

Montemor-o-Velho é uma vila do Distrito de Coimbra situada na margem direita do Rio Mondego, muito perto da Figueira da Foz.

O património histórico e cultural de Montemor-o-Velho é assinalável, sendo de referir o seu Castelo e o CITEMOR - Festival de Teatro como exemplos mais marcantes.

Por outro lado, a sua localização no centro da Costa Atlântica da Península Ibérica, conferiu-lhe, ao longo dos anos, notoriedade e centralidade em termos de peregrinações sendo um dos seus filhos mais conhecidos Fernão Mendes Pinto.

A descoberta e a aventura, ligada a um espírito empreendedor com uma base cultural fortíssima, marcam a vida desta singular vila.

Na continuidade dessa vocação, o Município de Montemor-o-Velho decidiu apostar, de forma intensa, na valorização do seu espaço comunitário com iniciativas no domínio do Desporto, Turismo, Cultura e Tecnologia. O objectivo é fixar investimento qualificante, melhorar a qualidade de vida e as condições económicas dos seus munícipes.

Nesse sentido, a integração de Montemor-o-Velho numa região de Conhecimento e de Tecnologia em desenvolvimento no Baixo Mondego, pressupõe o desenvolvimento de infra-estruturas, competências e ambientes propícios a uma estratégia de atracção de recursos humanos qualificados, à fixação de investimento e à dinamização do turismo.

A qualificação da Pista de Remo como Centro de Alto Rendimento para diversas modalidades olímpicas, a criação do Parque de Negócios de Montemor-o-Velho e do Parque Logístico e Industrial de Arazede representam já elementos visíveis desta estratégia, permitindo a fixação de diversas indústrias de elevada competitividade e tecnologia e a presença de numerosos atletas no quotidiano da Vila.

Os projectos em preparação como o do Parque de Ciência em Nanotecnologia e, em particular, as Ruas de Cultura, completam o conjunto que irá permitir a Montemor-o-Velho posicionar-se como um dos municípios mais vibrantes, vanguardistas e dinâmicos de Portugal.

A animação, conhecimento, tecnologia e formação que o projecto Ruas de Cultura irá transportar para o espaço social e urbano de Montemor-o-Velho proporcionará vivências muito especiais a todos os que vivam e visitem o Município, contribuindo de forma muito decisiva para a atracção de recursos humanos qualificados e fixação de actividades económicas muito competitivas e dinâmicas.

Relatório Executivo resultante de um projecto de investigação realizado no âmbito da Candidatura INPACT - Parque Temático das Indústrias de Cultura / Montemor-o-Velho, entre 30/10/2006 e 31/12/2007.

Programa Operacional Regional do Centro - Medida 1.5 - Apoio às Actividades Económicas, Acções de Desenvolvimento Territorial e Apoio à Eficácia das Medidas Públicas.



ruas

de

de cultura

MONTEMOR-O-VELHO

2008



·



·

Fundação



Bissaya Barreto

## PRINCIPAIS REFLEXÕES

Tendo em conta os principais factores de competitividade para o desenvolvimento das capacidades de aprendizagem, criatividade e inovação do País e da Região, e para a sua inscrição no tecido económico e social, no que concerne especificamente ao Projecto do Parque Temático das Indústrias da Cultura emergiram os seguintes aspectos:

- Fundar o projecto numa leitura actualizada da pós-modernidade, numa estratégia de afirmação de um lugar e de um concelho num espaço geográfico aberto e numa lógica territorial em mudança competitiva;
- Reconhecer a forte relação entre a economia e a cultura: a globalização, nos seus efeitos contraditórios, dá importância estratégica às indústrias culturais; porque a compressão do espaço-tempo criou gostos estéticos e valores globais mais uniformizados; porque a globalização criou nichos de mercado para a diferença e para as 'marcas territoriais'. A cultura é hoje mobilizável em termos económicos numa dupla perspectiva: a cultura enquanto elemento de identidade local e a cultura enquanto factor de inovação;
- Assumir que os projectos culturais beneficiam da sua localização em lugares com uma forte base social e um tecido cultural consolidado, em territórios de alguma densidade de relações, mais fáceis em lugares de ranking demográfico mais elevado. Contudo, as baixas densidades apresentam também alguns atractivos em locais que beneficiem de forte conectividade com os principais pólos;
- Defender a importância das parcerias institucionais, entre o público e o privado, por exemplo, na necessária co-responsabilização financeira e na adaptação da oferta formativa pelas instituições de ensino;
- Ancorar o projecto nas estratégias de desenvolvimento e marketing territorial e, dentro deste, de promoção da imagem, do parque e da região envolvente, salientando potencialidades como a da mobilização económica da cultura, mas também a qualidade de vida, a educação ou a paisagem;
- Um projecto que aposte na cultura enquanto elemento endógeno de identidade local (divulgando o seu património, apostando na re-interpretação da sua História) tem garantias de perenidade, uma vez que joga com elementos não deslocalizáveis, sobretudo quando se posiciona num espaço geográfico de indiscutível riqueza simbólica. Por isso, deve-se também envolver com a chamada economia do simbólico e da interpretação do património;
- As indústrias culturais, enquanto actividades deslocalizáveis, podem tirar benefício de processos de mobilidade espacial como o 'offshoring' e o 'outsourcing'. Deste modo, pode-se aumentar o mercado potencial de um qualquer parque temático de indústrias culturais, desde que haja uma correcta aposta em novas tecnologias de informação. Em termos práticos, é possível que um pequeno parque de indústrias culturais possa, à distância, captar necessidades de serviços (de conteúdos, tradução, legendagem) de clientes relevantes à escala internacional.

## MODELO

A interacção eficaz entre técnicos, criadores e artistas, no desenvolvimento artístico e tecnológico e na produção de bens culturais deverá ser a orientação principal do projecto, garantindo porém algum espaço de divulgação, sociabilidade e comercialização dos serviços, produtos e actividades culturais realizadas em Montemor-o-Velho e na sua região de influência.

O modelo a desenvolver deverá basear-se em 3 princípios fundamentais:

- Mobilizar artistas, criadores e técnicos ligados a um conjunto complementar mas diferenciado de sectores das indústrias culturais;
- Criar espaços de produção, sociabilidade e exposição que possibilitem a troca de experiências e a criação de um ambiente propício à criatividade;
- Fomentar a fixação no espaço de intervenção de ateliers, empresas, habitação e espaços de animação.

Assim o modelo a implementar deverá considerar a existência de infra-estruturas técnicas utilizáveis pelos diversos utentes do espaço, a fixação de centros de competência tecnológica e criativa, fomentar as relações e interacção entre os diversos agentes presentes na região, promover a arte, a cultura, a criatividade e a inovação, fornecer oportunidades de formação e desenvolvimento.

## ESTRATÉGIA

### Estratégia Geral

Criação de um 'cluster' de indústrias culturais em Montemor-o-Velho com elevada qualidade artística e desenvolvimento tecnológico, envolvendo as populações, promovendo a requalificação e animação da zona histórica e contribuindo para a atracção de públicos, consumidores e turistas.

### Estratégias Específicas

- Consolidação e desenvolvimento das competências, inter-relações e capacidade técnica e tecnológica no domínio das artes cénicas e performativas;
- Atracção e fixação de centros de competência criativa e tecnológica no segmento das tecnologias de informação e da produção de conteúdos digitais;
- Disponibilização de espaços para instalação de empresas criativas, galerias, artistas e técnicos em condições favoráveis;
- Criação de espaços de exposição, demonstração, criação e desenvolvimento de projectos, 'performances' e trabalhos artísticos;
- Promoção de ambientes de sociabilidade, de animação e de atracção de públicos e turistas;
- Realização de acordos com entidades financeiras para o financiamento de aquisição, recuperação e equipamento de residências, ateliers e galerias em condições especiais por artistas, técnicos e outros criativos e tecnólogos no espaço de intervenção.

ruas  
de cultura

MONTEMOR-O-VELHO