

ruas

de **Cultura**
MONTEMOR-O-VELHO

RELATÓRIO EXECUTIVO
2008



• U



• C

Fundação



Bissaya Barreto

FICHA TÉCNICA

Equipa de Projecto

Coordenador – Eng.º Victor Cardial

Coordenador Científico - Prof. Doutor Joaquim Ramos de Carvalho

Câmara Municipal de Montemor-o-Velho

Dr. Flávio Imperial

Dr. António Alves

Dr.ª Sara Monteiro

Universidade de Coimbra

Prof. Doutora Maria da Conceição Lopes

Prof. Doutora Maria de Lurdes Craveiro

Doutor João Luís Fernandes

Eng.º Jorge Figueira

Dr. Alexandre Pinto

Fundação Bissaya Barreto

Dr. Carlos Páscoa

Relatório Executivo resultante de um projecto de investigação realizado no âmbito da Candidatura INPACT - Parque Temático das Indústrias da 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.



UNIÃO EUROPEIA
FEDER



PROGRAMA
OPERACIONAL
DA REGIÃO CENTRO



COMISSÃO DE
COORDENAÇÃO DA
REGIÃO CENTRO

ruas

de cultura

ÍNDICE

NOTA INTRODUTÓRIA	4
1. CONTEXTO	5
2. PRINCIPAIS REFLEXÕES	7
3. AVALIAÇÃO ESTRATÉGICA DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS	9
4. ANÁLISE COMPETITIVA DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS	10
5. FORMAÇÃO NA ÁREA DA CULTURA	11
6. DETERMINAÇÃO DA ESTRATÉGIA	12
6.1 DISCUSSÃO DO MODELO	12
6.2 ADEQUABILIDADE DO MODELO AO CASO DE MONTEMOR-O-VELHO	16
6.3 PRINCIPAIS FACTORES DE SUCESSO E COMPETITIVIDADE	17
6.4 FORMULAÇÃO DA ESTRATÉGIA	18
7. MODELO ORGANIZACIONAL E ESPACIAL	19
7.1 DESENVOLVIMENTO NA MALHA URBANA	19
7.2 ESPAÇOS TÉCNICOS	19
7.3 ÁREAS DE EXPOSIÇÃO E SOCIABILIDADE	20
8. DEFINIÇÃO DO INVESTIMENTO	21
9. AVALIAÇÃO DE VIABILIDADE	23
9.1 VIABILIDADE DO INVESTIMENTO	23
9.2 SUSTENTABILIDADE	24
10. PLANEAMENTO E PROGRAMA DE ACÇÃO	25

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.

1. CONTEXTO


Um relatório publicado em 2006 por iniciativa da Comissão Europeia deu, pela primeira vez, uma estimativa do valor da “economia da cultura” na Europa: o valor gerado pelos sectores culturais e criativos em 2003 foi estimado 654 milhares de milhões de euros na Europa dos 15. Comparativamente, o valor gerado pela indústria automóvel foi menos de metade, 271 milhares milhões de euros e mesmo as acarinhas tecnologias da informação e comunicação (TICs) geraram um valor inferior a 541 milhares de milhões. A economia da cultura e da criatividade contribuiu para 2.6% produto interno bruto da União em 2003 e o sector cresceu 19.7% entre 1999 e 2003.

Em 2004, 3,1% da população activa da Europa dos 25 trabalhava no sector cultural e criativo, e, enquanto o emprego em geral diminuiu na Europa entre 2002 e 2004, o sector cultural e criativo aumentou os seus efectivos em 1,85%. O sector cultural apresenta uma mão-de-obra altamente qualificada com 46,8% dos trabalhadores com um grau universitário, contra apenas 27,7% na população activa em geral. A fixação destas actividades é um factor determinante da requalificação urbana e territorial com muitas vertentes não deslocalizáveis, sendo por isso, em todo o mundo, um factor estratégico do desenvolvimento local.

O mesmo relatório assinala que as políticas de incentivo ao desenvolvimento económico não estão adequadas à nova realidade, problema que se estende à recolha de informação estatística e à oferta educativa. A dinâmica do sector cultural cria novas necessidades de formação e de transferência de saberes, novas exigências de construção de redes entre actores que não têm tradição de comunicar entre si e enfrenta dificuldades de acesso a instrumentos de financiamento que são demasiadamente estruturados por sectores tradicionais.

Perante as dificuldades abrem-se oportunidades fundamentais de intervenção política e estratégica. Um dos níveis privilegiados dessa intervenção liga-se à criação de espaços de atracção para as indústrias culturais e criativas que sejam um habitat qualificado para as necessidades especiais do sector, e também uma plataforma de *'networking'* onde os vários agentes, como as instituições de ensino, os produtores culturais, as entidades financiadoras, os investigadores e os artistas, podem encontrar as oportunidades de comunicar e interagir com os serviços de suporte ao desenvolvimento de projectos inovadores.

Neste contexto Montemor-o-Velho pode constituir-se um espaço que estimule a inovação e a agregação de agentes para o sector emergente das indústrias culturais. A proximidade com a Universidade, fonte de um fluxo contínuo de recursos humanos altamente qualificados, é relevante neste contexto. Estas indústrias encontram em Montemor-o-Velho um território de forte identidade histórico-cultural que se manifesta não só no património existente como também



nas inúmeras actividades culturais, algumas de projecção internacional, e também pelas condições urbanas que permitem uma abordagem inovadora à criação de um espaço de incubação especialmente adaptado para uma área em que criatividade, tecnologia e identidades culturais têm de coexistir.

A existência de um espaço dedicado ao desenvolvimento das indústrias da cultura, nos seus múltiplos aspectos de indústrias criativas, produção de conteúdos e patrimonialização, fornece não apenas um destino para a procura emergente, mas será também um factor de interacção e reorientação dos actores existentes, sendo de prever que possa ter efeitos na evolução da oferta educativa, nos mecanismos de apoio ao empreendedorismo e na expansão do turismo cultural.

2. PRINCIPAIS REFLEXÕES

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 deverão ser:

- Qualificar a formação de profissionais da cultura para o sector cultural e para os outros sectores, como parte de uma elevação acentuada dos níveis de educação da população;
- Investir no património cultural em sentido lato (património edificado e artístico, histórico e linguístico, identitário e sociocultural);
- Desenvolver as indústrias e os serviços culturais, aprofundando a articulação entre o sector artístico-cultural e o sector científico-tecnológico, estimulando as empresas e outros organismos do terceiro sector a conceber projectos que cruzem a criação artística e a experimentação tecnológica, ampliando a utilização das TIC e financiando projectos que promovam o emprego cultural;
- Aumentar a internacionalização da produção cultural e artística nacional através do estímulo e apoio da intervenção de organismos não governamentais. Introduzir na marca Portugal uma forte componente cultural acentuando a sua potencialidade como plataforma de cooperação entre os PALOP's e a UE;
- Reforçar o binómio cultura-turismo, interligando a criação e património.

Particularmente 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.

3. AVALIAÇÃO ESTRATÉGICA DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS

Há uma maior volatilidade num projecto que assente apenas na criação cultural e artística desterritorializada e com escassas ligações à identidade de cada lugar. Neste caso, quando se assume a cultura apenas na sua vertente de sector produtivo inovador de promoção do desenvolvimento, lida-se com um domínio difuso, tal como outras indústrias, também sujeito à deslocalização. Apenas uma gestão adequada e um ambiente atractivo (densidade humana, serviços, boas ligações virtuais, bons equipamentos físicos, boas acessibilidades), poderão conferir centralidade a esse novo lugar de criação artística. Na verdade, nos exemplos encontrados, a aglomeração de indústrias criativas, quer na óptica da produção, como Sheffield, quer na da mera (re)distribuição como Santa Fé, estamos quase sempre em presença de lugares com elevadas densidades urbana e de fluxos.

Um empreendimento desta natureza beneficia muito se se envolver e associar com eventos de dimensão internacional que, periodicamente, atraiam públicos específicos e dê visibilidade e mediatização do lugar-sede.

Quer enquanto espaço de divulgação de cultura-identitária, quer enquanto espaço de produção inovadora de bens culturais, deve haver sempre uma forte ligação com os fluxos do turismo cultural.

Para isso, a região deve ainda oferecer as *'commodities'* necessárias, como alojamento, restaurantes e outros equipamentos paralelos de diversão e sociabilidade, como cafés.

A implantação física de infra-estruturas de modo lato associadas ao conceito de 'Parque Temático das Indústrias da Cultura' varia desde a existência de um nicho espacial mais ou menos agregado, embora posicionado num espaço urbano consolidado, como Sheffield, até modelos de maior dispersão, como ocorre no caso da capital do Novo Mexico, Santa Fé, neste caso sobretudo no que respeita às galerias de arte. Esta diversidade espacial está, como foi referido, directamente dependente da diversidade observada nas indústrias criativas. **No caso de Montemor-o-Velho seria interessante associar o projecto de implantação de um parque temático de indústrias da cultura com um outro de reabilitação urbana, dispersando as potenciais indústrias culturais pelo centro histórico.**

Deve haver uma forte relação entre a cultura, a economia e políticas, como a preservação do património e a requalificação urbana, daí a importância de integrar estes projectos em planos de ordenamento e planeamento mais vastos.

4. ANÁLISE COMPETITIVA DAS INDÚSTRIAS CULTURAIS

Não esquecendo as potencialidades e as fraquezas das indústrias culturais, poderemos concluir, com as naturais reservas, o seguinte:

- A Indústria da Arte Portuguesa é competitiva em qualquer mercado, devendo ser uma área de aposta;
- A Indústria da Moda e Design ainda tem algum caminho a percorrer para se afirmar a nível Ibérico numa primeira fase, Europeu numa segunda e, Global, numa terceira. Não deverá, no entanto, ser o mercado de aposta privilegiada de Portugal. Porém a manutenção de uma indústria têxtil, de confecção e calçado em território nacional, está dependente da concretização de um segmento de moda portuguesa com dimensão expressiva;
- Os Filmes e Audiovisuais têm mostrado uma grande dinâmica, o aumento da oferta tem sido bem acolhida tanto nos mercados nacionais, como nos mercados globais. É um mercado a privilegiar que deverá passar pelo estabelecimento de sinergias com os mercados de língua oficial portuguesa e por parcerias Ibéricas;
- Com o aparecimento da 'Ydreams' ficou evidente que o mercado dos jogos e gráficos se apresenta com um grande potencial e em crescimento, sendo de reconhecida competência tecnológica e criatividade os recursos humanos disponíveis (e com alguma dimensão), possibilitando o aparecimento de outras iniciativas nacionais, para além das já firmadas como a 'Meticube', a 'Pararede', etc.;
- O sector da edição e imprensa: sendo Portugal um País com uma forte tradição literária, o país de Fernando Pessoa (o mais lido em todo o mundo), de António Lobo Antunes e de José Saramago, é um sector que pela história que encerra em si mesmo deverá continuar a ser privilegiado, apesar de se encontrar numa fase madura, devendo-se apostar numa distribuição directa nos países e comunidades lusófonas;
- A formação é um sector com uma grande capacidade competitiva e competências, tanto no mercado Nacional como nos restantes países de língua oficial portuguesa. Também a nível regional a presença das duas prestigiosas universidades públicas de Coimbra e Aveiro contribui para que este seja um sector de grande qualidade, dinâmica e potencial.

5. FORMAÇÃO NA ÁREA DA CULTURA

Da análise efectuada à oferta de formação intermédia, específica e superior na Região Centro, cumpre-nos enunciar os seguintes princípios que poderão fundamentar uma futura conclusão, tendo em vista a caracterização da oferta de formação, no Parque Temático das Indústrias da Cultura:

- i. A Região Centro já detém uma oferta de formação, quer superior, quer nível II e III, na área da cultura, pautada pelo crescimento e por uma dinâmica muito própria. É imprescindível serem tomadas opções, serem estabelecidas prioridades, no que diz respeito ao parque temático, em Montemor-o-Velho;
- ii. A formação deverá ser um eixo prioritário no complexo que se pretende implementar em Montemor-o-Velho;
- iii. Julgamos que a aposta na formação avançada e especializada, na área da cultura, será prioritária;
- iv. É fundamental questionar até que ponto as formas institucionalizadas de formação, sobretudo de nível superior, respondem, no seu significado tradicional, às necessidades de transversalidade e sinergia colocadas pelas novas indústrias da cultura.

Pelo que foi referido constata-se a existência de um nível elevado de oferta de recursos humanos na Região Centro, passíveis de convergir para uma eventual oferta de um parque das indústrias da cultura a instalar em Montemor-o-Velho, nas seguintes áreas:

- Tecnologias digitais: *'software'*, serviços *'web'*, dispositivos móveis, jogos de computador, multimédia e edição electrónica;
- Identidade, Património, Cultura e Território;
- Turismo e Lazer;
- Arquitectura;
- Artes performativas;
- Design;
- Edição.

6. DETERMINAÇÃO DA ESTRATÉGIA

6.1 DISCUSSÃO DO MODELO

A interacção eficaz de 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.

A definição de áreas de competência específica deveria centrar-se no núcleo tradicional existente em Montemor-o-Velho, muito ligado às artes cénicas e às potencialidades sinérgicas criadas pela formação de auto-nível pluridisciplinar do sistema universitário da região.

O desenvolvimento de um ambiente favorável à criatividade é outra das vertentes a considerar neste modelo, devendo favorecer a fixação de ateliers e artistas na área de intervenção, designadamente pela disponibilização de espaços de produção, exposição e residência a artistas e técnicos em condições favoráveis.

Finalmente a realização de eventos, a promoção de exposições, a atracção de estabelecimentos de restauração e animação, a disponibilização de espaços para apresentação de trabalhos são outros dos aspectos a considerar na definição da estratégia do Parque Temático das Indústrias da Cultura de Montemor-o-Velho.

Com efeito, esta proposta de estruturação está de forma directa associada a algumas das principais linhas levantadas ao longo da investigação que conduziu a este relatório final, a saber:

- A localização geográfica deste concelho e o perfil de 'território-charneira', historicamente estruturado por uma via de comunicação – o Mondego – e, na actualidade, conectado aos principais centros urbanos da região por vias rápidas de circulação;
- A conseqüente proximidade a alguns centros regionais e nacionais relevantes para a produção de recursos humanos na área cultural;
- A potencial abertura a mercados descontínuos (espaço-fluxo) por via da conectividade digital;
- O enquadramento paisagístico de Montemor-o-Velho, em pleno Baixo Mondego, na proximidade de algumas áreas protegidas e com forte potencial estruturante a partir de um corredor como o Rio Mondego;
- A centralidade deste território em termos patrimoniais, o que possibilita a sua organização enquanto pólo difusor (e orientador) de alguns fluxos turísticos com particular interesse pela re-leitura da História, pela fruição cultural e consumos daí derivados;
- E ainda, em associação com todos os factores atrás enunciados, a proximidade deste concelho a uma plêiade de fluxos (académicos, turísticos e outras mobilidades locais e regionais), agora ainda marginais a Montemor-o-Velho, mas potencialmente captáveis por uma estrutura como a que agora se discute.

Numa fase mais adiantada e de maior maturidade do projecto, que terá, necessariamente, uma implantação progressiva, a estrutura do Parque das Indústrias da Cultura de Montemor-o-Velho pode, numa arquitectura múltipla, assentar em 3 núcleos articulados (figura 1):

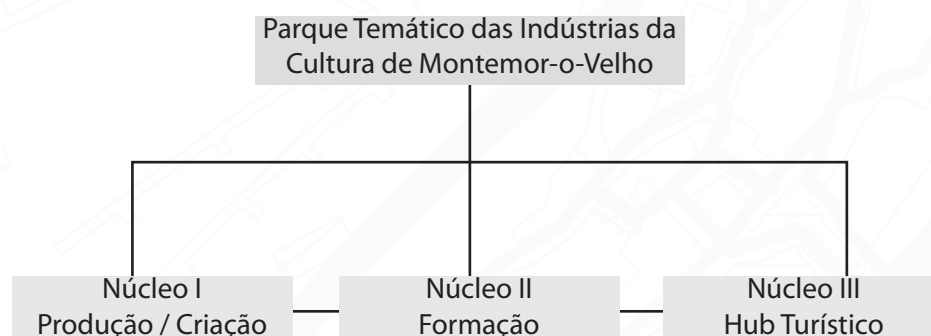


Figura 1 – Visão esquemática da estrutura geral Parque Temático das Indústrias da Cultura de Montemor-o-Velho.

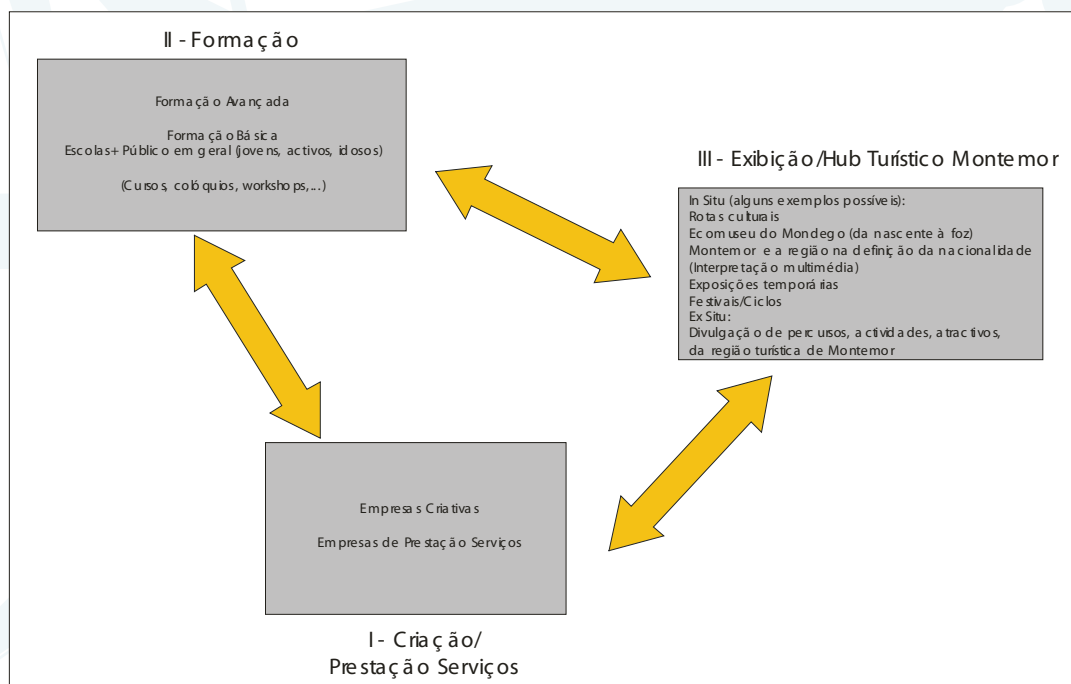


Figura 2- Visão esquemática da articulação entre os diferentes nós Parque Temático das Indústrias da Cultura de Montemor-o-Velho.

O primeiro núcleo constitui o motor do projecto, o suporte inicial desta iniciativa e o pólo que irradia para as outras duas componentes (figura 2). Neste ponto, a actuação passa pela afirmação estratégica do valor locativo de Montemor-o-Velho. Seja numa lógica de incubadora, seja numa base de oferta de vantagens comparativas para a fixação de actividades já consolidadas, ou numa desejável estratégia mista, devem definir-se "áreas-âncoras" e criar condições de atractividade para empresas, quer de produção quer de prestação de serviços.

No segundo núcleo desta estrutura, devem criar-se mecanismos de abertura às comunidades locais e de aposta na formação de jovens, activos ou não, e mesmo pós-activos e idosos (um mercado em crescente implantação). Será no âmbito deste segundo núcleo que, insiste-se, numa fase mais amadurecida deste projecto, se poderão dinamizar workshops, seminários, colóquios, apresentação de livros, etc, a definir de acordo com o que ocorrer nos outros dois núcleos. A Universidade, o IEFP, a própria autarquia, deverão ter aqui um importante ponto de intervenção.

Numa fase de maturidade do projecto, este poderá constituir uma ponte 'triangular' entre a criatividade produtiva, a fruição e a formação, trinómio no qual assentam os mais consequentes modelos de Planeamento Estratégico.

Este triângulo estratégico estabelece a ponte entre a dupla dimensão de cultura-identidade (com forte expressão no local e na região) e de cultura-inovação (com algumas potencialidades de afirmação, caso se consiga a referida captação de agentes produtivos já em laboração mas, sobretudo, se se criarem condições para a

germinação ('incubação') de novos empreendedores e iniciativas, vulgo, 'start up's'. É neste triângulo que se potencia a transferência endógena de conhecimento, numa estrutura aberta ao exterior e com energia e adaptação suficientes para responder às constantes flutuações do contexto. Essa resiliência advirá da progressividade 'sustentada' dos investimentos, da gradual passagem da pequena para a média escala, numa rigorosa gestão de objectivos exequíveis, embora bem direccionados e planeados:

- A formação deve ser desenvolvida em áreas de interesse directo para as empresas que no domínio da criação/prestação de serviços ali se localizem;
- O núcleo de exibição e 'Hub' Turístico pode beneficiar da produção local quer de bens culturais quer de conteúdos e sistemas informáticos. Neste domínio, são vastas as possibilidades de cruzamento entre a produção no sector do software, por exemplo, e a interpretação in loco ou ex loco de valores patrimoniais da região;
- A formação pode apontar ainda para áreas adjacentes a este sector turístico. Também neste domínio se poderá apontar para alguma regularidade de oferta, que beneficiará com a articulação directa com outras instituições;
- Os fluxos turísticos selectivos, de qualidade, podem constituir um canal acrescido de promoção das empresas locais. Com efeito, a promoção turística tem a dupla dimensão de beneficiar de uma marca territorial mas também de ajudar a criar e consolidar, factor premente e imprescindível de marketing territorial nesta estratégia a aplicar ao caso de Montemor-o-Velho.

Tal como noutros casos estudados, não há uma separação entre os sectores produtivos e de fruição mas, pelo contrário, uma complementaridade criativa.

Em suma, esta multidimensionalidade progressiva visa envolver as redes de actores, criar sinergias e cadeias de criação e reprodução de riqueza, que se deseja, pelo menos em boa parte, fixar neste território. A decomposição deste parque em serviços indirectos é outra das expectativas, factor essencial para a fixação de novos residentes, com um perfil mais urbano e sofisticado de consumo.

6.2 ADEQUABILIDADE DO MODELO AO CASO DE MONTEMOR-O-VELHO

A comparação com outros estudos de caso e a análise das principais linhas estruturantes do sector das indústrias da cultura estão na base do modelo organizacional apresentado. Contudo, a posição geográfica de Montemor-o-Velho, as baixas densidades que caracterizam o concelho, o seu enquadramento na complexa rede urbana do Centro Litoral, os fluxos geo-humanos que percorrem esta região e, a uma outra escala, o enquadramento espacial e paisagístico deste município, foram determinantes para a definição da arquitectura de projecto atrás proposta.

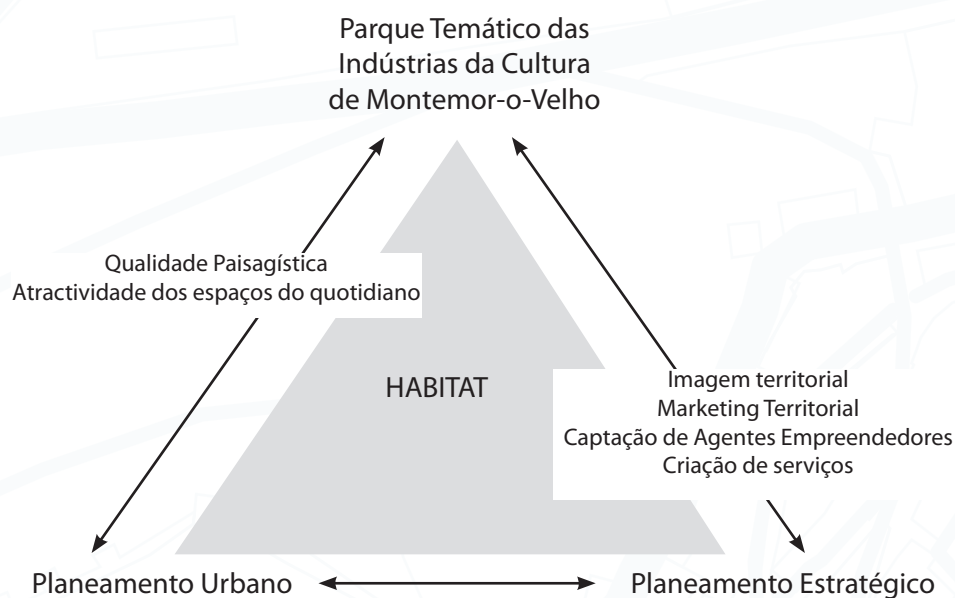


Figura 3 - A relação entre o Parque Temático das Indústrias da Cultura, o Planeamento Estratégico e o Planeamento Urbano do Município de Montemor-o-Velho.

A abordagem do território não pode também resultar de uma visão sectorial. As implantações espaciais devem sim assentar em modelos sistémicos de relação. Neste caso, é importante destacar a necessária articulação entre este Parque e outras políticas concertadas da Câmara Municipal de Montemor-o-Velho, nomeadamente as que definam, de forma prospectiva e de longo prazo, o ordenamento do território e a posição relativa do concelho nos contextos regional e nacional.

6.3 PRINCIPAIS FACTORES DE SUCESSO E COMPETITIVIDADE

Impõe-se uma transversalidade da cultura às diferentes esferas sociais e uma efectiva articulação intersectorial. Esta transversalidade, contribuirá positivamente para a competitividade económica, para a funcionalidade das instituições e para o aumento da qualidade de vida.

Assim, será decisiva a constituição de parcerias formais e informais entre artistas, criativos e tecnólogos numa composição sinérgica e diferenciada que potencie a emergência de novas ideias, conceitos, plataformas, suportes e produtos de conhecimento, cultura e lazer.

Por outro lado, deve ser estimulado o contacto com o público, difundindo as actividades desenvolvidas, consolidando adesões e criando mercado para os produtos e serviços disponibilizados.

A dimensão da procura local não permite, no entanto, uma centragem excessiva no mercado regional, pelo que devem ser promovidas acções no sentido de uma difusão alargada da produção local em palcos privilegiados a nível nacional e internacional, nomeadamente em feiras, exposições e outras formas de difusão como a Internet.

Em síntese, a competitividade deve ser assegurada através de:

- Diversidade de actores e parceiros;
- Interacção entre a arte, criatividade, tecnologia e gestão empreendedora;
- Contacto com o público;
- Divulgação e Marketing internacional e multi-plataforma.

6.4 FORMULAÇÃO DA 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 do Centro Histórico 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 socialização, 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, ateliês e galerias em condições especiais por artistas, técnicos e outros criativos e tecnólogos no espaço de intervenção.

7. MODELO ORGANIZACIONAL E ESPACIAL

7.1 DESENVOLVIMENTO NA MALHA URBANA

O espaço mais adequado na análise efectuada pela equipa, será a Rua Direita ao Castelo, nomeadamente a sua cota inferior, que inclui o Largo de São Martinho, a Biblioteca Municipal, o edifício da Cadeia Velha e o Solar dos Pinas, podendo estender-se até ao Quarteirão das Artes e ao Castelo, por um lado, para a Galeria Municipal e Teatro Esther de Carvalho, por outro.

7.2 ESPAÇOS TÉCNICOS

Os espaços técnicos serão especialmente vocacionados para a área tecnológica e da produção teatral.

No domínio da tecnologia iremos considerar nesta primeira fase o Centro de Computação Gráfica, Media e Internet, o Estúdio de Realidade Virtual e 3D e um Espaço de Acolhimento de Indústrias Culturais de Base Tecnológica.

Na produção teatral, deverá ser considerado um espaço para ensaios, preparação de cenários e montagem de espectáculos que poderá ficar localizado na vizinhança do Teatro Esther de Carvalho.

Centro de Computação Gráfica, Media e Internet

Este Centro deverá ser dotado das melhores infra-estruturas informáticas, nomeadamente em termos gráficos e ligação à Internet, assegurando a participação dos melhores especialistas regionais na sua concepção, estratégia e funcionamento, permitindo um posicionamento competitivo neste segmento, designadamente em termos Europeus.

Consideramos que numa abordagem cautelosa, este espaço deverá ser da ordem dos 2.000 m², permitindo a instalação de competências na área gráfica, de animação, de 3D, de jogos, de Internet e de media.

Estúdio de Realidade Virtual e 3D

O estúdio de realidade virtual e 3D deverá ser um espaço de utilização das empresas e indivíduos instalados na região, dotado de equipamentos adequados ao desenvolvimento, apresentação e investigação destas novas capacidades e actividades.

O espaço necessário para a instalação do estúdio não deverá ultrapassar os 400 m², com duplo pé direito (aprox. 6m)

Espaço de Acolhimento de Indústrias Culturais de Base Tecnológica

A disponibilização de espaço com características técnicas e funcionais adequadas a empresas de base tecnológica, ligadas às indústrias criativas e culturais, nomeadamente computação gráfica, media e Internet, deve ser previsto, com a inclusão de uma área para empresas no edifício do Centro de Computação Gráfica, com cerca de 1.000 m², e a reserva de um espaço de expansão até aos 3.000 m².

7.3 ÁREAS DE EXPOSIÇÃO E SOCIABILIDADE

Restaurantes, Bares, Esplanadas, Galerias, Espaços Interactivos, Escolas, Centro de Formação e Núcleo de Formação Pós-graduada.

8. DEFINIÇÃO DO INVESTIMENTO

O investimento a realizar terá diversas vertentes e tipologias de investidores, nomeadamente Autárquico, Público Nacional ou Regional, Parcerias Público-Privadas, Privado e Associativo.

Os principais actores serão o Município de Montemor-o-Velho, o Quadro de Referência Estratégica Nacional 2007-2013, o Programa Operacional da Região Centro, as Entidades Financeiras e os agentes privados.

O espaço de intervenção engloba a Rua Direita ao Castelo, nomeadamente a sua cota inferior, que inclui o Largo de São Martinho, a Biblioteca Municipal, o edifício da Cadeia Velha e o Solar dos Pinas, podendo estender-se até ao Quarteirão das Artes e ao Castelo, por um lado, e a Galeria Municipal e o Teatro Esther de Carvalho por outro.

O modelo de estrutura de investimento escolhido aponta para uma conjugação e desenvolvimento de sinergias entre um conjunto variado de produtores e elementos de atracção comercial e turística que permitam a formação de *'cluster'* de actividades, serviços e indústrias do sector criativo, nomeadamente as relacionadas com as actividades performativas e cénicas por um lado e com as de tecnologia informática e multimédia por outro.

O modelo a desenvolver deverá integrar três fases:

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

Em termos globais, serão propostos os seguintes projectos:

- Núcleo de dinamização das indústrias criativas baseadas em tecnologias da informação (Centro de Computação Gráfica, Media e Internet; Estúdio de Realidade Virtual e 3D; Espaço de Acolhimento de Indústrias Criativas de Base Tecnológica;
- Centro de formação e exposição (Formação em artes performativas e tecnologias multimédia; Galeria de exposições temporárias para os ateliers instalados na zona de intervenção; Escola de artes);
- Galeria Multiusos (Galerias e Espaços de exposição, apresentação e ensaio; Zona de eventos; Espaços de sociabilidade);
- Renovação da zona histórica de Montemor-o-Velho (Ateliers de artistas e de técnicos de indústrias da cultura; Espaços residenciais; Locais de restauração e animação).

Em termos gerais cada um destes projectos envolverá diversos investidores, de acordo com a tabela já inserida, podendo agrupar-se da seguinte forma:

Núcleo de dinamização das indústrias culturais

Investimento total estimado : 4.650.000 €

Centro de formação e exposição

Investimento total estimado : 1.650.000 €

Galeria Multiusos

Investimento total estimado : 500.000 €

Renovação da zona histórica de Montemor-o-Velho

Investimento total estimado : 1.250.000 €

O que corresponde a um investimento total da ordem dos 8 milhões de euros no período de 2008 a 2015.

9. AVALIAÇÃO DE VIABILIDADE

9.1 VIABILIDADE DO INVESTIMENTO

A realização do investimento previsto neste projecto, decorre num período de cerca de 8 anos, correspondendo assim a um investimento médio de 1 milhão de euros por ano.

No entanto, será de referir alguns aspectos significativos do processo de investimento que são fundamentais para aferir da sua viabilidade.

Em primeiro lugar é de considerar a necessidade de garantir a disponibilidade dos espaços. Nesse sentido, o Município de Montemor-o-Velho tem vindo a adquirir diversas edificações na zona histórica, sendo já de sua propriedade a maioria dos edifícios considerados neste estudo. Por outro lado, já se verificaram alguns investimentos privados de alguma dimensão na aquisição, recuperação e transformação de habitações (Quarteirão das Artes) em concordância com a filosofia de “viver-trabalhar-expor-sociabilizar”. Finalmente, existe por parte de diversos proprietários de habitações (nomeadamente as degradadas) e de armazéns na zona histórica a disponibilidade para a sua alienação por preços não especulativos.

O ponto mais crítico de todo o processo de investimento insere-se no quadro de definição dos equipamentos a instalar e da sua utilização criteriosa, produtiva e com elevado valor acrescentado para a região.

Nesse sentido devem equacionar-se parcerias com unidades de investigação das Universidades de Coimbra e Aveiro e com empresas do sector da informática e das telecomunicações.

A existência de um Departamento de Engenharia Informática na Universidade de Coimbra com elevada qualidade e com um número de licenciados anual muito superior às necessidades actuais da região, assim como as ligações existentes com empresas como a Portugal Telecom, Siemens e Vodafone, indicam ser viável a instalação e utilização dos mais diversos equipamentos com sucesso.

No entanto, a selecção dos investimentos a realizar deve ser equacionada em conjunto com todos estes parceiros, visando constituir uma mais-valia para as suas actividades de investigação, ensino e empresariais.

A atracção de recursos humanos qualificados, criativos e empreendedores é, finalmente, o aspecto decisivo do sucesso deste investimento.

9.2 SUSTENTABILIDADE

Num projecto complexo e com diversas variantes, integrado num processo de desenvolvimento local com sinergias diversas, a sustentabilidade deve, neste caso, ser avaliada não apenas pelas receitas e custos directos envolvidos mas também pelos aspectos de dinamização do tecido económico e social do Concelho e da Região.

A primeira fase deverá tentar constituir um grupo de actividades e actores que garantam uma massa crítica com potencial de auto-sustentabilidade, com capacidade de atrair agentes, de desenvolver uma rede nacional e internacional de comunicação e distribuição e permita atrair investimentos de dimensão relevante para este território.

No nosso entendimento, será necessário promover acções de atracção e captação que garantam no período de implementação do projecto, até 2015, a fixação na zona histórica de Montemor-o-Velho entre 300 a 500 pessoas de alguma forma ligadas ao processo.

Em termos indicativos a estrutura a promover deveria incluir aproximadamente as seguintes valências:

- 2 Unidades de I&D;
- 10 Empresas;
- 25 Artistas/criativos;
- 50 estudantes em 3 ou 4 cursos;
- 200 alunos em diversas classes lúdicas ligadas às artes.

A atracção de unidades de investigação deve ter como fonte a Universidade de Coimbra, nomeadamente os seus departamentos de informática, Internet, gráficos e media, sendo provável o seu interesse numa ligação a este projecto.

Relativamente aos criativos, o ambiente urbano e paisagístico, assim como as facilidades de instalação e aquisição de instalações próprias e, também, as sinergias potenciais com os restantes actores e a possibilidade de aproveitar esquemas de produção e distribuição colectivos, devem permitir atingir os objectivos propostos em tempo relativamente curto.

As escolas, com uma história local já relevante em áreas afins, serão resultantes de uma oferta das actuais estruturas já existentes que poderão desenvolver um pólo na zona histórica de Montemor-o-Velho, enquadrando também as actividades mais lúdicas, nomeadamente as aulas de "ballet", música, pintura, teatro, e outras.

Concluimos então pela possibilidade de atingir a massa crítica indispensável a uma sustentabilidade e desenvolvimento do projecto num prazo de quatro a sete anos após o início da sua implementação.

10. PLANEAMENTO E PROGRAMA DE ACÇÃO

A implementação do projecto deverá ser realizada em fases, correspondendo cada uma delas a um estágio de desenvolvimento e aos meios disponíveis para a sua concretização.

A primeira fase, que de certa forma já foi iniciada, deve prolongar-se por toda a vida do projecto e contempla a requalificação urbana da Zona Histórica, a disponibilização de espaços públicos, de que são já exemplos a Galeria Municipal, o Teatro Esther de Carvalho e a Biblioteca Municipal, e a criação de ateliers e espaços de socialização e residência de artistas e outros criativos, também já com alguma expressão, nomeadamente o Quarteirão das Artes.

O desenvolvimento e integração das iniciativas já concretizadas e a remodelação e adaptação dos diversos espaços já adquiridos pela autarquia são algumas das actividades a desenvolver em termos de consolidação do espaço.

A atracção de artistas e criativos através de facilidades de aquisição, remodelação e instalação na zona histórica de Montemor-o-Velho será, sem dúvida, a acção mais decisiva para o sucesso futuro do projecto.

A segunda fase será marcada pela construção e apetrechamento das áreas mais tecnológicas ligadas às indústrias criativas aproveitando os apoios do QREN 2007-2013 e pela disponibilização de espaços adequados a indústrias criativas de base tecnológica e deve prolongar-se até 2013.

Por outro lado, deve ser incrementado o esforço de atracção de investimento privado de pequena dimensão (individual) e preparado o ambiente para a fixação de algumas unidades de desenvolvimento e de prestação de serviços de grandes empresas do sector multimédia.

A última fase deverá se marcada pela abertura de uma escola de artes, que poderá ser apoiada pelo programa de valorização do capital humano do QREN e que deverá ser iniciada em 2010.