



#futuronacultura





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Secretaria da Cultura

Secretário da Cultura: Romildo Campelo
Secretária Adjunta: Patricia Penna
Curadoria do Evento: Sérgio Melo

Documento elaborado por MediaLab São Paulo em parceria com Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo

O MediaLab São Paulo, fundado em 2013, é um instituto e laboratório que desenvolve pesquisas, projetos e iniciativas que combinam arte, ciência e tecnologia com foco em educação, cultura, transformação urbana e social.



Índice

5 Carta de abertura

7 O Evento

17 A inovação e a
transformação tecnológica na
Cultura

17 A cultura como
elemento transformador da
sociedade

22 A Economia Criativa na
geração de riquezas e as
mudanças socioculturais

26 Melhorias necessárias e
oportunidades evidentes

Carta de abertura

A Economia Criativa tem um impacto cultural e social crescente como interface entre criatividade, cultura, economia e tecnologia e expressa a possibilidade de criar e circular o capital intelectual, gerando renda, trabalho, exportações, inclusão social, diversidade e o desenvolvimento econômico.

Em muitos países têm sido adotadas identidades culturais para cidades inteligentes, agregando valor e se destacando entre as demais, proporcionando distritos culturais na combinação entre arte e atividades comerciais, possibilitando a criação de hubs criativos, estúdios de design, empresas de tecnologia, startups etc.

Podemos fazer a analogia de que, assim como o petróleo era o principal combustível da economia no século XX, a criatividade é o combustível do século XXI. Portanto, precisamos pensar na forma como as cidades são planejadas e mais do que isso, como os cidadãos interagem com suas comunidades. Em alguns municípios paulistas, bem como na capital, surgem iniciativas inovadoras visando o desenvolvimento da economia criativa, como por exemplo, o movimento pela inovação realizado pela Desenvolve São Paulo que, neste caso específico, foca o público de empresários que já tenham iniciativas nessa área.

Outras ações, como ADESAMPA ou a própria SPCine, são igualmente importantes para aumentar a cultura do empreendimento

criativo. Porém, com a necessidade de se pensar em políticas públicas para todo o estado de São Paulo, realizou-se uma aproximação com diversas inteligências para criar um vínculo direto com a Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, que pode ter um papel primordial em ser a centelha do desenvolvimento de competências e novos negócios, abrangendo vários municípios e regiões do estado, como exemplo o edital de economia criativa do Estado, que ainda, é carente de iniciativas de políticas públicas para esse setor. Nesse sentido, é necessário criar a sinergia entre o setor público, os setores econômicos e os municípios para promover iniciativas de desenvolvimento econômico a partir da criatividade.

O evento Futuro na Cultura, realizado nos dias 10 e 11 de agosto, no Memorial da América Latina, foi o pontapé inicial para o diálogo com os municípios do estado de São Paulo, para a criação da Rede de Cidades Criativas do estado.

Neste momento, estamos desenvolvendo as diretrizes e os objetivos específicos do que será esta rede, tendo em vista que nossas ideias para 2019 sejam premiar as 10 cidades mais criativas do estado, além de uma plataforma EAD que capacite os agentes públicos sobre metodologias de inovação, tais como, design thinking, canvas, inovação em serviços públicos, experiência do usuário (UX), interfaces, entre outras.

Contudo, espero que esta iniciativa possa refletir em todo o Estado, encontrando identidades culturais específicas em cada município, aumentando o seu poder econômico, turístico, criativo, empreendedor e que descubra talentos que apontem caminhos para as cidades possíveis.

Patricia Penna

Secretária Adjunta da Cultura do Estado de São Paulo



Patricia Penna no Evento Futuro na Cultura

O evento



O Evento O Futuro na Cultura, promovido pela Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, que está na sua segunda edição, teve a participação de artistas, grupos da sociedade civil, pensadores e fomentadores da cultura no Estado de São Paulo.

No ano passado, o evento aconteceu durante um dia, mas já trouxe o debate futuro e a sua influência na Cultura. Este ano, o evento foi ainda maior, dois dias de duração, reuniu cerca de 150 Instituições, 152 palestrantes e debatedores, 30 mesas, 120 horas de atividades simultâneas e locais de exposição onde mais de 2.000 pessoas puderam circular.

A curadoria colocou durante o primeiro dia o debate sobre o futuro incluindo profissionais e membros de governos. Buscou-se trazer a reflexão de como o processo de imprevisibilidade e aceleração digital que vivemos está afetando a nossa produção cultural. Propôs a visualização das competências e saberes que serão exigidos do artista e do profissional da cultura e avaliou os gaps existentes entre o que o futuro pede e o que o presente mostra, especialmente em relação à

viabilização econômica das atividades culturais. O segundo dia do evento teve como proposta a compreensão de futuro, das novas tecnologias e de como o mercado cultural brasileiro tem conseguido lidar com o veloz processo de mudança e transformação digital, destacando algumas iniciativas e conectando grupos participativos na Economia Criativa.

A temática do futuro incluiu debates sobre o futuro da criação, da produção e da distribuição cultural no país. Mas como o futuro é mesmo constituído pelo presente, os participantes trouxeram iniciativas atuais que vão além da arte, iniciativas que aplicam as criações à vida cotidiana, às ações socioculturais, que auxiliam não só no fomento da inovação artística do país como também na geração de renda para alguns brasileiros.

Os temas puderam ser discutidos em cinco ambientes distintos: o Espaço Visão, que recebeu a presença de autoridades governamentais, cónsules, artistas renomados e membros da sociedade civil; o Espaço Conexões, onde grupos trocaram experiências e evidenciaram desejos e necessidades do setor da cultura e todos os demais setores. Em um espaço destinado às Plenárias, foram acomodados grupo da terceira idade, pessoas com necessidades especiais e um grupo que debateu o rock. Além dos espaços de debate, foi disponibilizado um espaço para trocas de experiência em projetos e ações culturais: a Mostra Cultura e Inovação. O evento contou ainda com o espaço Hackday, um espaço de cocriação, que aprofundou ideias,

projetos e iniciativas para a criação e difusão da cultura.



Marcelo Taz, que abriu o evento.

Espaço Visão

Inovação na aceleração digital

Apresentação: Marcelo Tas
Estratégias internacionais
para o futuro

Mediador: Ana Carolina Fonseca
Convidados:
representantes consulares Portugal,
Canadá,
México, Holanda e Colômbia

Quase futuro

Mediador: Adriana Silva –
IPCCIC
Convidados: Domingos Leonelli – Ex-
deputado
Federal, Isabel de Freitas Paula –
Unesco

O saber do futuro

Mediador: Luís Sobral – FDE. Convidados:
Cláudia
Costin, Fernanda Golveia – UNIVESP,
Guilherme
Arradi – SEBRAE, Marcia Papa – Etecris

O valor do futuro

Mediador: Eduardo Saron – Itaú Cultural
Convidados: Pedro Magyar – Desenvolve
SP,
Maurício Juvenal – Secretaria do Planej. e
Gestão do Estado de São Paulo e Sérgio
de Sá Leitão – Ministro da Cultura

Vão breve até o futuro da cultura

Mediador: Rodrigo Hornbardt – chefe de
redação do SBT. Convidados Tadeu
Jungle – Junglebee, Gil Giardelli –
Professor da Insper e Fundação Dom
Cabral.

Novíssimas tecnologias e soluções Integradas

Mediador: Cleber Paradela. Convidados:
Janaina

Augustim – O2 Filmes, Rodrigo Terra –
ARVORE
Experiências Imersivas/XRBR, Bruno
Peroni – Atlas Quantum e Sementes
Negócios.

O Futuro da distribuição da cultura

Mediador: Camila Hornhardt – Agência
Befoür
Convidados: Hugo Bernardo – Evenbrite,
Fábio Santana – Deezer, Juan Balmaceda
–
Primepass

Moda, economia criativa e Iniciativas

Mediador: Osvaldo Costa – Consultor de
Moda. Convidados: Gustavo Silvestre –
Ponto
Firme, Paulo Borges – SPFW, Jackson
Araújo
– Consultor Criativo
–

Hubs e redes como pontes para construção da inovação e do futuro na cultura

Mediador Lu Bazzanella – White Rabbit e
Terra Convidados: Ralph Peticov –
HackTown, Katia Abreu – SIM/SP, Rafael
Vettori – Festival Path, Allan e Simon
Szacher – Pixel Show



A partir da esquerda Eduardo Saron, do Itaú Cultural, Sérgio de Sá Leitão, Ministro da Cultura, Pedro Magyar, do Desenvolve SP e Maurício Juvenal – da Secretaria de Planejamento e Gestão de SP.

Espaço Conexão

O futuro e tendências do artesanato na Economia Criativa

Convidados: Bete Bacelar – SUTACO, Rose Meusburger – Gaia, Natália Toledo – Design Possível

Empreendedorismo inovador, cultural e criativo nas Periferias

Mediador: Fernando Velázquez. Convidados: Alex Santos – PIM, Gal Martins – Zona Agbara, Alexa Gomes – Ocupação Ouvidor 63, DJ Bola – A Banca, Thais Siqueira – Rede DoLadoDeCá, Eliane Dias – Empresária Racionais MC

Arte e tecnologia, disrupção e conexão

Mediador: Rodrigo Arnaut – Esconderijo Criativo/Faap Convidados: Tati Calvo – TACC 88 e Hacienda, Maurício Jabur – Mau Maker e Hacienda, Kenzo Abiko – Fab Lab Brasil / FabAcademy, Alexis Anastasiou – VJ / Mapping / VisualFarm

O Futuro nos quadrinhos

Mediador: Celso Menezes. Convidados: Alex Mir – desenhista, Bruno Honda – MSP, IvanFreitas – CCXP, João Paulo Sette – Social Comics, Gabriel Caropreso – Catarse, Marcela Godoy – roteirista Vencedores do prêmio PROAC –



Tema da mesa: O Futuro dos quadrinhos

Cultura Criativa 4.0

Mediador: Marcelo Graglia – Media Lab SP. Convidados: Lucia Santaella – PUC SP, Johannes Klingberg – VDI Alemanha, Francisco Bezerra – Microsoft

Audivisual e Cidades: cidades possíveis e identidades culturais

Mediador: Adriana Silva – IPCCIC. Convidados: Newton Cannito – Fábrica de Ideias Cinemáticas, Renato Candido – Associação de Produtores de Audiovisual Negro, Sergio Roizenblit – Documentarista, Miguel Rodrigues – Take a Take

Audiovisual e cidades: film commission, novos modelos e desafios

Mediador: Joyce Pais. Convidados: Daniel Celli – Spcine, Edu Felistoque, Marcelo Trotta – Associação Brasileira de Cinematografia – ABC, Gil Pinna, Elder Fraga

Futuro na arte

Mediador: Sergio Bicudo. Convidados: Baixo Ribeiro – Galeria Choque Cultural, Vitor Tachibana – Open Space, Monica Gambarotto e Vanessa Torrez – Projeto



Tema da mesa: Cultura Criativa 4.0

Plenárias

Debates entre grupos identitários com o objetivo de traçar auxílios e trazer ideias de melhorias para a Cultura no Estado de São Paulo.

Plenária: Melhor Idade

Trouxe o debate das questões dos idosos no contexto da cultura.



Plenária: Idosos

Plenária: Necessidades Especiais

O debate não se restringiu ao acesso dos deficientes, mas lembrou da necessidade de projetos de geração de emprego e da melhoria da integração, não somente inclusão do deficiente.



Plenária: Necessidades Especiais

Plenária do Rock

Foi trazido ao debate a necessidade de melhores espaços para se discutir as ações de produção de projetos de Rock and Roll na cidade e Estado de São Paulo, cobrou-se mais incentivo de programas de governo e ações que motivem a integração da geração dos anos 2000 ao rock.



Plenária do Rock

Hackday



Apresentações e debate



Premiação

Espaço criativo para criação de soluções tecnológicas inovadoras para a difusão da cultura e melhorias das condições de vida. Discutiu-se sobre o uso de IA (Inteligência Artificial) na cultura. O debate colocou a importância de humanizar as soluções tecnológicas, aproximando a tecnologia das pessoas.

No Espaço, ocorreu a apresentação da Plataforma SP Estado da Cultura, há 2 anos no ar. O desafio lançado é o da criação de um aplicativo que incentive o uso da plataforma e que tenha visibilidade no meio dos artistas e formadores de opinião.

Foram premiados projetos com 6 kits Arduino, que permitem a montagem de robôs e pequenos computadores.

Mostra de Cultura e Inovação

Espaço onde instituições de fomento à cultura trocaram experiências e mostraram seus projetos ao público.



Espaço Externo



Food Trucks



Artesanatos



Atividades Culturais



Um breve resumo

O evento proporcionou debates sobre temas extensos e significativos para o progresso da cultura no país. Algumas temáticas foram constantes e resumem o acontecimento, dentre elas: a tecnologia e a inovação como elementos transformadores dos ambientes artísticos e culturais; a questão do impacto social proporcionado pela cultura e seu papel na valorização da diversidade, inclusão, acesso dos diferentes públicos e democratização da cultura. Outra temática, a Economia Criativa permeou quase todos os debates. Foram analisados o impacto social e a geração de renda proporcionada pelas atividades que envolvem o tema – Economia Criativa. Muitos dos grupos de debate também trataram das melhorias necessárias para a transformação cultural, levantando necessidades, sugestões e oportunidades para a melhoria da cultura no país. Estas temáticas serão trazidas neste trabalho.

A **inovação e a transformação tecnológica na cultura** é, por si só, uma temática do futuro. O medo da tecnologia entrar em nossas vidas, tirar nossos empregos e roubar nosso tempo, está longe de ser superado. Entretanto, a presença tecnológica está intrínseca em nossas vidas, não é mais coadjuvante. Como exemplo, o cinema se utiliza da realidade virtual e da realidade aumentada fortemente. A tecnologia e as

rápidas mudanças transformam a arte, tornando-a mais próxima dos seres humanos. A tecnologia tem exercido um papel central, mas são os seres humanos ainda os protagonistas da criação artística e cultural, por isso a importância da tecnologia ser feita para as pessoas. A tecnologia tem criado novos mecanismos de trabalho e, por meio dela, é possível pensar melhor, gerar mais arte e transformar o mundo.

A **Cultura como elemento transformador da sociedade** foi um temática fortemente discutida em algumas mesas, a exemplo do grupo de necessidades especiais, grupo da terceira idade e coletivos de cultura que debateram questões como a sua importância para a valorização da diversidade e seu importante papel como catalisadora a educação. Apesar da cultura ter na diversidade seu valor, os debates mostraram que a realidade não é assim. Ainda são raros os negros protagonistas, produtores de filmes ou editores. A periferia se esforça para abraçar a agenda cultural da cidade, mas a exclusão é ainda mais forte. A cultura ganha um patamar de importância fundamental na transformação da sociedade, pois sabe-se que ela antecede as transformações sociais, ela educa o jovem divertindo-o antes mesmo da educação formal.

A **Economia Criativa na geração de riquezas e as mudanças socioculturais**. A Economia criativa já assume um importante papel em alguns países, que apresentam uma agenda de políticas governamentais, incentivos fiscais e colocam a economia criativa com significativa

relevância na geração de divisas. No Brasil, a realidade ainda não é a mesma. Há excelentes exemplos, iniciativas inovadoras, mas que não contam com incentivos e não estão integrados à visão de planejamento econômica ou mesmo atreladas às práticas culturais. Somos um país riquíssimo na diversidade cultural, mas pouco fazemos com isso, não exportamos cultura de forma planejada e integrada, mal conseguimos remunerar devidamente os artesãos e artistas produtores de arte.

Por fim, a temática- **Melhorias necessárias e oportunidades evidentes** - mostra itens mencionados durante todo o evento como sugestões de melhorias para um melhor aproveitamento do uso da tecnologia, dos recursos existentes e a democratização, inclusão, gestão de projetos, acesso às leis de incentivo e cooperação entre as partes. O setor público foi chamado, durante os debates para aumentar o apoio em atividades essenciais, para auxiliar no processo de democratização da cultura, sobretudo no apoio à execução e ao acesso aos incentivos financeiros.

A inovação e a transformação tecnológica na Cultura

“A tecnologia democratizou a arte”
Tadeu Jungle

Pensar em um futuro sem relacioná-lo à transformação tecnológica seria impossível. É como esquecer o passado de uma civilização. O encontro com a tecnologia foi debatido de forma entusiasmante. Dos mais apaixonados por tecnologia até aqueles que mostravam os problemas trazidos por ela, pode-se perceber iniciativas interessantes. Um dos grandes benefícios gerados pela tecnologia foi o da popularização da arte, da facilidade de acesso à cultura e à arte pela difusão do uso dos celulares, das redes sociais e pela digitalização da arte. Nesse contexto, todos passam a ser veículos, os expectadores são jornalistas e fotógrafos e, portanto, passam a interferir na arte. A liberdade é exercida como nunca e isso vem trazendo um descontrole do que é escrito, falado e exposto. Se antes os políticos controlavam sua imagem, atualmente, eles se indignam com o que é dito sobre eles e procuram manipular fatos, utilizando-se de fake news em campanhas. É preciso lidar com tamanha aceleração, o que hoje é, amanhã deixa de ser. Portanto, o acolher do novo significa a integração desta nova produção artística, onde novas linguagens, novas formas de expressão aparecem. A tecnologia não é ruim, se for usada com discernimento e relevância.



Imagem não modificada do ex-presidente Getúlio Vargas.



Imagem alterada do atual presidente da Rússia, Vladimir Putin, apresentada no evento.

A tecnologia leva cultura às pessoas, mas também atrai as pessoas ao contato com a arte. Um dos passos para a democratização do acesso é investir em novas tecnologias e no desenvolvimento de competências para o mundo digital e tecnológico. Como exemplo de democratização do acesso, mencionou-se o uso da realidade virtual (RV) e da realidade aumentada (RA) em pequenas cidades. Mas isso não substituiu o cinema ou o teatro, criou um novo espaço.

A realidade aumentada e a realidade virtual transformaram o cinema e o teatro em telas itinerante. As tecnologias parecem não terminar com a arte existente, mas sim auxiliar na divulgação e no acesso daqueles que, por alguma razão, não conseguem chegar às salas de cinema e teatro. A democratização do acesso não fica por aí. Atualmente, é possível fazer um tour virtual a um museu, sem sair de casa. Isto é levar arte às pessoas. A realidade virtual potencializa a narrativa; possibilita ao público (qualquer público) assistir a uma peça com o privilégio da melhor

fila, da melhor poltrona; o espectador pode caminhar ao redor dos personagens. E não se trata somente de levar a cultura aos lares. Há tecnologias que dão mais razões para as pessoas saírem de suas casas e irem aos museus, como é o caso do aplicativo MOMA, que oferece informações, além das obras de arte em museus, fazendo vínculos com outras obras e autores.

O medo da substituição dos meios não é necessário, não há razões para sermos refratários às tecnologias. Pensadores e educadores estão revendo seus conceitos, os alunos têm acesso às informações e podem potencializá-las, mas é preciso saber utilizar a tecnologia, pois não há máquina sem seres humanos. O conservadorismo não nos levará longe, é fundamental o fomento à fusão da arte e da tecnologia. Aliás, as duas palavras têm origem similar (arte em grego é *téchnes* que significa técnica). Mas os protagonistas da tecnologia são os seres humanos e os grupos sociais e não o contrário.

Ir ao cinema é uma delícia, usar os óculos de realidade virtual é outra experiência. O cinema vai acabar? Não, não vai acabar. Cinema é uma experiência, os óculos de realidade virtual são outra experiência. (Tadeu Jungle)

A tecnologia não está restrita às artes diretamente, muito da realidade virtual, da própria Internet das Coisas (IOT), do blockchain como plataforma de negócios ou

mesmo as impressoras 3Ds, trazem ferramentas e possibilidades de levar arte e cultura para as pessoas.

Assim como a arte, a tecnologia não tem fronteiras, e criar em novos ambientes, falar a linguagem digital, compreender novas tecnologias são requisitos mínimos para a criação de uma arte integrada à tecnologia e à economia global. O Brasil tem jogos reconhecidos mundialmente, (exemplo do game *Árvore*), mas é preciso ganhar maior visibilidade.

As mudanças digitais não dizem respeito somente ao formato e ao conteúdo, tratam também da forma de distribuição e de comercialização. A plataforma blockchain, a comercialização virtual irá mudar ainda mais essas relações: reduzirão o papel dos intermediários e facilitarão a relação artista–consumidor de arte.

Se eu fosse um criador,
ficaria de olho nas
criptomoedas. (Bruno Peroni)

A cultura como elemento transformador da sociedade

“Cultura tem que ser entendida como fermento e não como cereja do bolo” (Natália Toledo)

A cultura tem se mostrado um elemento extremamente relevante no desenvolvimento de atividades sociais e transformadoras da sociedade. Estes temas foram lembrados pela importância do cuidado com o meio-ambiente, a educação e a valorização da diversidade social.

A educação foi debatida como um problema de quem está na escola e tem se graduado com analfabetismo funcional, como item que precisa ser reformulado, repensado com urgência, não só garantindo acesso à educação primária e secundária de qualidade, como mostra a ODS número quatro da ONU, mas também como processo em que o professor deve reformular seus seus métodos e estes devem incluir aprendizagens coletivas e colaborativas. O aluno deve aprender a pensar, deve ser protagonista da sua educação. A multidisciplinaridade deve ser tratada devidamente neste contexto, pois os saberes não são fragmentados e é possível que o aluno receba valores e suporte emocional, não somente cognitivo. Neste sentido, a educação e a cultura precisam andar de mãos dadas. Pois não é preciso levar somente as pessoas para as artes, mas a arte para a educação e estimular a criatividade por meio da arte e da ciência.

O estímulo ao acesso à cultura, o estímulo à cultura frente à educação e a mistura de ideias é poderão direcionar iniciativas. As mesas de debate colocam a importância do trabalho coletivo para ganho de visibilidade e benefícios. Grande parte das iniciativas mencionadas vincula a arte à geração de renda, no sentido da inclusão social e do

apoio ao meio-ambiente. Mas ainda é preciso criar uma certa autonomia nos coletivos, cooperativas e comunidades para que possam comercializar e lucrar com sua criatividade.

A questão não se resume à integração e ganhos dos grupos. A cidade exclui ainda as iniciativas de quem não é do “circuito”. A exemplo, do Coletivo Ouvidor 63 que ocupa um prédio no centro da cidade para ter mais acesso à cultura, aos eventos e à economia criativa ou mesmo da Rede DoladodeCá, que atua na periferia formando profissionais e auxiliando na educação de jovens, que busca articular iniciativas empreendedoras em cultura ligando-as aos recursos das empresas. Alguns grupos que usam, por exemplo, IOT (Internet das Coisas, já promovem o monitoramento das águas do Tietê, ou mesmo o uso de arte com realidade virtual para a realização de exames em crianças, na área da Saúde. Estes são exemplos da cultura aplicada em outras áreas – o meio ambiente, a saúde, não só a educação.

O ganho de autonomia e de ação local pelos coletivos, cooperativas e redes de cocriação mostraram-se como peças-chave para a transformação cultural.

A cultura foi colocada como elemento formador, delimitador de grupos específicos. Ela traz independência ao deficiente físico, melhora à autoestima e inclui a população de todas as idades em toda a sua diversidade e vida social das cidades.

A Economia Criativa na geração de riquezas e as mudanças socioculturais

A Cultura é uma matéria-prima inesgotável e que pode ser facilmente explorada: por isso é a chave do crescimento econômico. (Paulo Lourenço)

O cenário atual não foi caracterizado como fácil. A desigualdade no país só aumenta, a população está envelhecendo e não há planejamento efetivo para acolhermos os indivíduos economicamente e socialmente. Estamos ainda diante da extinção dos postos de trabalho pela automação da indústria. A produtividade está estagnada. Vivemos um momento delicado, cuja cidadania está fragilizada pelo populismo. Neste cenário, é preciso deixar de encarar a cultura como um elemento à parte da sociedade e da economia e entendê-la como grande protagonista do processo de transformação técnica, social e econômica.

O problema do Brasil é que falta incentivo público. Todo investimento fica no âmbito privado.

(Janaína Augustim)

A exemplo de outros países desenvolvidos, a economia criativa é prioridade dos governantes. Em época da crise europeia, Portugal colocou como prioridade o incentivo à Economia Criativa e a chegada de startups com excelentes resultados.

A Cultura é uma matéria-prima inesgotável e que pode ser facilmente explorada: por isto é chave de crescimento econômico. (Paulo Lourenço)



LX Factory – um projeto português de financiamento de parceria público privada que revitalizou uma área abandonada de Lisboa e a transformou em um grande pólo de desenvolvimento de economia criativa, atraindo empreendedores e consumidores.

A embaixada do Canadá mostrou um projeto chamado Canadá Criativo que coloca investimentos públicos e privados na economia criativa e tem nas novas tecnologias os pilares para este fomento: games, RV (Realidade Virtual), RA (Realidade Aumentada) e a música.

A embaixada do México salientou que 3,3% do PIB mexicano vem da Economia Criativa e que o país é o principal exportador de bens criativos da América Latina. Possui em parceria com a UNESCO, um projeto de fomento a gastronomia, música e cultural digital, intitulado Cidades Criativas.

A Holanda tem como objetivo tornar-se o maior centro de Economia Criativa da Europa até 2020 e pretende fazer isso investindo em programas de educação criativa e pesquisa. O país possui diversos projetos que relacionam sustentabilidade e moda (setor que lidera os índices de poluição). Além disso, este país tem investido em festivais de música eletrônica pelo

mundo.



Holanda: Projeto The House of Denim: escola de jeans, cursos e foco em produção de jeans com alta qualidade e de maneira sustentável.

O Brasil tem um caso semelhante, que relaciona a questão da sustentabilidade pelo uso de lixo reciclado em roupas de alta costura e também pelo uso de mão de obra com cunho social, como é o caso do projeto Ponto Firme.



Projeto Ponto Firme de Gustavo Silvestre: início 2015, crochê como forma de trabalho e renda para 120 presidiários de Guarulhos. Produção foi levada à SPFW (São Paulo Fashion Week).

Outras iniciativas apresentadas dizem respeito à produção de pranchas de surf com lixo e móveis feitos com madeira de lixões em cooperativas de Brasília.



Prancha de surf feita com lixo, mostrada por Jackson Araujo que destacou que o futuro está no lixo e que devemos investir em uma economia afetiva, onde o fazer coletivo e o fazer para valorizar o ser humano é que tem valor.

O que fica evidente no Brasil é que as iniciativas são muito criativas e interdisciplinares, mas são difíceis de serem levadas para frente. Não se tornam projetos ou programas, são somente iniciativas.

O país não perde em inovação. São muitos os eventos que fomentam a inovação, como é o caso do Path Festival: Festival Brasileiro de Inovação, HackTown festival, Festival de Imersão no interior, Show Festival de Criatividade. Mas os eventos sobre criatividade são somente para aqueles que conseguem capitanear recursos maiores com a Lei Roanet.

A importância da Economia Criativa foi constatada, ela gerou R\$ 155 Bi em 2015 e proporcionou 851 mil empregos. Ela já corresponde a mais da metade daquilo que é distribuído pela internet e traz retornos financeiros muito além do esperado. Um exemplo mencionado por

Sergio Sá Leitão, Ministro da Cultura foi a rentabilidade da FLIP (Feira Literária de Paraty). A organização da feira gastou R\$ 3,5 milhões e recebeu em troca 13 vezes este valor em receita. A Economia Criativa pode ser uma saída para um país, que tem como foco exportador somente o agronegócio. Poderíamos exportar nossa cultura, que é tão diversa e valorizada pelo mundo. A economia criativa passa a ser estratégica para revitalizar o país, mas é preciso incluí-la como unidade orçamentária do Governo e priorizá-la.

Os desafios não são poucos: é preciso monetizar e rentabilizar os ativos culturais e criativos, é preciso produzir para o mundo, incluir o desafio da competição global e também exportar.

É preciso reduzir o desperdício dos ativos culturais e exportar talentos.
(Sérgio Sá Leitão)

Economia criativa é um grande antídoto contra a falta de emprego, homicídios, drogas e desencanto com o Brasil pelos jovens (Sérgio Sá Leitão)

Melhorias necessárias e oportunidades evidentes

“O dinheiro até existe, mas não conseguimos acessá-lo.”
Plenária: Idosos

O evento evidenciou aspectos comuns que devem ser tratados: dentre eles destacam-se a dificuldade de acesso aos incentivos, o fomento de redes de colaboração para que a economia criativa floresça e o estímulo à relação cultura–tecnologia para o exercício da inovação.

A Lei Rouanet atende sobretudo os grandes produtores culturais. Os pequenos e médios produtores querem crescer e não sabem por onde.

A economia criativa precisa ser impulsionada, ela é estratégica para o crescimento econômico, mas as políticas públicas devem ser coordenadas dando continuidade e perenidade às ações criativas e ao estímulo à criação de redes de valor cultural.

A tecnologia traz enormes benefícios e oportunidades e, por isso, não podemos ficar de fora das inovações e transformações tecnológicas. Elas precisam ser incentivadas e incorporadas à arte e à cultura, não simplesmente absorvidas.

A economia criativa anda de mãos dadas com a economia social e com a sustentabilidade, sendo assim, é preciso pensar como a cultura pode catalisar e influenciar estes temas.

Há ainda desafios na valorização do produtor cultural que não vive nos grandes centros urbanos, há desafios para a inclusão e a integração da diversidade étnica e das minorias sociais. Para isso, sugere-se a criação de plataformas colaborativas e canais de comunicação, além da facilitação de acesso aos editais e desburocratização destes.

Algumas oportunidades são claras: o estímulo a grupos, cooperativas e empresas de cunho cultural e

social, por meio de espaços na economia criativa e no mercado. É preciso valorizar a arte destes grupos e auxiliá-los a terem visibilidade e reconhecimento, além de incentivar que eles inovem e realizem planos de negócios para que consigam não apenas sobreviver, mas viver de arte e cultura no país.

Governo precisa investir em capacitação para o artesanato: produção precisa ter qualidade, atualmente compra-se artesanato por “pena” do artista. Plenária: Necessidades Especiais

O dinheiro até existe, mas não conseguimos acessá-lo. Plenária: Idosos.

Equipe de cocriação do evento

Andre Pomba

Aurélia Zanon

Claudinéli Moreira

Deco Gedeon

Dennis Alexandre

Gustavo Fernochi

Guto Senatore

Juliana Fernochi

Leticia Veltrone

Lincoln Rodrigues

Maria Thereza Ortale

Rodrigo Hayalla

Samantha di Khali

Thatiana Popack

Thiago Toledo

Tiago Paixão

Tico Barreto

NOTAS

Este relatório foi elaborado a partir do evento O FUTURO NA CULTURA, coordenado pela Secretaria de Estado da Cultura, realizado entre os dias 10 a 11 de agosto de 2018 no Memorial da América Latina em São Paulo.

Autores/Editores

Profa. Dra. Patrícia Huelsen
Prof. Dr. Marcelo Graglia
Valéria Kabzas

Imagens: Julio Stocker, Valéria Kabzas e Secretaria da Cultura do Estado

Revisão de texto: Patrícia Basilio

Equipe de relatoria:

Keila Regina Ramos de Lima
Larissa Miranda Machado Faria
Maria Aparecida de Moraes Gomes Pereira
Paula Santos Garcia
Renata Gomes Sarmento

MediaLab São Paulo

Escritório

Rua José Alencar Castelo Branco, 115

Siciliano, São Paulo, Brasil

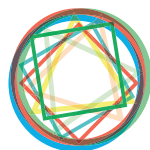
CEP 05052-090

F. +55 11 24951550

F. +55 11 999902835

www.saopaulomedialab.org

contato@saopaulomedialab.org



São Paulo
MediaLab