetos ou organizações culturais. Portanto, nesse elo devemos encontrar apenas aqueles agentes que financiam ou facilitam o acesso a financiamento cultural de terceiros.

Na KULTURSISTEMA procuramos reunir num único gráfico os diferentes elos que constituem as diferentes cadeias de valor dos vários setores e subsetores. Além disso, para sermos operacionais, em cada elo agrupamos diferentes subfases ou funções.

ELOS DA CADEIA DE VALOR



PROTEÇÃO / CONSERVAÇÃO / RESTAURAÇÃO
Atividades e processos voltados à permanência, proteção e resgate das manifestações artísticas e culturais originais insubstituíveis, a fim de favorecer sua identificação, prevenir sua degradação, transmitir seu significado às gerações atuais e futuras, bem como estimular seu uso responsável e sustentável.

DOCUMENTAÇÃO / ARQUIVO
Tarefas de gestão da informação de forma a garantir um patrimônio documental, bem como gerar, compartilhar e socializar conhecimento de forma ordenada e sistematizada.

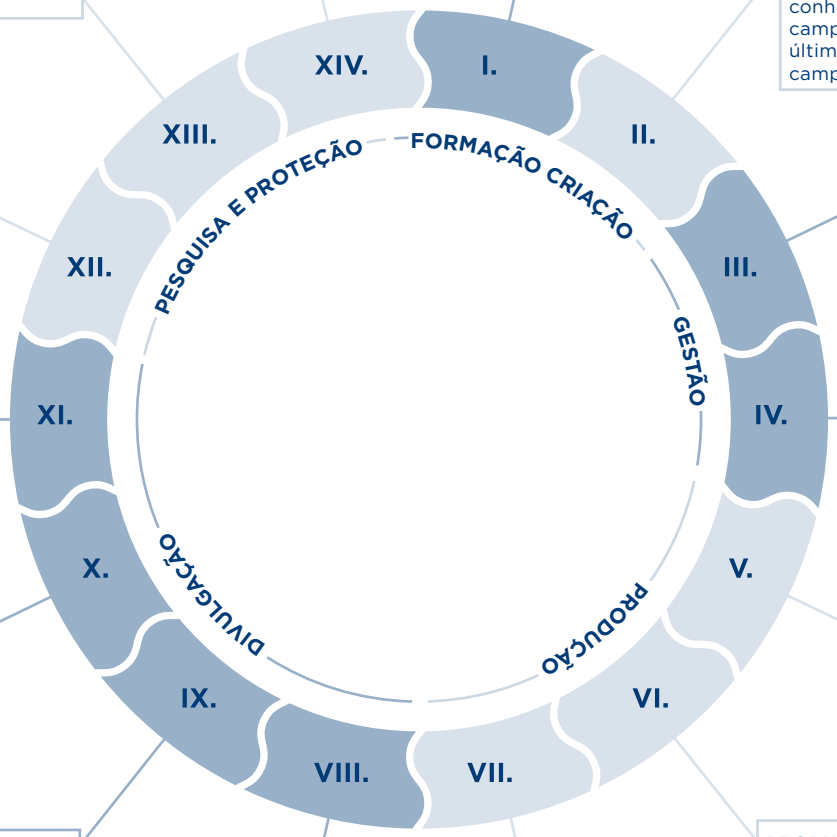
ANÁLISE / AVALIAÇÃO
Geração de ferramentas, índices e indicadores – e sua aplicação em estudos de situação e impacto ao longo do tempo – de políticas, programas, projetos ou ações culturais e criativas.

DIVULGAÇÃO / SOCIALIZAÇÃO / PARTICIPAÇÃO
Ações de facilitação voltadas à acessibilidade, interação e geração de contextos favoráveis para práticas culturais e criativas. São impulsionadoras do conhecimento, do diálogo e da aprendizagem mútua, bem como do envolvimento da comunidade na produção cultural como fato social.

PROMOÇÃO / COMUNICAÇÃO / CRÍTICA
Ações orientadas à escuta ativa, divulgação, valorização, persuasão e/ou análise crítica das produções culturais e criativas na sua relação com os diferentes públicos-alvo.

EXIBIÇÃO / PROGRAMAÇÃO
Amostra, apresentação ou exposição perante um público-alvo de criações, produções ou processos criativos, isoladamente ou no âmbito de uma programação de atuação.

DISTRIBUIÇÃO / INTERMEDIAÇÃO / COMERCIALIZAÇÃO
Ações especializadas de colocação no mercado, por meio de canais físicos ou virtuais, de uma oferta de produtos, serviços, ideias ou experiências culturais e criativas, de produção própria ou de terceiros.



EDUCAÇÃO E TREINAMENTO (FORMAL E NÃO FORMAL)
Desenvolvimento e transferência para terceiros, com orientação profissional, de conhecimentos, metodologias, técnicas, linguagens... em torno das artes e das diversas expressões ou práticas culturais e criativas, no marco do sistema de ensino regular ou em ambientes educativos não formais.

EXPERIMENTAÇÃO/CONCEITUAÇÃO/CRIAÇÃO/INTERPRETAÇÃO
Processos de exploração, desenvolvimento, combinação e contraste de ideias e práticas com o objetivo de gerar novas criações ou recriar criações pré-existentes, gerar novos conhecimentos, novas visões ou novas atitudes em relação a um campo ou expressão das artes e da cultura, ou, usando estas últimas, incidir em mudanças e transformações em outras áreas ou campos sociais.

FINANCIAMENTO
Contribuição direta, assessoria ou mediação especializada na captação ou geração de recursos monetários ou não monetários, destinados ao desenvolvimento de projetos e/ou à atividade cotidiana de uma pessoa física ou organização do ecossistema cultural e criativo.

ADMINISTRAÇÃO / GESTÃO
Assessoria, planejamento e gestão especializada em aspectos estratégicos, organizacionais, operacionais, administrativos, tributários e/ou jurídicos fundamentais no desempenho da atividade cultural e criativa.

PRÉ-PRODUÇÃO / PROTOTIPAGEM
Tarefas, abordagens criativas e processos prévios de preparação, necessários à produção, socialização ou comercialização de uma ideia, produto ou experiência cultural, incluindo processos de experimentação (tentativa-erro) e diferentes sistemas de concretização física ou visual que sirvam para orientar a tomada de decisões sobre as seguintes fases.

PRODUÇÃO / PÓS-PRODUÇÃO
Organização sistematizada de processos e atividades que permitam converter protótipos ou ideias formais em conhecimento ou modelos de pensamento, produtos, serviços ou experiências culturais, previamente à sua distribuição, comunicação, socialização ou comercialização, bem como posterior assistência técnica, atualização e acompanhamento.

REPRODUÇÃO INDUSTRIAL
Processos de produção seriada, física ou digital, de uma criação artística, cultural ou criativa, para sua distribuição massiva e sua otimização escalável de variáveis econômicas e/ou de acesso.

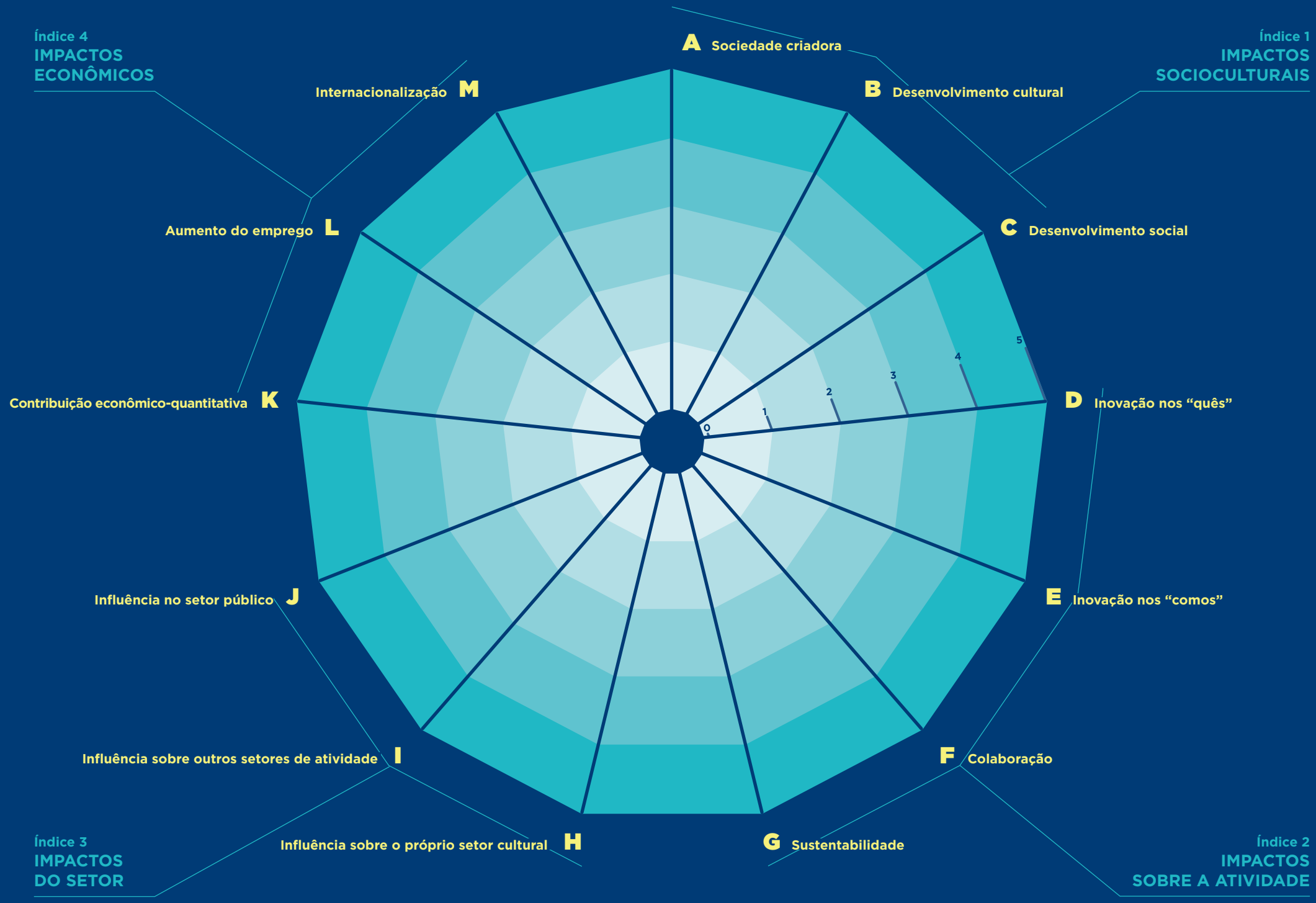
4

IMPACTOS E RETORNOS

Entende-se por impactos e retornos a expressão dos efeitos, mudanças ou resultados, derivados da implementação de um determinado plano, programa, projeto, serviço ou ação, sobre um grupo social, uma área específica ou sobre o próprio processo, organização e /ou agentes envolvidos.

Essas consequências e relações de causa e efeito a curto, médio e longo prazo podem ser de diversos tipos, tais como: retornos internos ou externos; específicos ou globais; planejados ou não previstos; positivos, negativos ou neutros; diretos ou indiretos. E, também, atendem a quantidade, qualidade e extensão dos mesmos.

Cientes da existência de indicadores de avaliação de políticas, de índices que medem a criatividade e o potencial setorial para o desenvolvimento territorial ou sistemas de quantificação do impacto de uma ação cultural na economia local –para citar apenas alguns exemplos – a partir da KULTURSISTEMA, de forma complementar, foi desenvolvida uma proposta para o autodiagnóstico, de caráter mais reflexivo do que uma análise quantitativa, composta por uma bateria de quatro índices e treze dimensões de referência.


Índice 4
IMPACTOS ECONÔMICOS
Índice 1
IMPACTOS SOCIOCULTURAIS
Índice 3
IMPACTOS DO SETOR
Índice 2
IMPACTOS SOBRE A ATIVIDADE
A Sociedade criadora
B Desenvolvimento cultural
C Desenvolvimento social
D Inovação nos "quês"
E Inovação nos "comos"
F Colaboração
G Sustentabilidade
H Influência sobre o próprio setor cultural
I Influência sobre outros setores de atividade
J Influência no setor público
K Contribuição econômico-quantitativa
L Aumento do emprego
M Internacionalização
0
1
2
3
4
5

Índice 1. IMPACTOS SOCIOCULTURAIS

Os efeitos produzidos no contexto, no território, nas pessoas, nos seus sistemas sociais e nos desafios a enfrentar em comum.

A **Sociedade criadora**
Fomento, individual e coletivo, da criação e criatividade, do pensamento crítico e da produção de novos relatos, imaginários e subjetividades.

B **Desenvolvimento cultural**
Impulsionamento da democracia e democratização cultural. Desenvolvimento da cultura como um direito. Acesso à produção e fruição cultural. Criação e qualificação de audiências.

C **Desenvolvimento social**
Favorecer a coesão social e abordagem de desafios relacionados com a educação, integração, vida saudável, meio ambiente, lazer...

Índice 2. IMPACTOS SOBRE A ATIVIDADE

Os efeitos em relação à própria atividade, incluindo tanto o seu conteúdo quanto a forma como é realizada.

D **Inovação nos "quês"**
Criação de novas ideias e conteúdos. Geração de uma oferta inovadora e diferenciada de atividades, produtos, serviços e experiências culturais.

E **Inovação nos "comos"**
Desenvolvimento e/ou aplicação de novos sistemas, metodologias e ferramentas de relacionamento, governança, criação, produção, distribuição ou propriedade.

F **Colaboração**
Promoção de espaços e práticas colaborativas. Participação em projetos e processos coletivos. Articulação através de associações, redes e alianças.

G **Sustentabilidade**
Aplicação de critérios e medidas relacionadas com o cuidado do meio, a utilização consciente dos recursos e a minimização do impacto ecológico.

Índice 3. IMPACTOS DO SETOR

Os efeitos colaterais produzidos sobre o próprio setor cultural, outras esferas sociais, produtivas e sobre o setor público.

H **Influência sobre o próprio setor cultural**
Dinamização e capacidade motora, por: dimensão, referencialidade e relacionamento, capacidade inovadora, abertura de mercados, potencial industrializante...

I **Influência sobre outros setores de atividade**
Promoção do diálogo, cooperação, transferência e hibridação intersetorial e das relações transdisciplinares.

J **Influência no setor público**
Contribuição para o desenvolvimento e avaliação de políticas públicas e novos planos e medidas. Evolução dos padrões e procedimentos de governo aberto.

Índice 4. IMPACTOS ECONÔMICOS

Os efeitos relacionados à geração e distribuição de riqueza, emprego ou à internacionalização da atividade.

K **Contribuição econômico-quantitativa**
Produção de benefícios diretos ou indiretos (externalidades positivas). Distribuição de capitais. Volume de faturação, contribuição para o PIB e retornos fiscais.

L **Aumento do emprego**
Geração e/ou manutenção de empregos diretos ou indiretos. Condições de trabalho e medidas de igualdade, inclusão, conciliação, desenvolvimento pessoal...

M **Internacionalização**
Presença em mercados ou comércio exterior. Participação em redes, circuitos ou projetos internacionais.

5

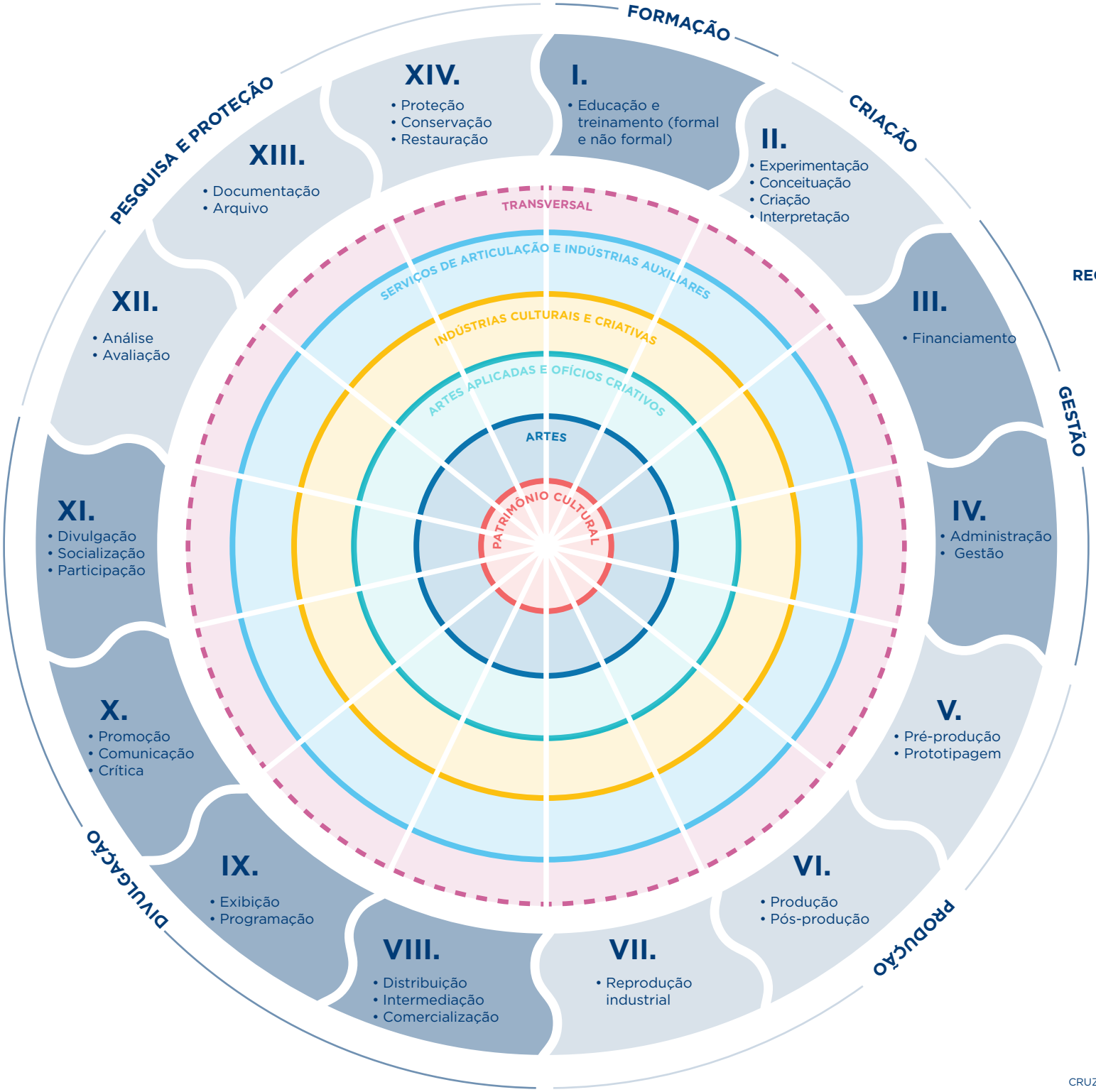
CRUZAMENTOS E COMBINAÇÕES

Uma parte crescente da potência e do valor do ecossistema cultural e criativo se encontra na redefinição e reposicionamento dos agentes pré-existentes; no surgimento de novos agentes cuja diversidade em termos de tipologia, áreas de atividade ou formas de socialização do conhecimento ultrapassam as convenções habituais; e nas possibilidades de surgimento de fenômenos emergentes que sua combinação nos oferece.

Por isso, a KULTURSISTEMA, além das matrizes que servem para analisar cada um dos aspectos relevantes separadamente, propõe três matrizes complementares (que cruzam dados), ajudando a fazer uma interpretação mais complexa e refinada e a descobrir e atentar para peculiaridades, potencialidades e oportunidades no campo de atuação de cada agente ou de um território.

- **Matriz de cruzamento de setores e subsetores com a cadeia de valor.** Permite observar onde uma organização coloca o foco – e onde não – ou qual é a distribuição, em um território, dos nichos de atuação de seus agentes culturais e criativos e, consequentemente, quais espaços não estão cobertos e quais estão sobre representados.
- **Matriz para cruzamento de tipologias de agentes com a cadeia de valor** Permite perceber se existe uma tendência específica numa área territorial específica quanto ao tipo de valor agregado que os diferentes agentes criativos trazem para o mercado e para a sociedade com base na sua natureza formal.
- **Matriz para cruzamento de tipologia de agentes com setores e subsetores** Apresenta uma fotografia de quais campos de atuação artística, cultural ou criativa condicionam, ou são condicionados, pelo tipo de agente analisado a partir de sua natureza formal.

MATRIZ DE CRUZAMENTO DE SETORES E SUBSETORES COM A CADEIA DE VALOR

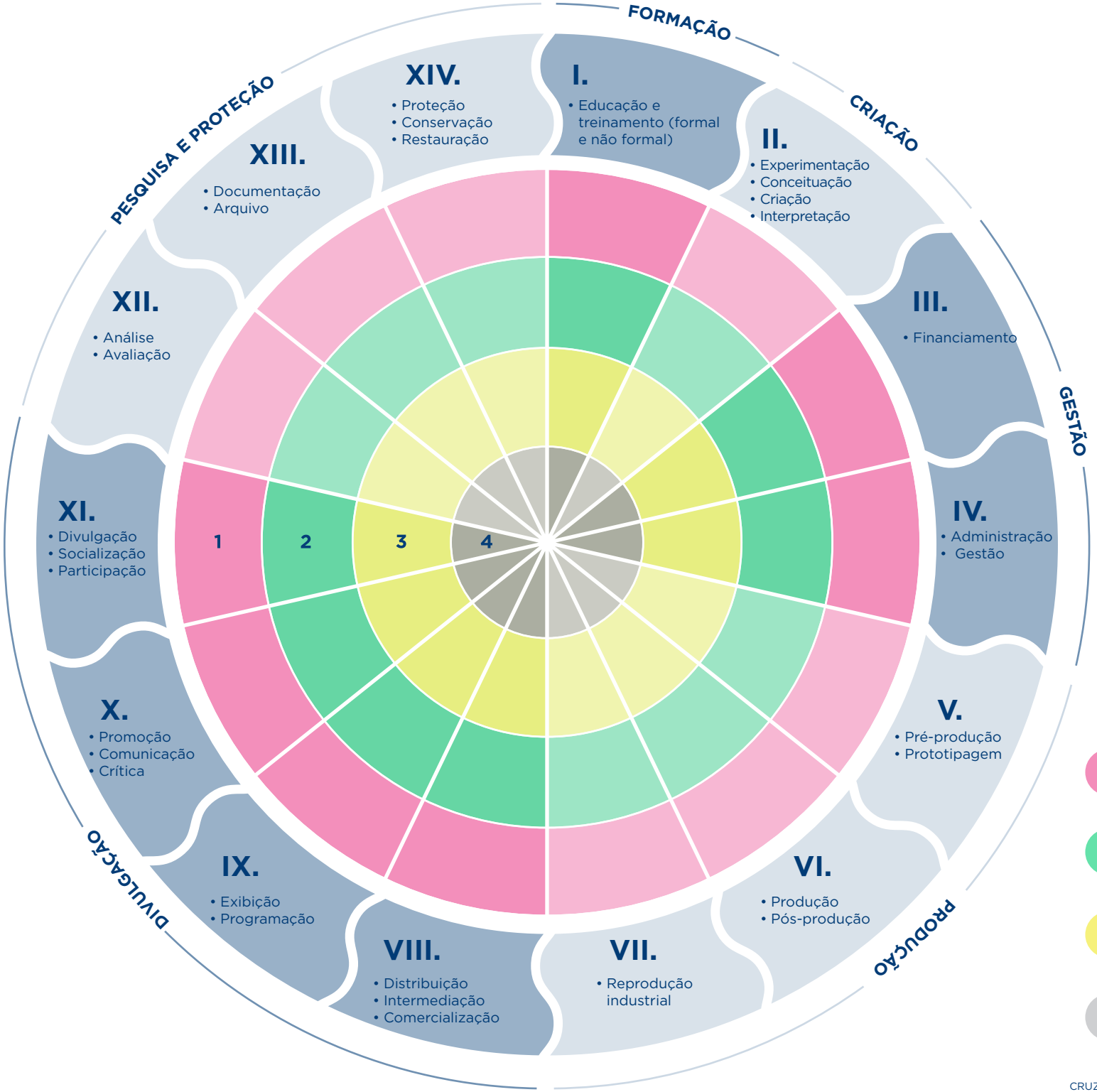


Área de impulsionamento
AGENTES DE REGULAÇÃO, PROMOÇÃO E IMPULSIONAMENTO

Área estrutural
ESPAÇOS E PLATAFORMAS
(físicas e virtuais)

Área criativa
AGENTES DE AÇÃO DIRETA

MATRIZ PARA CRUZAMENTO DE TIPOLOGIAS DE AGENTES COM A CADEIA DE VALOR



1 Setor privado/ comercial

2 Setor público

3 Setor social

4 4º setor

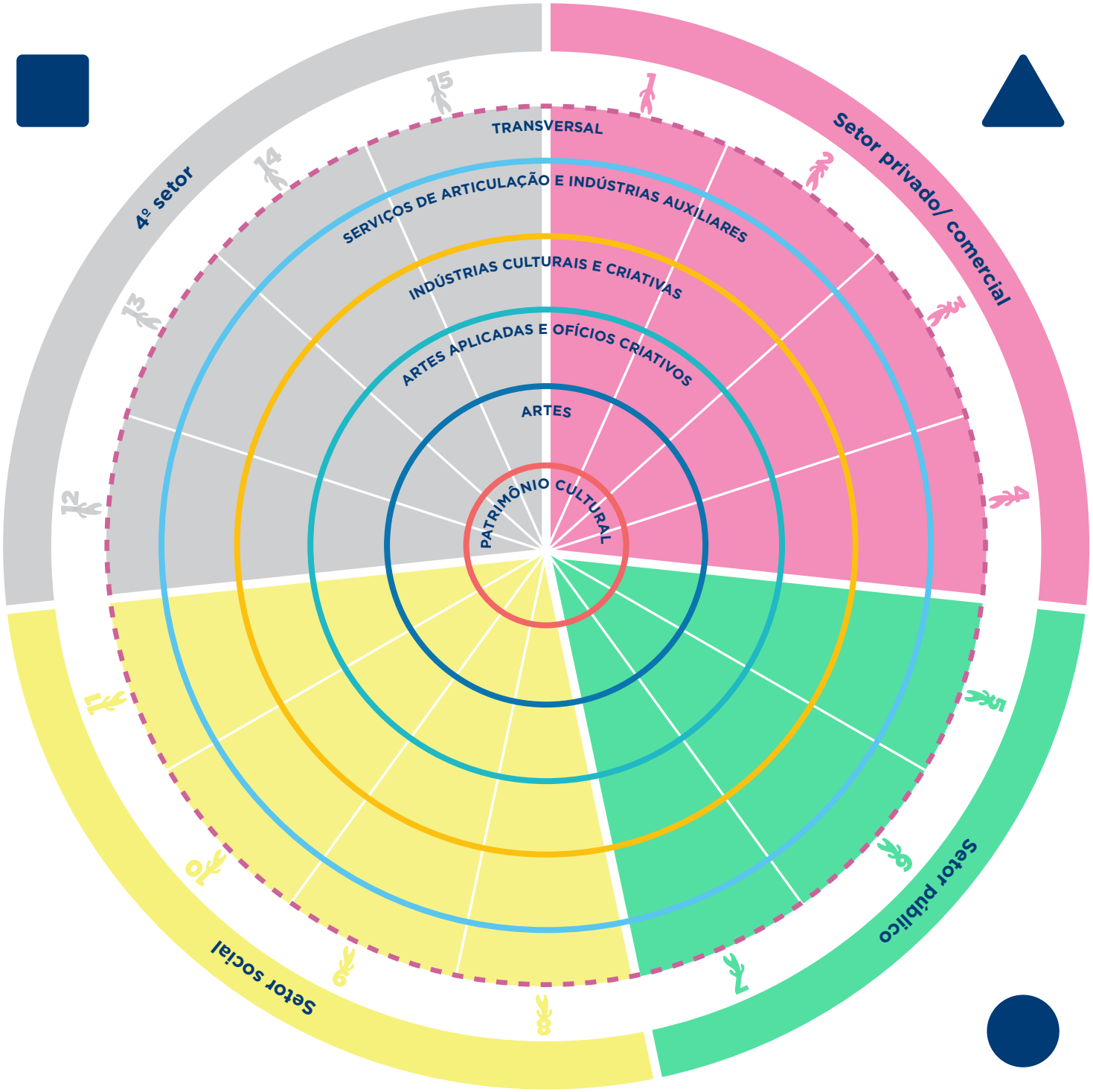
MATRIZ PARA CRUZAMENTO DE TIPOLOGIA DE AGENTES COM SETORES E SUBSETORES

Área estrutural
ESPAÇOS E PLATAFORMAS
(físicas e virtuais)

Área de impulsionamento
AGENTES DE REGULAÇÃO, PROMOÇÃO E IMPULSIONAMENTO

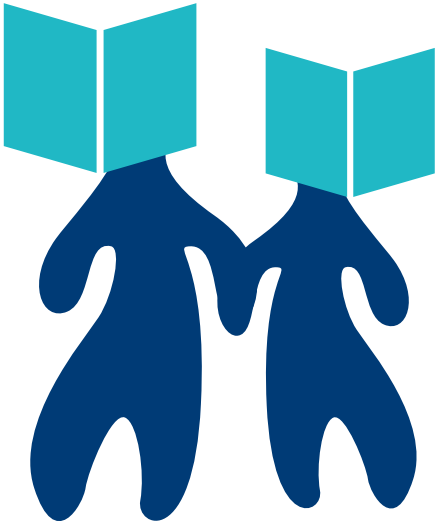
Área criativa
AGENTES DE AÇÃO DIRETA

1. Profissionais temporás
2. Autônomos e microempresas
3. Pequenas e médias empresas
4. Grandes empresas e corporações
5. Administrações públicas
6. Empresas públicas
7. Outras entidades de direito público
8. Cidadania ativa individual
9. Organizações informais
10. Associações
11. Fundações
12. Empresas de economia social
13. Associações profissionais
14. Clusters
15. Redes



6

BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA



BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

Aspillaga Fariña, Alejandra et al., *Mapeo de las industrias creativas en Chile, caracterización y dimensionamiento*, Ed. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, Santiago de Chile, 2014.
http://cid.uchile.cl/images/stories/docs/mapeo_industrias_creativas.pdf

Benavente, José Miguel e Grazzi, Matteo, *Políticas Públicas para la Creatividad y la Innovación. Impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe,* Ed. Banco Interamericano de Desenvolvimento, Washington, 2017.
https://mail.google.com/mail/u/0/#search/kultursistema_2ºedición+revisada/QgrcJHsNkdhhkwtkcCFRXRGMnjZSFkxRNCv

BOP Consulting, *Mapping the Creative industries: a toolkit,* Ed. British Council, Londres, 2010.
https://drive.google.com/file/d/0B8wtUgINuDMWUW12NW9pQ1lUb00/view

Castro Higueras, Antonio, *Las industrias culturales y creativas y su índice de potencialidad,* Ed. Comunicación Social, Salamanca, 2017.
http://www.comunicacionsocial.es/catalogo/colecciones/contextos/las-industrias- culturales-y-creativas-y- su-indice- de-potencialidad

Chapain, Caroline et al., *Creative clusters and innovation*, Ed. NESTA, Londres, 2010.
https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/creative_clusters_and_innovation.pdf

Códigos CNAE de atividades econômicas.
http://www.codigoscnae.es/todosloscodigoscnae

ColaBoraBora, *Ecosistema I+C+i,* Bilbao, 2016.
https://www.colaborabora.org/2016/08/26/ecosistema-ici/

De Voldere, Isabelle (Coordinadora) et al., *Mapping the creative value chains. A study on the economy of culture in the digital age.* European Commission DG Education and Culture, Luxembourg, 2017.
https://www.culturepartnership.eu/en/article/mapping-the- creative-value-chains

Fundação ILAM, *Los diversos patrimonios,* San José, 2006.
http://www.ilam.org/index.php/es/programas/ilam-patrimonio/los- diversos-patrimonios

Governo Basco, *Prioridades estratégicas de especialización inteligente RIS3 para Euskadi,* Vitoria-Gasteiz, 2014.
https://www.irekia.euskadi.eus/uploads/attachments/4633/prioridades_estrategicas201404_ris3_gobierno_vasco.pdf?1400573225

Gómez de la Iglesia, Roberto, *Gestión creativa: ciudades y organizaciones creativas, en Manual Atalaya. Apoyo a la gestión cultural,* Ed. Universidad de Cádiz, Cádiz, 2014.
http://atalayagestioncultural.es/capitulo/herramientas/gestion-creativa- ciudades-organizaciones-creativas

Gómez de la Iglesia, Roberto e Pérez Martín, Miguel Ángel, *El técnico en Actividades Socioculturales,* Ed. Xabide, Vitoria-Gasteiz, 1992.

Heerad, Sabeti e 4th Sector Network Concept Working Group, *The emerging Fourth Sector,* Ed. The Aspen Institute, Washington, DC, 2009.
https://www.aspeninstitute.org/publications/emerging-fourth-sector-executive-summary/

Howkins, John, *The Creative Economy. How People Make Money from Ideas,* Ed. Penguin Books, 2002.
http://www.johnhowkins.com/wordpress/

KEA, Media Group e MKW, *The economy of the Culture in Europe,* Bruselas, 2006.
http://ec.europa.eu/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

Kind, Sonja e Meier zu Köcker, Gerd, *Developing Successful Creative & Cultural Clusters,* Ed. Projektzukunft, Berlin, 2012.
http://www.berlin.de/projektzukunft/fileadmin/user_upload/pdf/studien/Report_Impact_Assessment_2013-web.pdf

Pratt, Andy C., *The Cultural Industries Production System: A Case Study of Employment Change in Britain, 1984-91* (Environmental and Planning A, Vol 29: 1953-1974), Ed. Pion, Londres, 1997.
http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1018.3510&rep=rep1&type=pdf

Ratzenböck, Veronika et al., *An analysis of the economic potential of the creative industries in Vienna,* Ed. City of Vienna, Viena, 2004.
http://www.culturenet.cz/en/cultural-policy/analysis-of- the-economical- potential-of- the-creative-industries-in- vienna/kp:165/

VV.AA., *Agenda 21 de la Cultura,* (documento surgido del Foro de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos - CGLU, para la elaboración de políticas culturales locales), Ed. CGLU, Barcelona, 2015.
http://www.agenda21culture.net/images/a21c/nueva-A21C/C21A/C21_015_spa.pdf

VV.AA., *Análisis de la cadena de valor y propuestas de política cultural,* Ed. Observatório Basco da Cultura_Governo Basco, Vitoria-Gasteiz, 2015.
http://www.kultura.ejgv.euskadi.eus/informacion/analisis-de-la-cadena-de-valor-y-propuestas-de-politica-cultural-2015/r46-19803/es/

VV.AA., *Creative Economy Report. Special edition,* Ed. UNDP e UNESCO, París, 2013.
http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy- report-2013.pdf

VV.AA., *Creative Industries in Estonia, Latvia and Lithuania,* Ed. Ministério da Cultura da Estônia, Tallinn, 2010.
http://www.looveesti.ee/wp-content/uploads/2016/01/CI_ELL_A4_kahepoolne_coated1.pdf

VV.AA., *Economía Creativa,* Ed. UNCTAD (Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento), Ginebra, 2010.
http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf

VV.AA., *Estudio sobre el Ecosistema Cultural de Puerto Rico,* Ed. Comissão para o Desenvolvimento Cultural de Porto Rico, San Juan, 2015.
https://es.scribd.com/doc/267486776/CODECU-Estudio- sobre-el- ecosistema-cultural

VV.AA., *Guía para la evaluación de las políticas culturales locales,* Ed. Federação Espanhola de Municípios e Províncias, Madrid, 2009.
http://documentos.femp.es/files/120-18-CampoFichero/Evaluacionpol%C3%ADticas.pdf

VV.AA., *La especialización inteligente en las industrias culturales y creativas,* Conferência Martes de Innobasque, Donostia-San Sebastián, 2016.
http://www.innobasque.eus/es/article/880/la-especializacion-inteligente-en- las-industrias-culturales-y-creativas

VV.AA., *Manifiesto Mutare, Cultura y Transformación Social,* Fundação Carulla, Barcelona 2018.
https://mutare.cat

KARRASKAN

KULTURA BERRIKUNTZAN
BERRIKUNTZAREN KULTURA
INNOVACIÓN EN CULTURA
CULTURA DE LA INNOVACIÓN

KARRASKAN.ORG

CONEXIONES improbables®

KULTURSISTEMA é um projeto desenvolvido pela associação profissional KARRASKAN, dedicado à promoção da inovação na cultura e cultura da inovação. Foi desenvolvido por Roberto Gómez de la Iglesia, de Conexiones improbables, e Ricardo Antón Troyas, de ColaBoraBora; com a colaboração de Iranzu Guijarro Plaza na coordenação do trabalho de mapeamento da primeira edição e revisão da segunda edição; e Nerea Márquez Txarramendieta de ojobuey.com na resolução gráfica. Além disso, diferentes parceiros do KARRASKAN e outros agentes culturais e institucionais participaram do enriquecimento de referências e do contraste aberto de conteúdos em apresentações e oficinas práticas.

Para o desenvolvimento do KULTURSISTEMA em suas diferentes fases, KARRASKAN tem recebido o apoio de diferentes instituições públicas, através de seus ministérios, departamentos ou áreas da cultura, tais como: o Governo Espanhol, o Governo Basco, os Conselhos Provinciais de Alava, Bizkaia e Gipuzkoa, e o Conselho Municipal de Getxo

KULTURSISTEMA é uma marca registrada de propriedade da Conexiones improbables.

Este manual é licenciado sob uma licença Creative Commons by-sa. Attribution-Share Alike (by-sa), uma licença que permite o livre uso e modificação da obra, citando os autores originais e colocando o resultado derivado sob a mesma licença.

Primeira edição: julho de 2017
Segunda edição revisada: maio de 2019
Segunda edição revisada e ampliada: março de 2020

Eles apoiaram a conceitualização da KULTURSISTEMA:

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO
KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Arabako Foru Aldundia
Diputación Foral de Álava

Bizkaia
foru aldundia
diputación foral

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

Getxo
bizi eskan

KULTURSISTEMA®

by conexiones improbables