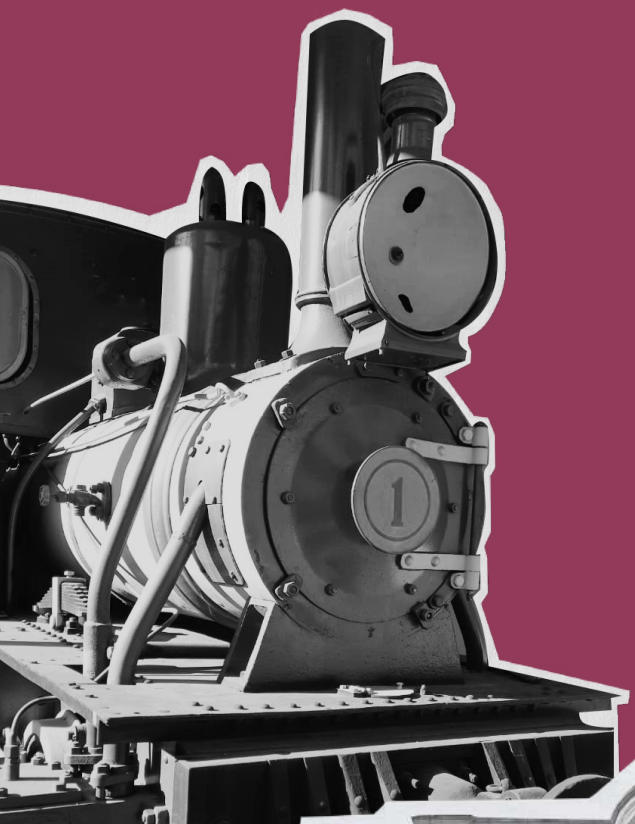
BAURU CIDADE CRIATIVA

Construindo um futuro possível









Bauru Cidade Criativa:
Construindo um futuro possível

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em cumprimento parcial às exigências do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo da UNESP – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" campus de Bauru - para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Autora: Isabela Campos Menezes

Orientador: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Bauru, 2023

unesp

faac Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

M543b

Menezes, Isabela Campos
Bauru Cidade Criativa : Construindo um futuro possível / Isabela Campos Menezes. -- Bauru, 2023
325 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Dorival Campos Rossi

1. Cidade Criativa. 2. Economia criativa. 3. UNESCO UCCN. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



> “O mundo é formado não apenas pelo que já existe, mas pelo que pode efetivamente existir.”
>
> - Milton Santos

Resumo

O presente trabalho descreve o processo da construção do projeto Bauru Cidade Criativa, que visa desenvolver a cidade de forma sustentável e humana através da compreensão da economia criativa como um setor estratégico. Ainda, tem como objetivo evidenciar aspectos relevantes para a replicação desta experiência e criar estratégias de comunicação para alcançar os cidadãos. A metodologia utilizada é a pesquisa-ação, pois a autora integra a equipe do projeto que foi responsável por elaborar o Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa e a candidatura da cidade de Bauru para a Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Através da documentação desses processos aqui apresentados, são evidenciados desafios e oportunidades referentes ao desenvolvimento da economia criativa em Bauru. Os produtos finais deste trabalho são a documentação do processo do projeto Bauru Cidade Criativa e a criação do design de interface para o site do projeto.

Palavras-Chave: Cidade Criativa; Economia Criativa; UCCN UNESCO;

Abstract

This paper describes the process of building the Bauru Creative City project, which aims to develop the city in a sustainable and humane way by understanding the creative economy as a strategic sector. It also aims to highlight relevant aspects for replicating this experience and to create communication strategies to reach citizens. The methodology used is action research, as the author is part of the project team that was responsible for drawing up the Participatory Municipal Plan for the Development of the Creative Economy and the application for the city of Bauru to join UNESCO's Creative Cities Network. Through the documentation of these processes presented here, challenges and opportunities regarding the development of the creative economy in Bauru are highlighted. The final products of this work are the documentation of the Bauru Creative City project process and the creation of the interface design for the project website.

Keywords: Creative City; Creative Economy;
UCCN UNESCO;

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, João e Viviane, que me proporcionaram tudo que podiam de melhor para meu desenvolvimento como pessoa e pelo apoio durante todos esses anos de faculdade em todos as minhas desventuras em série; a minha irmã, Luiza, por todo suporte, emocional e acadêmico nesse em outros momentos dessa trajetória confusa que é se tornar adulta. Agradeço ao meu companheiro de vida, Lucas, por todo apoio e incentivo diário nessa caminhada.

Agradeço aos meus guias e mentores, que me mostraram os caminhos que me trouxeram até aqui.

Uma agradecimento especial ao amigo e orientador Dorival, por toda parceria e apresentação de universos materiais e virtuais. Ainda, ao amigo e parceiro de cidade criativa, Daniel, por todos os aprendizados sobre os mais diversos temas.

Agradeço aos meus parceiros do grupo da cidade criativa Moon, Kenji, Vinão, Glaucy, Kahena, Igor, Flávia, Yuno, Cynthia, Lucas, por me fazerem acreditar na construção de uma Bauru mais democrática, cultural e diversa.

Agradeço ainda a toda a equipe do CITeBauru. Carbone, Bassan, Hermes, Dorival, Luttgardes, Paulo, Natalia, Stefani, Rafaela e Vinicius, pelo apoio e parceria com o projeto.

Agradeço a equipe da Cátedra UNESCO em EaD, Djaine, Tel e Giulia, pela confiança no meu trabalho e pelos aprendizados durante minha atuação como designer, que em muito contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço ainda a todos os meus parceiros de trabalho que tive ao longo da faculdade e aos bons amigos que fiz no meio dos LAUPs, obrigada por fazerem o dia a dia mais leve.

Expresso ainda minha gratidão a UNESP, que foi minha segunda casa durante esses anos, e aos meus professores e todos os demais funcionários e servidores, sem vocês não teria chegado até aqui.

Dedico este trabalho à cidade de Bauru, que me acolheu e abriu caminhos.

SUMÁRIO

Introdução.....9

1. Economia Criativa 10
2. Justificativa 23
3. Objetivos 24
4. Metodologia 25

Capítulo 1: Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru (PMPDECB).....30

1. CRIA SP 31
2. O município de Bauru: Contexto 34
3. Metodologia 36
4. Mapeamento e reconhecimento do território 38
5. Cidade Artes Midiáticas 50
6. Planejamento estratégico 52
7. Desdobramentos 55
8. Considerações 58

Capítulo 2: Candidatura a Rede de Cidades Criativas da UNESCO.....59

1. Contextualização 60
2. Plano de ação 63
3. Desenvolvimento 64
4. Plano estratégico da cidade criativa 67
5. Considerações 69

Capítulo 3: 4ª Conferência Municipal de Cultura de Bauru.....71

Capítulo 4: Desenvolvimento do website Bauru Cidade Criativa..... 75

1. Principais referências 78
2. Arquitetura do site 79
3. Design do site 80
4. Considerações 87

Conclusão.....89

Referências.....92

Apêndices

1. Referências do site 100
2. Design das páginas do site 104

Anexos

1. Formulário CRIA SP 112
2. Relatório CRIA SP 121
3. Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru 131
4. Documentos UNESCO 221
5. Formulário UCCN 255
6. Resumo executivo Bauru 275

INTRODUÇÃO



1. Economia Criativa

Desde a revolução industrial, a economia mundial passa por fortes mudanças de maneira cada vez mais rápidas, que transformam as formas de produção, consumo e os modos de viver em sociedade. No contexto atual, de esgotamento de recursos naturais e diante dos desafios de se construir um mundo mais sustentável, a Economia do Conhecimento, que compreende o conhecimento como principal item de geração de valor, produz grandes retornos e supera a limitação material, como é possível perceber nas tecnologias de informação e comunicação. Nesse sentido, a Economia Criativa tem tido um crescimento exponencial nos últimos anos, por adicionar valor criativo à principal matéria-prima do século: o conhecimento (FIRJAN, 2022).

> "O maravilhoso acerca da criatividade é que, diferentemente do petróleo que acaba, a criatividade se retroalimenta."
> - John Newbigin, 2015.

A UNESCO (2021) destaca a relevância dessa economia, que é responsável hoje por 3% do PIB global, gerando cerca de 2,25 bilhões de dólares anuais e empregando mais de 30 milhões de pessoas, sendo os jovens entre 18 e 25 anos mais ativos nesse setor econômico do que qualquer outro. Tamanha é a importância hoje dessa economia, que a UNESCO declarou o ano de 2021 como o ano da Economia Criativa para o Desenvolvimento Sustentável, no intuito de dar destaque a essa economia em expansão que tem o potencial de desenvolver as comunidades de forma sustentável, inclusiva e centrada no respeito aos direitos humanos.

Como preconizado por Howkins (2020), a relação entre economia e criatividade não é nova, mas sim a forma como elas passaram a se combinar para criar valor e riqueza. Essa relação passou a ser pesquisada com mais afinco no final do século passado, tendo como marco a política "Creative Nation" estabelecida na Austrália em 1994, que gerou forte influência nos trabalhadores ingleses em manifestar a necessidade de políticas públicas específicas para o setor das indústrias criativas em crescimento (MIGUEZ, 2007). A partir disso, os ingleses tornaram-se referência no estudo

do tema, sendo o termo economia criativa amplamente divulgado pela primeira vez em 2001 com o lançamento do livro “The Creative Economy: How People Make Money from Ideas” do inglês John Howkins.

As definições de economia criativa e das chamadas indústrias ou setores criativos ainda não possuem total consenso, sendo um conceito em constante evolução e que acaba se adaptando às singularidades locais, considerando o contexto e suas necessidades. Reis (2008) destaca, por exemplo, que em alguns países africanos é comum considerar como setores criativos o patrimônio imaterial, expressões culturais coletivas e populares e a diversidade de suas culturas. Para Howkins (2020), que foi responsável por popularizar o termo, a economia criativa pode ser definida como ideias que geram produtos comercializáveis, que são aplicáveis e se tornam uma propriedade, compreendendo a criatividade como principal matéria-prima nesse setor. O pensamento inglês sobre o tema está muito ligado a ideia das indústrias criativas, assim ele determina quinze indústrias ou setores criativos: Propaganda, Arquitetura, Arte, Artesanato, Design, Moda, Cinema, Música, Artes Cênicas, Editorial, Pesquisa e Desenvolvimento, Software, Brinquedos e Jogos, TV/Rádio e Vídeo Games.

A Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (United Nations Conference on Trade and Development - UNCTAD), coloca a economia criativa, também chamada de economia laranja, como parte das Novas Economias para o Desenvolvimento Sustentável (New Economics for Sustainable Development - NESD), pois ela atua de forma positiva não apenas na esfera econômica, mas também na social e ambiental, garantindo maior inclusão social e responsabilidade ambiental. Compreende a questão local que envolve a definição de economia criativa, mas destaca que sua conceituação envolve:

> “a interação entre a criatividade, as ideias, a propriedade intelectual, o conhecimento e a tecnologia. São essencialmente as atividades econômicas baseadas no que fundamentam os setores criativos.”[1] (UNCTAD, 2023)

Tal economia, tem forte potencial de resiliência frente aos desafios contemporâneos, assim destaca-se o trecho do Roteiro UNESCO do Ano Internacional da Economia Criativa para o Desenvolvimento Sustentável de 2021, em que se explicita o poder de uma economia baseada no desenvolvimento humano:

> “Hoje, a criatividade está sendo cada vez mais reconhecida como uma fonte renovável e onipresente para a sustentabilidade e o desenvolvimento centrado no ser humano. A economia criativa baseada no respeito à liberdade de expressão e nos direitos culturais, incentiva também sociedades inclusivas, tolerantes e pacíficas. Ela também pode empoderar e engajar diversos grupos em situação de vulnerabilidade e marginalizados nas sociedades.”[2](UNESCO, 2021, p.1)

Em seu relatório de economia criativa de 2013 a UNESCO disserta sobre a cultura e criatividade estarem intimamente conectadas a novas formas de interpretar e produzir no mundo, podendo gerar ou não um valor monetário, mas que contribuem com o desenvolvimento humano. Nesse sentido, após a investigação global a respeito das indústrias culturais e criativas, chegou-se ao quadro conceitual acerca dos setores nucleares “Relação dos domínios culturais estabelecidos pela UNESCO” (figura 1).

A UNCTAD e a ONU colocam em documentos oficiais, como na resolução para decidir que 2021 seria o ano internacional da Economia Criativa para o desenvolvimento sustentável, a seguinte definição de economia criativa que sintetiza as conceituações discutidas:

1. Tradução livre da autora do trecho: “It is an evolving concept which builds on the interplay between human creativity and ideas and intellectual property, knowledge and technology. Essentially it is the knowledge-based economic activities upon which the ‘creative industries’ are based.” do website da UNCTAD, disponível em: https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme. Acesso em: 02 de outubro de 2023.

2. Tradução livre da autora do trecho: “Today, creativity is increasingly recognized as a renewable, omnipresent resource for sustainable, human-centric development. A creative economy founded upon respect for freedom of expression and cultural rights can also galvanise inclusive, tolerant and peaceful societies. It can also empower and engage various vulnerable and at times marginalized groups within societies.” (UNESCO, 2021, p.1)

> “A economia criativa envolve atividades econômicas baseadas na interação entre criatividade humana e ideias, conhecimento e tecnologia, assim como valores culturais e artísticos, patrimônio cultural e outras expressões criativas individuais ou coletivas.” (UNCTAD 2020, p.2)

Em suma, o termo economia criativa é polissêmico e se diferencia pelas abordagens adotadas pelas instituições e governos, e tende a se conceituar a partir da definição das indústrias e setores criativos que a englobam. Na figura 2, se explicita mais visões a respeito do tema com a tabela criada pela UNCTAD no seu relatório “Creative Economy Outlook 2022”.

Figura 1: Relação dos domínios culturais estabelecidos pela UNESCO

A economia da cultura

Baseado no Quadro de Estatísticas Culturais da UNESCO



Fonte: 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, p. 24. Adaptado pela autora, tradução DeepL.

Figura 2: Tabela de Exemplos de setores abrangidos por diferentes conceitos de economia cultural e criativa

Conta Satélite da Cultura Canadense	**Subdomínios de cultura:** arquivos, bibliotecas, patrimônio cultural; patrimônio natural; artes performáticas; festivais e celebrações; arte visual original; reproduções de arte; fotografia; artesanato; publicidade; arquitetura; design; livros; periódicos; jornais; outras obras publicadas; filme e vídeo; informações coletadas; radiodifusão; mídia interativa; gravação de som; publicação de música. **Domínios transversais:** educação e treinamento; governança, financiamento e apoio profissional
Modelo de círculos	**Principais artes criativas:** literatura; música; artes cênicas; artes visuais **Outros setores criativos principais:** cinema; museus; galerias; bibliotecas; fotografia **Indústrias culturais mais amplas:** serviços de patrimônio; publicação e mídia impressa; televisão e rádio; gravação de som; vídeo e jogos de computador **Setores relacionados:** publicidade; arquitetura; design; moda
DCMS Indústrias Criativas	**Setores criativos:** publicidade e marketing; arquitetura; artesanato; design e designer de moda; cinema, TV, vídeo, rádio e fotografia; software de TI e serviços de informática; publicação; museus, galerias e bibliotecas; música, performance e artes visuais
IDB Economia Laranja	**Atividades tradicionais e artísticas:** artes visuais; artes performáticas **Setor criativo:** artesanato; editoração; audiovisual; fonográfico; design de interiores; artes gráficas; ilustração; joias; videogames; publicidade; moda artes gráficas; ilustração; joias; videogames; publicidade; moda **Atividades de suporte criativo:** design de produtos; design de embalagens; marketing
UNCTAD Economia Criativa	**Bens criativos:** artesanato; audiovisuais; design; novas mídias; artes cênicas; publicação; artes visuais **Serviços criativos:** licenças e serviços de pesquisa e desenvolvimento; licenças de software licenças e serviços de software; licenças e serviços audiovisuais; serviços de informação; publicidade, pesquisa de mercado pesquisa de mercado e arquitetura; serviços culturais, recreativos e de patrimônio
UNESCO Economia Cultural	**Principais domínios culturais:** patrimônio cultural e natural; performance e celebração; artes visuais e artes visuais e artesanato; livros e imprensa; mídia audiovisual e interativa; design e serviços criativos **Domínios relacionados:** turismo; esportes e recreação
WIPO Setores dos direitos autorais	**Principais setores de direitos autorais: i**mprensa e literatura; música; produções teatrais, óperas; filmes e vídeos; rádio e televisão; fotografia; software, bancos de dados e jogos de computador; artes visuais e gráficas; serviços de publicidade; e sociedades de gestão coletiva de direitos autorais sociedades de gestão coletiva de direitos autorais **Setores interdependentes de direitos autorais: fabricação, atacado e varejo de:** aparelhos de TV, rádios, CD-DVD-Blu-Ray players, equipamentos de jogos eletrônicos e outros equipamentos similares; computadores e equipamentos; tablets e smartphones; e instrumentos musicais **Indústrias de direitos autorais parciais:** vestuário, têxteis, calçados; joias e moedas; outros artesanatos; móveis; utensílios domésticos, porcelana e vidro; revestimentos de parede e carpetes; brinquedos e jogos; arquitetura, engenharia, agrimensura; design de interiores; e museus

Fonte: UNCTAD com base em DCMS (2016), IDB (2017), Statistics Canada (2011), Throsby (2008), UNESCO (2009), e WIPO (2015).

Fonte: Creative Economy Outlook 2022, UNCTAD, 2022, p.19. Adaptado pela autora, tradução DeepL.

1.2 Contexto Brasileiro

No contexto brasileiro a discussão sobre a economia criativa na esfera pública teve início em 2004 com a IX Conferência Ministerial da UNCTAD. O tema conseguiu gerar debates nos anos seguintes, e ações governamentais como o lançamento do Programa para o Desenvolvimento da Economia da Cultura (Procult) pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) em 2006. Em 2009, o Governo Federal reconheceu a economia criativa como um dos eixos estruturadores de políticas públicas estaduais e municipais, consolidando sua importância estratégica em 2011 com a criação da Secretaria da Economia Criativa (FERREIRA, 2017), e do plano de gestão de 2011 a 2014.

É importante destacar o documento do plano de gestão, pois ele explicita a visão brasileira sobre o tema. Ele determina quatro princípios norteadores das discussões e do planejamento das políticas públicas culturais. São eles: diversidade cultural; inovação; inclusão social e sustentabilidade.

Ainda, o plano define os "setores criativos" como aqueles que são atividades produtivas que têm como principal processo o ato criativo para geração de bens, serviços e produtos, e que a esfera simbólica tem papel fundamental em determinar seu valor. Com base nas definições da UNCTAD e da UNESCO, o Ministério da Cultura definiu o escopo dos Setores Criativos pensando no caso brasileiro em 2011 (figura 3). Destaca-se ainda a definição estabelecida pelo Ministério da Cultura para o termo Economia Criativa:

> "Economia Criativa partindo das dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de criação, produção, distribuição/circulação/difusão e consumo/fruição de bens e serviços oriundos dos setores criativos, caracterizados pela prevalência de sua dimensão simbólica." (Ministério da Cultura, 2012. p.23)

Figura 3: Setores criativos pelo Ministério da Cultura brasileiro

CATEGORIAS CULTURAIS	SETORES
No campo do Patrimônio	a. Patrimônio material b. Patrimônio imaterial c. Arquivos d. Museus
No campo das Expressões Culturais	e. Artesanato f. Culturas populares g. Culturas Indígenas h. Culturas Afro-Brasileiras i. Artes Visuais j. Arte Digital
No campo das Artes do Espetáculo	k. Dança l. Música m. Circo n. Teatro
No campo do Audiovisual/ do livro, da Leitura e da Literatura	o. Cinema e Vídeo p. Publicações e mídias impressas
No campo das Criações Culturais e Funcionais	q. Moda r. Design s. Arquitetura

Fonte: Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011- 2014. Ministério da Cultura, 2012. p.30
Adaptado pela autora

Nos últimos anos, podemos compreender a visão do Estado Brasileiro a respeito do tema através de uma análise do Plano Nacional de Cultura (2010). Dentre as metas do plano, a economia criativa se faz presente na Meta 7: “100% dos segmentos culturais com cadeias produtivas da economia criativa mapeadas”. Ainda que apenas essa meta trate explicitamente da economia criativa, é importante. Nos últimos anos, podemos compreender a visão do Estado Brasileiro a respeito do tema através de uma análise do Plano Nacional de Cultura (2010). Dentre as metas do plano, a economia criativa se faz presente na Meta 7: “100% dos segmentos culturais com cadeias produtivas

da economia criativa mapeadas". Ainda que apenas essa meta trate explicitamente da economia criativa, é importante considerar que as demais metas envolvidas no plano afetam tal economia, visto que esta engloba todos os setores culturais.

Para descrever e conceituar os setores criativos, o Plano tem como referência a determinação da UNESCO (Figura 4). Além dessa categorização, o Atlas Econômico da Cultura Brasileira (BRASIL, 2022) fez estudos sobre a temática e construiu uma metodologia para mapeamento da economia criativa no Brasil.

Figura 4: Definição da UNESCO sobre os setores criativos nucleares

Atividades associadas aos setores criativos nucleares - UNESCO (2009)

Patrimônio Natural e Cultural					
Museus	Sítios históricos e arqueológicos	Paisagens culturais	Patrimônio natural		
Espetáculos e Celebrações					
Artes do espetáculo	Festas e festivais	Feiras			
Artes visuais e artesanato					
Pintura	Escultura	Fotografia	Artesanato		
Livros e periódicos					
Livros	Jornais e revistas	Outros materiais impressos	Bibliotecas (incluindo as virtuais)	Feiras do livro	
Audiovisual e mídias interativas					
Cinema e Vídeo	TV e rádio (incluindo internet)	internet podcasting	Vídeo-games (incluindo onlines)		
Design e serviços criativos					
Design de moda	Design gráfico	Design de interiores	Design paisagístico	Serviços de arquitetura	Serviços de publicidade

Fonte: http://pnc.cultura.gov.br/category/metas/7/. Acesso em: 02 de outubro de 2023.

A economia criativa no Brasil cresce a cada dia[3], de acordo com os dados do Observatório Itaú Cultural (ITAÚ, 2023), houve um aumento de 9% no nível de trabalho na economia criativa no terceiro trimestre de 2022, criando cerca de 616 mil postos de trabalho. Tais índices mostram o grande potencial dessa economia para a transformação da sociedade e do desenvolvimento sustentável.

3. Em 2020, a Economia criativa e as indústrias criativas representaram 3,11% do Produto Interno Bruto, superando o índice da indústria automobilística. Fonte: https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/estudo-mostra-que-pib-da-cultura-supera-o-da-industria-automobilistica. Acesso em: 14 de outubro de 2023.

1.3 Cidades criativas e território

As discussões a respeito do tema cidade criativa começam a acontecer no final da década de 1980 com Bianchini e Laundry. Os autores vislumbraram o potencial dos setores criativos na resolução dos problemas de desenvolvimento urbano, questão que estava em evidência no Reino Unido na época. O modo de ver as cidades pela perspectiva criativa foi se desenvolvendo e se transformando. Nos anos 2000 novas interpretações sobre o tema surgiram, como a de Montgomery nas quais as cidades criativas foram compreendidas como aquelas onde existe uma concentração de indústrias criativas que recebem apoio para seu desenvolvimento. Já para Florida acreditava-se que o sucesso econômico de uma cidade era determinado pela presença de uma "classe criativa", formada por trabalhadores das indústrias criativas, que seria atraída para as cidades através do investimento em infraestruturas voltadas para a cultura e o entretenimento. (COMUNIAN, 2011).

Esse último teórico acabou influenciando o debate sobre cidades criativas, criando uma fórmula rápida para o desenvolvimento dessas cidades. Entretanto, a aplicação desses conceitos na realidade refletiu outros resultados. Comunian (2011) aborda em seu estudo incongruências na tese de Florida, a partir da perspectiva da teoria da complexidade compreendendo que as cidades não devem seguir um padrão pré-estabelecido para seu desenvolvimento.

Considerando a teoria da complexidade organizada entende-se que é preciso analisar a fundo todas as variáveis do objeto de estudo, e entender suas inter-relações. As cidades se encaixam nessa categoria de um sistema de complexidade organizada, pois como preconizado por Jane Jacobs (2011) "As variáveis são diversas, mas não são desordenadas; elas estão inter-relacionadas num todo or-

gânico" (p.482) É necessário analisar a cidade por uma visão microscópica ou detalhada, analisando a fundo seus processos urbanos. [4]

Através da visão da teoria da complexidade podemos pensar as cidades criativas de um outro ponto de vista, partindo das singularidades de cada cidade. Levando em conta sua cultura, como se dão as relações entre os agentes e indústrias criativas em um nível local, assim, compreendendo as dinâmicas em seus microprocessos (COMUNIAN, 2011). Partindo dessa concepção, que evidencia as singularidades locais, podemos remontar ainda os conceitos de território discutidos por Milton Santos. Santos (2002) enxerga a história como elemento central para compreensão do espaço. Sua análise entende que o espaço é resultado da dinâmica da natureza e das ações dos homens por meio da técnica. Torna-se fundamental então compreender as formas de produção que deram origem à concepção da atual formação socioespacial do objeto de estudo. Assim, define território como:

> [..] não é apenas um conjunto de sistemas naturais e de sistemas de coisas sobrepostas, o território pode ser entendido como território usado, não o território em si. O território usado é o chão mais a identidade. A identidade é o sentimento de pertencer aquilo que nos pertence. O território é o fundamento do trabalho; o lugar da residência, das trocas materiais e espirituais e do exercício da vida. (SANTOS, 2002, p. 15).

A partir da perspectiva da teoria da complexidade abordada por Comunian (2011) e a noção de território de Santos, notamos que não é possível criar um padrão de política pública ou de desenvolvimento igual para diferentes cidades. Todas as cidades, territórios esses, são únicos e expressam suas culturas que são fruto de uma história e de dinâmicas de produção do espaço complexas.

4. "Os elementos das cidades - sejam eles edifícios, ruas, parques, distritos, pontos de referência, ou o que forem - poder ter efeitos inteiramente diferentes, de acordo com as circunstâncias e o contexto em que existam" (JACOBS, 2011, p. 490)

Dessa forma, Closs e Rocha-de-Oliveira (2017, p.360) explicitam:

> "No lugar de cidades ou bairros, que seguem uma delimitação política preestabelecida, propõe-se o entendimento de territórios criativos como territórios usados. Assim, concebe-se território criativo como o espaço ocupado por manifestações criativas materiais e simbólicas, que integra pessoas: residentes, comerciantes, produtores, consumidores ou frequentadores que se ligam ao lugar pelas relações sociais e afetivas estabelecidas no decorrer de suas trajetórias de vida."

Compreendendo que os valores da economia criativa extrapolam os valores do mercado, sendo a diversidade cultural de cada território um diferencial, órgãos internacionais como a UNESCO, classificaram a Economia Criativa como uma complementação das chamadas economias de desenvolvimento sustentável. Desse modo, para incentivar essa economia, em 2004, a UNESCO cria a Rede de Cidades Criativas - Unesco Creative Cities Network (UCCN), que tem como objetivo criar e fortalecer a cooperação e parcerias entre cidades que reconhecem a importância da economia criativa como um fator estratégico para o desenvolvimento sustentável das cidades em todos os seus níveis: econômico, social, cultural e ambiental (UNESCO, 2023). As cidades criativas são categorizadas por sua principal vocação, podendo ser: Design, Literatura, Artesanato e Arte popular, Filme, Música, Artes Midiáticas e Gastronomia.

Apenas em 2015, cidades brasileiras passaram a fazer parte da UCCN. Antes, a discussão a respeito de cidades criativas no Brasil ocorria de maneira pontual, como no interesse do Rio de Janeiro em promover a cidade, em virtude da sua escolha como uma das cidades sedes da Copa do Mundo de Futebol de 2014 e a sede das Olimpíadas em 2016 (REIS, 2011).

Com a nomeação das primeiras cidades ligadas a UCCN e o maior debate acerca da economia criativa no Brasil, alguns estados passaram a investir em cidades com potencial criativo. Atualmente, doze cidades brasileiras fazem parte da Rede de Cidades Criativas: Belém, Belo Horizonte, Brasília, Campina Grande, Curitiba, Florianópolis, Fortaleza, João Pessoa, Paraty, Recife, Salvador e Santos. Esse número tende a crescer nos próximos anos devido a criação da Rede Brasileira de Cidades Criativas (RBCC) pelo Ministério do Turismo em 2022, que tem como objetivo "promover a cooperação entre cidades que identificam a criatividade como um fator estratégico para o desenvolvimento urbano e turístico sustentável." (BRASIL. Ministério do Turismo, 2022). A rede busca facilitar o acesso a programas e ações que contribuam com a gestão pública, a sociedade civil e as empresas privadas.

Ainda em 2022, o estado de São Paulo promoveu uma iniciativa pioneira através da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, o programa CRIA SP. Tal programa tem como objetivo incentivar os municípios a adotarem políticas públicas que posicionam a cultura e a criatividade no centro das estratégias de desenvolvimento urbano e sustentável. Por meio de chamamento público, 10 cidades do estado foram selecionadas para receber mentoria especializada para desenvolver um Plano Municipal Participativo de Economia Criativa e uma potencial candidatura para a UCCN. A cidade de Bauru foi uma das cidades contempladas, e o presente trabalho é um desdobramento das ações do programa CRIA SP com o projeto Bauru Cidade Criativa.

2. Justificativa

A inserção da cidade de Bauru no programa CRIA SP, e o potencial desta de se candidatar como cidade criativa à UCCN, tem contribuições importantes para a construção de uma cidade alinhada aos princípios do desenvolvimento sustentável. O projeto vai ao encontro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS) relativos à Agenda 2030, abrangendo especialmente as ODS: 10 - Redução das Desigualdades; 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12 - Consumo e Produção Responsáveis; 17 - Parcerias em Prol de Metas.

Para efetivar Bauru como Cidade Criativa, foram previstas, no plano de ação do Plano Municipal Participativo de Economia Criativa, alguns projetos fundamentais, dentre eles a construção de um "Inventário Criativo de Bauru", que propõe que seja feito de forma participativa um:

> Registro audiovisual dos atores, projetos e iniciativas criativas dos diversos segmentos levantados pela consultoria, do artesanato à literatura, à música, ao hip hop, aos coletivos, ao teatro, à gastronomia. Constituir assim a gama de ofertas culturais e criativas do município tendo como resultado esperado "Promover os ativos criativos da cidade, inclusive tendo em vista a atração turística e formação de parcerias (Joppert e Pires, 2022, p. 76).

Também foi previsto pelo projeto Bauru Cidade Criativa o desenvolvimento de estratégias de comunicação com os cidadãos, de forma a aproximá-los do projeto e ampliar a participação comunitária no CRIA SP.

O presente trabalho buscou contribuir com o fortalecimento do Plano Municipal de modo a documentar o desenvolvimento das ações, compreendendo os desdobramentos do projeto. Ao criar registros do processo de construção, suas estratégias, atores envolvidos, além de contribuir para o âmbito local, este trabalho se projeta no apoio ao desenvolvimento de outras experiências.

Ademais, a fim de potencializar as ações de comunicação social do projeto, o presente trabalho tem dentre seus produtos o design de um website. Para a construção do conceito e estratégia de comunicação da página tomou-se como referencial o conhecimento sobre economia criativa e cidades criativas.

3. Objetivos

3.1 Objetivos gerais

O presente trabalho tem como objetivo descrever como tem se dado o processo de construção do projeto Bauru Cidade Criativa, buscando evidenciar aspectos relevantes para a replicação desta experiência e criar estratégias de comunicação com os cidadãos, tendo como base a Economia Criativa considerando-a uma ferramenta para construção de uma cidade mais sustentável e humana.

3.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos buscou-se:

A. Documentar os processos que envolvem a construção da cidade criativa;

B. Descrever avanços e desafios no processo de implementação Bauru Cidade Criativa;

C. Elaborar estratégias de comunicação, com vistas a possibilitar engajamento dos cidadãos na construção do espaço da cidade.

4. Metodologia

4.1 Referencial teórico-metodológico

O projeto se norteia pelas metodologias de pesquisa-ação (THIOLLENT, 2011) e do procedimento criativo "work in process" (COHEN,1997), pois compreende a dificuldade iminente de se fazer pesquisas lineares e de alto controle em um mundo moderno que é extremamente complexo, incerto e desordenado. Parte assim da premissa de que a pesquisa se desenvolve juntamente com os processos que estuda, abrindo espaço para mutabilidade existente, e se baseia na ideia dos riscos, erros e novos caminhos que podem ocorrer no percurso devido às necessidades que surgem. Nesse sentido, adotar metodologias que colocam o processo mutável como sua estrutura, moldam a pesquisa em uma perspectiva antifrágil, que aprecia a aleatoriedade, e se beneficia dela e do caos estabelecido pela incerteza (TALEB, 2020).

4.1.1 Pesquisa-ação

A principal metodologia utilizada para o presente trabalho é a da pesquisa-ação que foi escolhida pelo fato da autora ser uma agente no grupo de trabalho do projeto Bauru Cidade Criativa, que foi responsável pela elaboração do Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa, pelo evento de lançamento da cidade criativa pelo estado em dezembro de 2022 e pela organização do material a ser entregue para a candidatura da cidade de Bauru à Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Tal metodologia é definida por Michael Thiollent (2011) como:

> [...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo." (Thiollent, 2011, p. 20)

Diferentemente da “pesquisa participante”, a pesquisa-ação compreende uma ação planejada, sendo voltada para a descrição de situações concretas e voltada para a resolução de problemas detectados coletivamente (Thiollent, 2011). A metodologia explicita a necessidade de construção de um plano de ação para melhor compreensão do objeto de análise. Este plano busca nortear processos fundamentais de observação ao longo do trabalho devendo o pesquisador estar atento e delimitar os atores ou unidades de intervenção, identificar como se relacionam os atores e instituições, como se dão os processos de tomada de decisão, quais serão os objetos tangíveis da ação, estratégias para assegurar a participação da população e monitoramento e avaliação do processo. Esses itens fundamentais do plano de ação serão norteadores do desenvolvimento e emergirão ao longo do trabalho apresentado.

4.1.2 Work in Progress

Além disso, o presente trabalho ainda se orienta pelo procedimento criativo work in process. Tal metodologia que pode ser traduzida como “trabalho em processo” se diferencia de outras por não partir da noção de sistemas não-interativos ou de variáveis fechadas como explica Renato Cohen em seu livro “Work in progress na cena contemporânea”:

> “O processo criativo work in process característico de uma série de expressões contemporâneas, enquanto processo gestador, delineia uma linguagem com especificidades na abordagem dos fenômenos e da representação, produzindo outras formas de recepção, criação e formalização. Apesar dessa fase processual existir também em outros procedimentos criativos, nos campos em que estamos definindo como linguagem work in process, opera-se com maior número de variáveis abertas, partindo-se de um fluxo de associações,

> uma rede de interesses/sensações/sincronicidades para confluir, através do processo em um roteiro/storyboard." (COHEN,1997, p.17).

4.1.3 Bottom-up

É interessante ainda ressaltar que a metodologia utilizada pelo grupo Bauru Cidade Criativa para construção de suas ações caracteriza-se como uma metodologia Bottom-up, isto é, de baixo pra cima. A autora do presente trabalho, na mesma medida, teve a iniciativa de documentar o processo e fazer o site, sem que houvesse determinação de uma instância hierarquicamente maior que ela para tal.

Para JOHNSON (2003) essa metodologia faz parte de um complexo sistema adaptativo com comportamento emergente, isto é, um comportamento em que movimentos acontecem a partir do nível mais baixo para um nível mais alto de sofisticação. Dessa maneira, formigas criam suas colônias assim como cidadãos criam suas comunidades.

Um sistema bottom-up é então aquele em que as mudanças se iniciam a partir da sociedade civil e não do governo, de uma indústria ou empresa. No caso do objeto de estudo aqui abordado, o programa CRIA SP foi responsável por instrumentalizar a população a respeito da economia criativa, e impulsionou movimentos bottom-up da sociedade, como é o caso da criação do grupo do Bauru Cidade Criativa.

4.2 Atores e instituições envolvidas

A partir do desenvolvimento do projeto identificou-se diferentes atores e instituições que compõem o processo de construção do "Bauru Cidade Criativa", os quais são considerados chave para este trabalho. Sendo eles:

- Consultor do Estado de São Paulo sobre Economia Criativa;

- Universidades (UNESP de forma mais efetiva e presente);

- Poder público municipal com ênfase nas Secretarias de Cultura, de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda, e de Educação;

- Sistema S (com destaque ao Sebrae, Senac e Sesc);

- A sociedade civil representada por coletivos popula
res e atores criativos diversos.

4.3 Fonte dos dados e passos da análise

O primeiro momento será destinado à compreensão dos processos e dos desdobramentos relativos ao Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa na cidade de Bauru (PMPDECB). Com isso, visa documentar a construção do PMPDECB, considerando a relação entre os atores envolvidos, suas potencialidades e e desafios. Foram utilizados como fonte de dados: o plano PMPDECB, entrevista com o consultor do estado de São Paulo para ações de economia criativa Daniel Joppert e a página de instagram e blog “Cria Bauru” organizados por Josué Kenji, além da experiência da autora do presente trabalho enquanto membro integrante do grupo de trabalho do Bauru Cidade Criativa, que foi sendo documentado em um diário de campo.

Em um segundo momento, foram documentados os processos relativos à candidatura da cidade de Bauru à Rede UCCN e a inclusão do PMPDECB na pauta oficial da 4ª Conferência de Cultura de Bauru. Além disso, com o intuito de contribuir com a divulgação e comunicação social do

projeto, a autora apresenta a construção do design do site para o projeto Bauru Cidade Criativa.

A pesquisadora participou da análise dos diversos espaços criados pelo consultor do estado para assegurar a participação da população e incorporar suas sugestões. Foram enviados formulários para perfilar os atores criativos, workshops sobre cidade criativa e ações como entrevistas para mapeamento de Bauru e suas dinâmicas e iniciativas ligadas à economia criativa. A partir disso, seguindo como norteador as diretrizes de desenvolvimento sustentável, elencou-se a prioridade das sugestões e sua relação efetiva com a realidade da cidade.

4.4 Monitoramento e Avaliação do processo

A fim de realizar o controle do conjunto do processo e avaliar os resultados, os dados foram organizados a partir de planilhas que visavam documentar o processo de implementação do projeto. A avaliação dos resultados considerou a participação dos agentes envolvidos, como desempenhavam suas funções, se foram alcançados os resultados pretendidos, e se não, quais os entraves para atingi-los. Também avaliou-se o quanto as expectativas de duração dos processos e suas efetivações condizem com a realidade.

1

PLANO MUNICIPAL PARTICIPATIVO DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA DE BAURU (PMPDECB)



Este capítulo apresenta a construção do PMPDECB, no qual buscou-se documentar o processo desenvolvido a partir de oficinas com a comunidade, diálogos com gestores, consultores e universidades. Para tanto descrevemos o contexto de desenvolvimento do plano, o mapeamento e as diferentes aproximações feitas junto a sociedade civil e outros atores, além das estratégias adotadas ao longo do percurso.

1. CRIA SP

A cidade de Bauru foi contemplada no ano de 2022 pela chamada pública do programa CRIA SP. Tal programa possui gestão da Organização Social "Associação Paulista Amigos da Arte"[5] e faz parte da ação "Juntos Pela Cultura" [6], promovida pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa e a Secretaria de Desenvolvimento Regional do Estado de São Paulo. O CRIA SP é um programa que visa incentivar os municípios do Estado de São Paulo a adotarem políticas locais voltadas para o desenvolvimento da economia criativa, objetivando colocar a cultura e a criatividade como elementos centrais nas estratégias de desenvolvimento urbano e sustentável. Como definido pela chamada pública 08/2022, divulgada pela Amigos da Artes, tem como objetivo principal:

> "estimular os municípios selecionados, por meio de mentoria especializada, para a elaboração de um plano de desenvolvimento participativo de economia criativa, com a proposição de ações locais que levem em consideração as estratégias e as políticas de desenvolvimento cultural, criativo, econômico e de regeneração urbana, além de dar suporte à gestão municipal para a futura estruturação de eventual candidatura do município à Rede de Cidades Criativas da UNESCO."

No final do mês de maio de 2022, Bauru foi selecionada para a primeira edição desta iniciativa pioneira no país

5. "A Amigos da Arte é uma organização social que há mais de 17 anos difunde e fomenta a arte e a cultura no Estado de São Paulo. Nossa trajetória é marcada por qualidade técnica, artística e de governança, que se refletem na forma como gerimos equipamentos, programas e festivais artístico-culturais." (https://amigosdaarte.org.br/institucional/. Acessado em 29 de janeiro de 2023).

6. "O Juntos Pela Cultura visa estreitar a parceria entre o Governo do Estado e as Prefeituras na área cultural, fortalecer a produção independente, ampliar o acesso da população à arte, descentralizar o investimento público na área e estimular o desenvolvimento da economia criativa de São Paulo. A gestão e produção do programa é da Amigos da Arte." (https://amigosdaarte.org.br/editais-e-convocatorias/juntos-pela-cultura-2022/ . Acessado em 29 de janeiro de 2023).

juntamente com os municípios de Cubatão, Itanhaém, Presidente Prudente, Ribeirão Preto, Santa Bárbara d'Oeste, Santa Fé do Sul, São Caetano do Sul, São Luiz do Paraitinga e Sertãozinho. As cidades tiveram que se inscrever na Chamada Pública 08/2022, que previa o envio de informações de cada município a respeito de seus projetos e programas em economia criativa, a indicação de gestores para atuação junto ao programa, e o destaque do porquê gostariam de se aprofundar em iniciativas e estratégias locais relacionadas ao tema. Dentre as informações pedidas estavam: [7]

1. Dados gerais sobre o município;

2. A quantidade e quais os equipamentos de responsabilidade da gestão municipal utilizados para a realização de atividades culturais públicas;

3. A indicação dos principais espaços culturais privados da cidade;

4. Os principais artistas/grupos culturais e artísticos, públicos e privados, existentes no município;

5. O calendário cultural do município;

6. Questionamentos a respeito de atividades de formação cultural, aos instrumentos públicos utilizados para financiamento e fomento de projetos culturais e os valores investidos na cultura no ano anterior a chamada pública, sobre a participação do município em outros programas da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo e, os meios de comunicação utilizados no cenário cultural municipal;

7. Principal campo criativo do município e a justificativa dessa escolha;

7. Todos os formulários de cadastro podem ser encontrados no endereço online: https://amigosdaarte.org.br/editais-e-convocatorias/cria-sp-juntos-pela-cultura-2022-chamada-publica-08-22/.

8. Indicação dos outros campos identificados como polo criativo do município;

9. Objetivos do município em sua participação no CRIA SP;

10. Identificação dos órgãos municipais com atividades ligadas à economia criativa;

11. Identificação das propostas e projetos em economia criativa no município;

12. Questionamento sobre a existência de uma agenda de implementação dos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) no município e sobre o porquê da importância da economia criativa para o desenvolvimento socioeconômico do município e qual sua participação na matriz econômica municipal;

13. Identificação do grupo de trabalho indicado para realização do programa CRIA SP.

Além dos formulários para preenchimento com estes dados elencados acima, a Chamada Pública ainda possuía um anexo sobre informações e orientações a respeito da Rede de Cidades Criativas da UNESCO, tema que será abordado mais adiante no presente trabalho. Os formulários preenchidos pela cidade de Bauru com os dados de cada um desses itens estão anexados (anexo 1).

2. O município de Bauru: Contexto

Abaixo tem-se a descrição sobre a cidade de Bauru que tem como fonte o PMPDECB (Joppert, Pires, 2022), e que mais tarde foi submetida a candidatura para a rede UCCN. Tal contextualização, aborda diversos aspectos da cidade, e colabora para o entendimento do pensamento a respeito da mesma e que guiou os trabalhos aqui apresentados.

A cidade de Bauru, como capital de região administrativa, abriga uma população de 382 mil habitantes e é um ponto de referência no centro-oeste paulista para diversos setores, incluindo comércio, educação, habitação, negócios, saúde, serviços e trabalho. Seu desenvolvimento teve impulso com a inauguração da NOB (1906), uma das principais estações ferroviárias do interior, sendo a terceira maior do Brasil. Bauru possui um aeroporto com potencial de expansão internacional, sendo um dos cinco principais entroncamentos rodoferroviários globalmente. A cidade abriga mais de 1.200 indústrias, além de centrais regionais de água e energia.

Com 39 instituições de ensino superior, incluindo a renomada UNESP, Bauru oferece programas de pós-graduação, mestrado e doutorado em áreas como design, mídia e tecnologia, abrangendo também TV Digital. Destaca-se como o único Arranjo Produtivo Local (APL) de Audiovisual no estado e ocupa a 23ª posição no país em número de empresas audiovisuais. Atualmente, a cidade busca reconhecimento como APL de Tecnologia da Informação (TI). Inovações são impulsionadas pelo centro de inovação público Inova, e a cidade conta com instituições educacionais de destaque, como o SENAI, reconhecido pela melhor educação profissional do estado, e o SENAC, que oferece programas nas áreas de economia criativa, informática e multimídia.

A diversidade cultural de Bauru é evidente nos diversos bairros, incluindo o Mary Dota, o maior conjunto habita-

cional da América Latina. Além disso, a presença dos povos Guarani, Kaingang e Terena na Terra Indígena (TI) Araribá, a 40 km de distância, contribui para a riqueza cultural da região. A cidade possui grandes ativos ambientais, como a maior reserva de cerrado do estado, RVS Aimorés, que abrange 1.724,237 hectares, além de rios com matas ciliares, parques urbanos e locais turísticos de preservação, como o Jardim Botânico e o Horto Florestal.

A cena cultural é vibrante, com o Teatro Municipal, com capacidade para 450 espectadores e 300 apresentações anuais, um anfiteatro no Parque Vitória Régia com 1.800 lugares e o Recinto Mello de Moraes, que pode acomodar até 200 mil pessoas em eventos.

3. Metodologia

Contemplada pelo programa, Bauru deu início às suas atividades no final de agosto de 2022 tendo como consultor Daniel Joppert, que ficou por mais de 50 dias no território, participando dos mais diversos eventos, fazendo visitas presenciais a múltiplas instituições e avaliando o potencial das estruturas presentes na cidade. O primeiro momento de contato aconteceu através do agente cultural da Secretaria Municipal de Cultura que fez parte da inscrição do município no CRIA SP 2022. Depois foram contatados os membros do setor público, privado, educacional e da sociedade civil que integravam o Grupo de Trabalho (GT). De forma a explicitar as etapas do processo de trabalho que ocorreriam para a estruturação do projeto Bauru Cidade Criativa houve a primeira reunião e mentoria com o GT.

A partir daí foram definidas as etapas seguintes e metodologias que seriam utilizadas para realizar o mapeamento da cidade de Bauru como território de potencial criativo. No intuito de compreender os anseios dos diferentes setores e mostrar a estes a importância da Economia Criativa, diversas metodologias foram utilizadas para a pesquisa: levantamento de dados, visitas, conversas e sessões de escuta, objetivando identificar as melhores formas para obter uma mobilização social abrangente. Sendo assim utilizou-se das metodologias de matriz de públicos de interesse, invasão de cenário e descentralização.

Através da matriz de públicos de interesse foi possível compreender as relações entre os principais atores envolvidos nas dinâmicas da economia criativa municipal. A partir disso buscou-se estabelecer os objetivos de cada um dos agentes envolvidos com o programa e criar um equilíbrio entre os diversos desejos e expectativas. Os atores identificados foram: Setor público, Setores criativos, Setor Audiovisual, Sociedade civil, Universidades, sistema S e as Empresas.

Por meio da metodologia de caráter etnográfico da “Invasão de cenário”, que se utilizou de visitas a instituições, presença em eventos e avaliação de estruturas existentes na cidade, foi possível compreender os comportamentos da sociedade para mapeamento posterior e as múltiplas dinâmicas coexistentes no território. Tal metodologia possibilitou ainda a inclusão no processo de grupos normalmente não vistos como integrantes da cadeia criativa, como foi o caso dos povos indígenas e da assistência social da cidade. Por fim, as descobertas feitas deram espaço para construir um projeto que contemplasse as diversas perspectivas do município, e as possíveis ações da sociedade civil que criassem mais atividades ligadas ao conhecimento, economia criativa e meio ambiente. Para viabilização dessas atividades vislumbrou-se a utilização do espaço público e o investimento por parte de instituições parceiras.

A metodologia de “Descentralização”, que compreende a necessidade de promover a participação mais abrangente possível, reconhecendo as múltiplas realidades da cidade, recebeu bastante foco visto que a diversidade é um dos principais motores da economia criativa. Além disso, a utilização dessa estratégia busca promover os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) como 5 - Igualdade de Gênero, 10 - Redução das Desigualdades, 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis e 17 - Parcerias em Prol de Metas. Tal ação, bate de frente com a tendência dos últimos anos da cidade de fechar eventos e uma elite em muros e criar a periferização da população menos favorecida, através da escuta do desejo dos diversos atores sociais. Sendo assim as ações enfocaram: Instituições, Bairros, Povos Originários, Cidades da Região e as Cidades Criativas.

4. Mapeamento e reconhecimento do território

A partir das metodologias foram utilizadas frentes de trabalho para maior sistematização da informação e do processo de mobilização social. Foram elas:

1. Definição do setor criativo nuclear;

2. Mapeamento da economia criativa;

3. Sensibilização e articulação dos atores criativos e públicos de interesse;

4. Mobilização social em benefício das atividades criativas;

5. Definição de projetos prioritários para incutir a cultura criativa;

6. Enraizamento do processo voluntário de atuação e governança, ancorado na sociedade civil;

7. Elaboração do dossiê para ingressar na Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

Tais direcionamentos ainda foram responsáveis por dar início a um processo de conscientização e enraizamento dos potenciais da economia criativa como fonte de riqueza na cidade. Assim, diversas ações aconteceram por parte do Consultor e de pessoas envolvidas nos grupos de trabalho, desde workshops, mentorias e conversas individualizadas com agentes importantes para o desenvolvimento da economia criativa no território.

4.1 Mentorias e Workshops

As mentorias realizadas pelo consultor Daniel Joppert tiveram como intenção a sensibilização do grupo de trabalho a respeito da economia criativa, a Rede de Cidades Criativas da UNESCO e, os objetivos e atividades que seriam

realizadas através do programa CRIA SP. Aconteceram 8 (oito) mentorias, transmitidas ao vivo e gravadas para interessados, alcançando mais de 100 pessoas. A primeira mentoria foi realizada no Sebrae e transmitida no canal do youtube do Cria Bauru e contou com a participação de pessoas Criativas, de coletivos, grupos de empreendedoras, membros da Secretaria de Cultura, entre outros interessados.

Figura 5: Primeira mentoria Bauru Cidade Criativa



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Figura 6: Primeira mentoria Bauru Cidade Criativa



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Além das mentorias, os interessados em fazer parte do grupo de trabalho participaram de três workshops que resultaram em cinco encontros. Reunindo mais de 80 (oitenta) pessoas, estes tinham por finalidade realizar um diagnóstico do município e de seus setores criativos, elaborar os planos de ação do plano municipal participativo de desenvolvimento da economia criativa de Bauru e, organizar os entes gestores e de governança da Bauru Cidade Criativa. Tanto as mentorias quanto os workshops foram divulgados nos grupos de cultura e economia criativa da cidade.

O primeiro workshop foi realizado em 15 de setembro na Sede do Cursinho Popular Emoriô (Casa do Coletivo FMC - Formando Mentes Coletivas), e tinha como público alvo a sociedade civil, pessoas ligadas à universidade, coletivos e o setor de audiovisual. Teve como objetivo identificar as perspectivas e desafios apresentados pelo setor do cinema e das artes midiáticas, que foram referenciais no projeto e candidatura de Bauru. Houve uma breve apresentação a respeito das cidades criativas, da economia criativa e do programa do CRIA SP aos 15 (quinze) cidadãos presentes. Após isso, ocorreram momentos de partilha pelo grupo, e a realização de um exercício de projeção de futuros da cidade de Bauru ideal. Entre os desejos explicitados pelo grupo estavam ideias que permeiam três eixos[8]:

Semear encontro e convívio: Democratização da educação; explicação dos coletivos e retomada de espaços públicos inutilizados; formação de jovens em práticas criativas; conhecimento distribuído; valorizando autonomia do fazer desde o ensino infantil; utilização do centro de inovação como espaço de encontro; trabalho e intercâmbio de conhecimento.

8. Pode ser conferido na íntegra no relatório do Consultor Daniel Joppert no anexo 2.

Reconhecer o ambiente como riqueza: ativação de lugares hoje inutilizados; ter como objetivo a longo prazo uma cidade inteligente; democratização de incentivos como editais e concursos através da capacitação de como acessar tais recursos; Reativação das ferrovias; internet distribuída; habitação para todos e; valorização do turismo.

Cultivar e potencializar a semelhança: autonomia produtivo de alimento e cultura; aproximar a periferia da ciência e tecnologia; acabar com o racismo e pensamento colonial; bibliotecas e cultura de ruas nas escolas; fortalecimento da comunidade em prol do financiamento de agricultura familiar, educação acessível e criatividade possibilitada; retomada de conhecimentos da ciência da floresta ligados a herança africana; reconstituir as aldeias.

Figura 7: Primeiro workshop realizado na Casa do Coletivo FMC



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Entre os primeiros workshops ocorreu ainda um evento que merece destaque, o lançamento oficial do CRIA SP em Bauru, com os objetivos de desenvolver o Plano Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa e estruturar a Candidatura à Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

O projeto busca envolver todos os setores da sociedade com a composição do seu grupo consultivo sendo formada por agentes públicos, privados e a sociedade civil. O evento, que ocorreu em 16 de setembro de 2022, teve dois momentos, um pela manhã no Recinto Mello de Moraes e, um à noite, na Praça do Avião, junto a Feira de Economia Criativa, que ocorre regularmente no local.

Figura 8: Lançamento CRIA SP no Recinto Mello de Moraes



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Figura 9: Lançamento CRIA SP na Praça do Avião



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

O segundo workshop ocorreu nos dias 9 e 10 de outubro no Bosque da Unesp Bauru, onde aconteceram diversas dinâmicas e trocas entre as pessoas participantes, que resultaram na identificação de potencialidades e desafios da cidade no campo da criatividade e dos desejos da população bauruense ali presente.

Figura 10: Segundo workshop no Bosque da Unesp Bauru



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Figura 11: Segundo workshop no Bosque da Unesp Bauru



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

O terceiro workshop aconteceu nos dias 5 e 6 de novembro nas salas 50´s da Unesp Bauru. Ocorreu uma oficina se utilizando da metodologia da matriz FOFA ou análise SWOT, onde cada integrante foi responsável por fazer uma análise dos pontos fortes e fracos, e das oportunidades e ameaças de cada uma das áreas em que eram especialistas ou faziam parte de sua realidade. Foram analisadas as áreas de Assistência Social, Gestão Pública na Cultura, Empresas e Sistema S, Ambiente Universitário, Arquitetura e Urbanismo, Comunidades Periféricas, Cultura de Rua, Meio Ambiente, Turismo e Regionalização e, o município de Bauru de um ponto de vista geral. Através da utilização da ferramenta foi possível elucidar no macro e no micro a realidade dos objetos em análise. No segundo dia de encontro, foram discutidas as possibilidades e soluções para os pontos levantados pelas matrizes.

Figura 12: Terceiro workshop realizado nas salas 50's da Unesp Bauru



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Figura 13: Terceiro workshop realizado nas salas 50's da Unesp Bauru



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Seguem abaixo as figuras das Matrizes que resultaram dessa oficina e de demais momentos de mapeamento realizados pelo consultor do CRIA SP e que hoje integram o capítulo de diagnóstico do Plano Municipal de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru (Joppert, Pires, 2022).

Figura 14: Matriz FOFA - Município de Bauru

Quadro 1: Matriz FOFA – Município de Bauru

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Diversidade humana e cultural; ❖ Estudantes universitários; ❖ Juventude não-universitária; ❖ Memória e simbolismo; ❖ Posição regional, estrutura e logística; ❖ Polo educacional e capital intelectual; ❖ Ambiente tecnológico; ❖ APL do Audiovisual; ❖ Eventos/projetos culturais atuais.	❖ Potencializar a característica de lugar de passagem; ❖ Diversidade e produção cultural; ❖ Utilizar as praças e espaços da cidade; ❖ Disseminar o conhecimento produzido nas universidades; ❖ Soluções gestadas nas universidades; ❖ Sensibilizar das empresas; ❖ Criar lideranças criativas nos bairros.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Baixo investimento em cultura; ❖ Turbulências políticas; ❖ Há poucos pontos de encontro e pouco uso do espaço público; ❖ Separação entre centro e periferia; ❖ Mobilidade urbana deficiente; ❖ Instituições fechadas em si; ❖ Ausência de estímulo à diversidade; ❖ Lei Anti-Festa.	❖ Evasão de talentos e juventude.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 15: Matriz FOFA - Gestão Pública na Cultura

Quadro 2: Matriz FOFA – Gestão Pública na Cultura

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Recursos financeiros disponíveis; ❖ Estruturas e recursos materiais; ❖ Teatro municipal e espaços públicos; ❖ Projetos fortes com histórico; ❖ Artistas e produtores culturais atuantes; ❖ PEC – Programa de Estímulo à Cultura, ❖ Força histórica e regional da cidade.	❖ Aproveitar o potencial cultural da cidade; ❖ Desenvolver novos projetos culturais; ❖ Fortalecer os projetos já existentes; ❖ Utilização dos espaços públicos; ❖ Ativar espaços públicos abandonados; ❖ Editais estaduais e federais como o FID; ❖ Ampliar o orçamento do PEC.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Falta de importância na gestão municipal; ❖ Excesso de burocracia (demora); ❖ Ausência de integração com outras secretarias e outros setores da sociedade; ❖ Falta escuta à sociedade civil; ❖ Baixo uso dos espaços públicos.	❖ Evasão de artistas por falta de oportunidades; ❖ Perda da confiança no poder público; ❖ Piora da relação com os atores criativos; ❖ Instabilidade das verbas para o setor; ❖ Projetos paralisados e encerrados; ❖ Depreciação de espaços sem uso (como a Estação Ferroviária).

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 16: Matriz FOFA - Arquitetura e Urbanismo

Quadro 3: Matriz FOFA – Arquitetura e Urbanismo

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Diversos prédios importantes bem localizados sem uso; ❖ Florestas urbanas; ❖ Córregos conectando toda a cidade; ❖ Trilhos conectando toda a cidade; ❖ Projetos e pesquisas originários das universidades.	❖ Potencial regional; ❖ Retrofit de edifícios parados; ❖ Implantar parques lineares; ❖ Mobilidade por trilhos; ❖ Conhecimento produzido nas universidades de Arquitetura e Urbanismo; ❖ Estatuto da cidade – instrumentos intrínsecos.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Carência de espaços de lazer livres e ativados; ❖ Mobilidade urbana deficiente; ❖ Falta de uso do centro urbano (área comercial central).	❖ Grandes empresas de construção guiando a ocupação da cidade; ❖ Interesses privados; ❖ Gentrificação dos espaços.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 17: Matriz FOFA - Ambiente Universitário

Quadro 4: Matriz FOFA – Ambiente Universitário

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Pesquisas e estrutura para a inovação; ❖ Produção de conhecimento; ❖ Estudantes como coletivo; ❖ Espaços como o Bosque da Unesp.	❖ Gerar projetos; ❖ Utilizar pesquisas já realizadas; ❖ Grupos de pesquisa e laboratórios já existentes e consolidados; ❖ Interação com a cidade; ❖ Aulas abertas.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Falta de comprometimento para além da universidade; ❖ Ausência de integração com o restante da cidade; ❖ Baixa ação gerada a partir das pesquisas (escassez de pesquisa-ação); ❖ Estudantes passivos.	❖ Salas segregadas; ❖ Falta de ação coletiva.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 18: Matriz FOFA - Empresas e Sistema S

Quadro 5: Matriz FOFA – Empresas e Sistema S

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Sistema S com resultados em nível nacional e internacional; ❖ Setor politicamente atuante; ❖ Empresas de médio porte em crescimento nas áreas de TI, games e audiovisual; ❖ Diversidade criativa e coletivos da sociedade civil.	❖ Fazer investimentos com mais foco em sustentabilidade e economia criativa; ❖ Realizar ações externas para além das sedes institucionais; ❖ Efetuar ações integradas entre empresas de diferentes setores; ❖ Integrar instituições do Sistema S em ações conjuntas; ❖ Troca de conhecimento e programas em parceria pelas instituições de ensino do Sistema S e escolas técnicas; ❖ Mudança do executivo federal, deputados estaduais e federais atuantes e com verbas; ❖ Internacionalização das empresas, atração de eventos melhores e maiores; ❖ Novo plano nacional para o setor de jogos que teve envolvimento de profissionais de Bauru.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Falta de integração do Sistema S e de uma visão de mundo multidisciplinar e sustentável; ❖ Escassez de representantes da cultura criativa no legislativo e executivo; ❖ Falta melhorar a gestão, especialmente na retenção de talentos; ❖ Ausência de articulação e integração desses setores com a sociedade civil.	❖ Sistema S: conjuntura industrial desfavorável; ❖ Falta de aplicação das políticas públicas de fomento; ❖ Presença de milícias no interior do estado; ❖ Empresas de TI que pagam em dólar e atraem talentos.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 19: Matriz FOFA - Assistência Social

Quadro 6: Matriz FOFA – Assistência Social

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Territorialização que impulsiona a relação com os bairros; ❖ Política pública focada no direito de ser e na autonomia; ❖ Profissionais capacitados na área.	❖ Planejamento 2023; ❖ Mudanças nos padrões normativos; ❖ Coletivo como resposta e método; ❖ Potencial das crianças e dos adolescentes; ❖ Inclusão produtiva com incubadoras, produção e venda coletiva.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Interesses externos que utilizam a assistência para regular o comportamento (como espaços de acolhimento que incutem valores retrógrados e fechados); ❖ Uso das cestas básicas como forma de regular comportamento; ❖ Desigualdade e pobreza nos bairros e periferias.	❖ Falta de coesão da política social; ❖ Diminuição dos investimentos; ❖ Não há política pública de segurança alimentar tão pouco de autonomia alimentar.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 20: Matriz FOFA - Comunidades Periféricas

Quadro 7: Matriz FOFA – Comunidades Periféricas

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Coesão comunitária; ❖ Talentos, especialmente artísticos (esporte, escolas de samba e moda); ❖ Funk, samba e hip hop; ❖ Gastronomia; ❖ Vontade de realização; ❖ Relação com o território; ❖ Projetos já desenvolvidos pela comunidade; ❖ Grande potencial de transformação social.	❖ Articulação coletiva; ❖ Fortalecimento das bases; ❖ Possibilidade de autonomia da periferia; ❖ Aumento na qualidade de vida; ❖ Captação de recursos externos; ❖ Relação de trocas e intercâmbios entre periferias; ❖ Eventos de geração de vendas para todos os setores; ❖ Criação de uma programação periférica; ❖ Revitalização e utilização de espaços (como campos de futebol, pracinhas e fábricas abandonadas).
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Dificuldade de articulação; ❖ Falta de tempo e recursos; ❖ Ausência de investimento e diálogo com o poder público; ❖ Privatização que dificulta o acesso.	❖ Reforço da pobreza; ❖ Necessidade de recorrer ao crime; ❖ Visão higienista da periferia; ❖ Violência do Estado.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 21: Matriz FOFA - Cultura de Rua

Quadro 8: Matriz FOFA – Cultura de Rua

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Presença de diversos coletivos e iniciativas; ❖ Público ativo; ❖ Abrangência de espaços e regiões; ❖ Criatividade.	❖ Público jovem; ❖ Acesso à internet; ❖ Popularização das batalhas de rima; ❖ Alcance regional; ❖ Transformar Bauru em polo regional.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Desarticulação com o poder público; ❖ Precarização de mercados específicos; ❖ Falta de remuneração.	❖ Evasão cultural e profissional.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

Figura 22: Matriz FOFA - Meio Ambiente

Quadro 9: Matriz FOFA – Meio Ambiente

FORÇAS	OPORTUNIDADES
❖ Pesquisas da FEB-Unesp (Engenharia Ambiental); ❖ Florestas urbanas da cidade; ❖ Córregos urbanos com matas ciliares (embora mal utilizadas); ❖ Empresa Eco Viverde (Grupo Rays) e outras ambientais da região como a Estre; ❖ Praças, parques e espaços verdes como Zoológico, Horto Florestal e Jardim Botânico; ❖ Coleta seletiva (embora tenha questões delicadas); ❖ Coleta de isopor (Projeto Vira Mais).	❖ Utilizar matas ciliares de córregos urbanos para parques, pistas de bicicletas e caminhadas; ❖ Melhorar a qualidade da água a partir do Rio Batalha; ❖ Fomento ao turismo ambiental nas propriedades rurais; ❖ Nova política ambiental com mudança no governo federal; ❖ Projetos de educação ambiental.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
❖ Não tem tratamento de efluentes (esgoto in natura no Rio Bauru); ❖ Problemas com a água, o Rio Batalha tem mau tratamento; ❖ Plano diretor sem aplicabilidade; ❖ Recursos FEHIDRO mal geridos; ❖ Faltam projetos de extensão pesquisas/sociedade.	❖ Ausência de tratamento de esgoto e de coleta d'água; ❖ Falta de consciência alimentar e ambiental.

Fonte: Elaboração própria.

Fonte: PMDECB, 2022. p.47

4.2 Questionários para mapeamento dos setores criativos

Com o intuito de facilitar o mapeamento e reconhecimento da Economia Criativa de Bauru, os setores criativos foram separados em grupos de trabalho com pessoas que se disponibilizaram para participar, cada qual responsável por responder o modelo de formulário padrão criado pelo consultor Daniel Joppert. É interessante ressaltar que haviam perguntas no questionário relacionadas aos temas das ODS da ONU e como os setores poderiam contribuir para o cumprimento delas. Os setores foram separados em 12 grupos de trabalho, que são: Artes midiáticas e Cinema; Design; Gastronomia; Literatura + Artes Plásticas + Teatro/Dança/Circo; Música; Arte Popular & Artesanato + Cultura Popular; Coletivos; Espaços de Cultura e Periferia; Turismo + Regionalização; Sistema S + Empresas; ODS + Sustentabilidade + Povos Originários; Cidade Criativa na Rua (Gerar ações imediatas na cidade) e, Cidades Criativas (Formação de Rede + Modelos de Governança). O questionário se dividia em três partes:

Parte 1: Listagem de lugares de interesse relacionado e Atores (pessoas e organizações) relacionadas ao setor, descrevendo o papel que desempenham ou que poderiam desempenhar.

Parte 2: Listagem de iniciativas e projetos já existentes no setor, reunindo o maior número de informações possíveis como: por quem é realizado e sua importância atual e potencial.

Parte 3: Proposição de ações, projetos e eventos que possam integrar a programação da Cidade Criativa. Relacionar como o setor audiovisual pode contribuir para o setor.

4.3 Entrevistas e conversas individualizadas

Para além dos workshops, mentorias e questionários, o Consultor do CRIA SP, Daniel Joppert, entrevistou e conversou com diversos agentes da cidade, conseguindo abranger várias das entidades locais no seu mapeamento garantindo assim maior compreensão de Bauru e de suas potencialidades para desenvolvimento da economia criativa. Foram realizados encontros com os diversos atores das diferentes entidades do Grupo S, como Senac, Sesc e Sebrae; com diferentes tipos de empresas da cidade, como Paschoalotto, Supermercados Confiança e Concilig. Além de reuniões com a Secretaria de Cultura, Secretaria de Educação e Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (SEDECON). Joppert fez uma pesquisa de campo no qual buscou também dialogar com diversos integrantes da sociedade civil, participando de eventos da cidade, como as batalhas de rima e as feiras criativas, além de visitar diferentes locais da cidade não se restringindo a zona central, conseguindo assim compreender melhor também a cultura popular e periférica de Bauru.

Os dados do mapeamento estão melhor detalhados no PMPDECB.

5. Cidade Artes Midiáticas

Inicialmente, na inscrição para o CRIA SP, a cidade de Bauru destacou o audiovisual como setor criativo nuclear para estímulo dos demais setores criativos. O destaque era justificado, Bauru tem o primeiro e único Arranjo Produtivo Local (APL) de Audiovisual reconhecido no estado de São Paulo e é a 23ª cidade com mais empresas de audiovisual no país.

No entanto, o diagnóstico do potencial criativo do territó-

rio mostrou um cenário muito mais amplo. Além do APL de Audiovisual, a cidade conta com cursos ligados a mídias e tecnologia, centros tecnológicos em processo de implantação e empresas ligadas a jogos, software e TI, que inclusive, desejam o pleiteamento de um APL de Tecnologia da Informação. A somatória desses e de outros elementos posiciona as Artes Midiáticas como um setor com potencial aglutinador muito maior. Além disso, o setor do audiovisual é representado na Rede de Cidades Criativas da UNESCO tanto pelas Artes Midiáticas quanto pelo Cinema. Assim, foi definido que o setor mais adequado seria o de Artes Midiáticas, sem tirar o devido destaque que deve ser atribuído ao APL de Audiovisual que a cidade possui.

As Artes Midiáticas são definidas pelo programa do CRIA SP como:

> "setor de alto desenvolvimento e engloba serviços, maquinário e equipamentos, difusão de conteúdos e toda a cadeia audiovisual, incluindo as artes performáticas – como as cênicas e do corpo – e setores correlatos: artes e ofícios diversos, tecnologia, software, jogos, áudio e música, cenografia, design, objetos, entre outros." (Joppert; Pires, 2022, p.39)

Figura 23: Evento de Lançamento da Cidade Criativa - Projeção mapeada e apresentação da CIA Estável de Dança



Fonte: Acervo do projeto, 2022.

6. Planejamento estratégico

Por fim, o Plano Municipal PMPDECB traz o seu planejamento estratégico para implementação do projeto Bauru Cidade Criativa. O plano compreende que é necessário visualizar o território como uma rede distribuída de setores criativos, espaços e educação. Dessa maneira, em seu planejamento tático estabelece 4 eixos:

1. Pluralidade e juventude: valorização e integração da diversidade existente.

2. Ponto de encontro: ativação de espaços com programação cultural.

3. Potencializar ativos: fortalecer ações e projetos criativos já existentes na cidade.

4. Espaços públicos: Reocupar, reformar, ativar e utilizar os espaços públicos.

Visando alcançar esses eixos, o plano estabelece três projetos prioritários:

Edu-CAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática: Projeto em contraturno escolar, em parceria com OSCs, Grupo S e Universidades. Foco na historicidade e aplicação prática das técnicas e tecnologias. Conteúdo sobre audiovisual, design, games, software, TI e meio ambiente.

Programa ESC - Empoderamento da Sociedade Civil: Programação anual de cursos formativos em produção cultural, como uso de ferramentas tecnológicas, elaboração de projetos, gestão e captação de recursos. Agenda de encontros para realizar colaboração em projetos. Balcão de formalização de coletivos, iniciativas e profissionais criativos.

RUA - Reocupar Utilizar Ativar: Ação em local público realizando mutirões com rede de voluntários, em parceria com eventos já existentes ou por iniciativas do projeto. O conteúdo pode variar de acordo com as OSCs parceiras, características do espaço e/ou evento que recebe.

Além dos projetos prioritários o plano sugere diferentes projetos que contemplam os eixos estratégicos, sendo alguns deles já existentes, como o Interdesigners e o Festival de Cultura e da Paz, e outros em fase de planejamento, como o Ônibus Midiático e o Inventário Criativo de Bauru.

Todos os projetos possuem detalhamento geral em que se explicitam os resultados esperados, os parceiros estratégicos, o orçamento projetado e as ODS relacionadas. Essas informações podem ser encontradas no "Capítulo 4: Agenda Estratégica" no PMPDECB em anexo.

No intuito de consolidar a estrutura da cidade criativa, o plano determina três entes gestores fundamentais e suas respectivas funções:

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC-Unesp): responsável pela relação institucional com a rede internacional de cidades e instituições de ensino parceiras.

Instituto Noosfera: OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, responsável pela fiscalização e gestão de ações e verbas. Além de prestar assessoria jurídica e capacitação de agentes criativos.

Federação Coletiva – Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas de Bauru: formada pelos coletivos da cidade, tem como responsabilidade a articulação da rede de voluntários e atores criativos. Além de fazer a gestão da programação anual do projeto.

Os três entes gestores gerenciarão ainda conselhos referentes às suas responsabilidades, sendo importante destacar que a prefeitura terá assento em todos eles para acompanhamento dos projetos da cidade.

É importante salientar que durante o processo de elaboração do plano, o consultor Daniel Joppert fez contato com cidades criativas da rede UCCN, no intuito de criar futuras parcerias. Cabe aqui destacar o interesse no compartilhamento de boas práticas de governança com o Center for Creative Studies - CCS da Cidade Design Detroit; as ações em espaços públicos com diretivas da Cidade Design Saint-Étienne e; o intercâmbio cultural focado em Artes Midiáticas com Enghien Les Bains e Santiago de Cali.

Dessa forma, o planejamento estratégico do projeto Bauru Cidade Criativa estabelece um marco para criação de uma rede distribuída, colaborativa, coletiva e comunitária, que entende a produção criativa como fundamental para o desenvolvimento urbano sustentável.

7. Desdobramentos

O projeto Bauru Cidade Criativa conseguiu colocar em prática um dos seus projetos prioritários antes mesmo do encerramento do programa de mentoria do estado. No início de dezembro de 2022, através do projeto RUA, promoveu a entrega de uma nova praça ao bairro IX de Julho com ativações culturais: batalha de rima, oficina de mandalas e de grafite para decoração da praça, produção de um mural, plantio de mudas e apresentação do grupo de maracatu Abayomi.

Figura 24: Ação na Praça IX de Julho

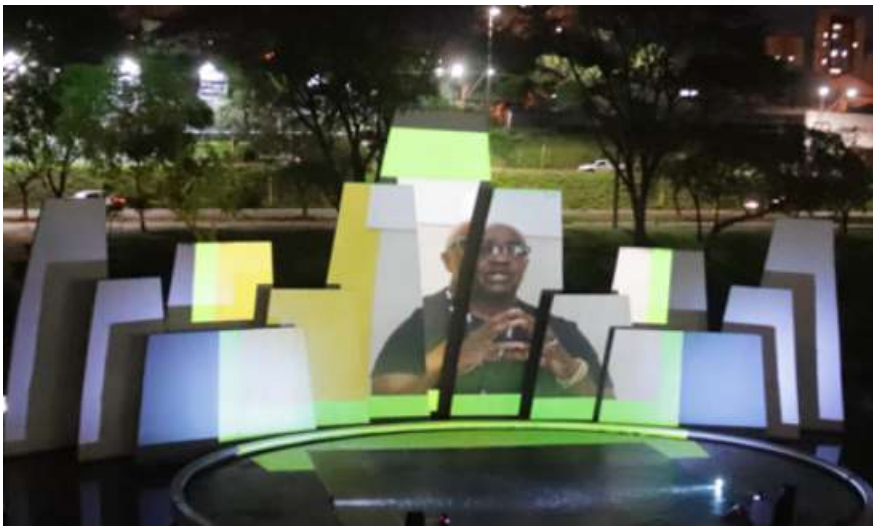


Fonte: Acervo Cria Bauru, 2022.

Além disso, o grupo de trabalho da Bauru Cidade Criativa com apoio da prefeitura organizou o lançamento do projeto no Parque Vitória Régia. O evento realizado em 7 de dezembro de 2022, tinha como objetivo apresentar o projeto Bauru Cidade Criativa e o potencial da economia criativa na cidade aos cidadãos bauruenses. Contou em sua programação com apresentações artísticas de grupos locais de dança e hip hop da cidade, em paralelo com projeções mapeadas na concha acústica do Parque Vitória Régia, mostrando o potencial das Artes Midiáticas em promover os demais setores criativos. Ocorreram ainda projeções de trechos de produções audiovisuais de artis-

tas da cidade, a sensibilização do público acerca dos povos originários nos territórios satélites de Bauru, e explicações a respeito do tema da economia criativa por professores da FAAC-UNESP, Prof. Dr. Juarez Xavier e Prof. Dra. Raquel Cabral.

Figura 25: Projeção depoimento do Prof. Dr. Juarez Xavier na concha acústica



Fonte: Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru, 2022.

O programa CRIA SP se encerrou no dia 17 de dezembro com a entrega dos planos de economia criativa e com uma breve apresentação dos potenciais criativos de todas as cidades participantes. Assim como as demais cidades, Bauru teve a oportunidade de levar alguns dos membros do grupo de trabalho para o evento de encerramento, o que foi fundamental para instaurar o marco do projeto Bauru Cidade Criativa para os agentes ali presentes.

Figura 26: Grupo de trabalho Bauru Cidade Criativa no evento de encerramento do CRIA SP



O grupo de trabalho da esquerda para direita: Josué Kenji, Lucas Melo, Igor Fernandes, Kahena Bizzotto, Cynthia Bulik, Yuno Silva, Isabela Menezes, Rodrigo Moon, Vinícius Thomas, Glaucy Amorim e Daniel Joppert. Fonte: Acervo do projeto, 2022.

Figura 27: Certificado de participação do município de Bauru


cria SP
Cidades Criativas

A Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, por intermédio da Amigos da Arte, atesta a participação do município de **Bauru** no programa Cria SP.
Tendo como resultado a elaboração do Plano Municipal de Desenvolvimento em Economia Criativa de **Bauru**, o município lança as bases para o seu estabelecimento como Cidade Criativa Paulista.

17 de dezembro de 2022

amigos da arte
SÃO PAULO

Fonte: Acervo do projeto, 2022.

8. Considerações

Seguem algumas considerações a respeito do processo de participação no programa e elaboração do Plano Participativo:

A. Através do mapeamento foi possível perceber a força da economia criativa em Bauru e o pouco investimento na área.

B. O projeto conseguiu trazer à tona as culturas marginalizadas na sociedade, como o movimento Hip Hop e os povos originários.

C. Houve pouco envolvimento por parte de agentes do poder público, estando o projeto majoritariamente sendo construído pelo engajamento da sociedade civil.

D. O tempo com que o mapeamento ocorreu foi encurtado devido a atrasos no programa CRIA SP, e isso afetou a forma como a cultura acerca das potencialidades da economia criativa poderiam ter sido melhor enraizadas na população e o alcance do processo participativo.

E. Ainda que houvesse esforços por parte do consultor e do grupo de trabalho consolidado, a retenção de voluntários para o grupo não foi satisfatória. Existe a necessidade de consolidar melhor o projeto, construindo formas mais atrativas de manter as pessoas ativas.

F. A ausência de devolutivas diretas para benefício individual com a participação no processo do projeto foi fator inibidor e de afastamento de voluntários.

G. Percebeu-se uma inexperiência no setor da economia criativa em questão de dados por parte da prefeitura.

2

Candidatura a Rede de Cidades Criativas da UNESCO



1. Contextualização

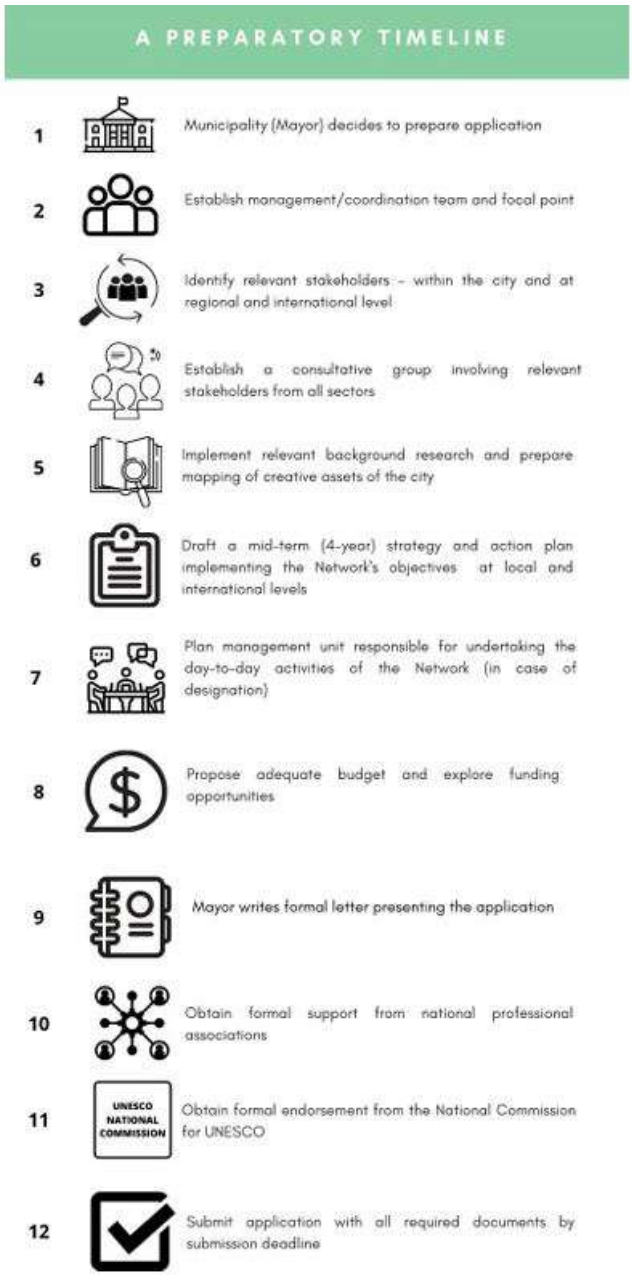
O programa da UNESCO foi lançado em 2004, e tem como objetivo criar e fortalecer a cooperação e parcerias entre cidades que reconhecem a importância da economia criativa como um fator estratégico para o alcance das metas da Agenda 2030 no desenvolvimento sustentável das cidades em todos os seus níveis, econômico, social, cultural e ambiental (UNESCO, 2020). As cidades criativas são categorizadas por sua principal vocação, podendo ser: Design, Literatura, Artesanato e Arte popular, Filme, Música, Artes midiáticas e Gastronomia. Atualmente a rede conta com 300 cidades membro, sendo 12 no Brasil: Belém, Belo Horizonte, Brasília, Campina Grande, Curitiba, Florianópolis, Fortaleza, João Pessoa, Paraty, Recife, Salvador e Santos. Sendo apenas Campina Grande uma cidade de Artes Midiáticas.

A UNESCO compreende que essa cooperação entre as cidades pode ocorrer na forma de intercâmbios profissionais e artísticos; compartilhamento de boas práticas e projetos-pilotos; estudos e pesquisas sobre suas experiências; desenvolvimento de políticas e medidas de desenvolvimento urbano sustentável.

O chamamento público ocorreu no dia 21 de março de 2023, tendo como dia final para as inscrições a data de 31 de junho de 2023, cumprindo com o esperado de lançamento de inscrições a cada dois anos. A UNESCO disponibiliza em sua página de candidatura um tutorial em vídeo dos passos aconselhados para realizar uma boa candidatura, assim como um documento com as diretrizes e esclarecimento de dúvidas, e um cronograma (Figura 26) servindo de guia para aqueles que têm interesse em submeter uma inscrição. Esses documentos podem ser acessados no site da UNESCO: https://en.unesco.org/creative-cities/content/2023-call-applications e no anexo 3 do presente trabalho.

É interessante ressaltar que apenas cidades de países membros e associados da UNESCO podem se candidatar, sendo duas cidades por país e com campos criativos diferentes. A UNESCO explicita que a escolha leva em consideração a região geográfica ou temáticas específicas, valorizando nos últimos anos candidaturas de regiões sub representadas como África e Estados Árabes.

Figura 28: Cronograma de preparação para Candidatura



Fonte: 2023 Application Guidelines Document, UNESCO, 2023

No Brasil, as cidades que possuem interesse em fazer parte da UCCN devem submeter suas candidaturas um mês antes para o conselho do Itamaraty, que define quais serão as duas cidades candidatas pelo Brasil para concorrer a rede mundial. O chamamento público brasileiro se deu na forma de notícia no site do Ministério do Turismo do Governo Federal (Figura 27).

Figura 29: Notícia do Ministério do Turismo


INSCRIÇÕES ABERTAS

Governo Federal abre inscrições para selecionar municípios para a Rede de Cidades Criativas da Unesco

Interessados têm até 30 de maio para encaminharem formulário de inscrição ao governo federal

Publicado em 17/04/2023 15h18 | Atualizado em 21/04/2023 16h04

Compartilhe

Brasília (DF) é uma das cidades criativas reconhecida pela Unesco. Crédito: Governo do Distrito Federal/Bento Viana

Os municípios interessados em fazer parte da Rede de Cidades Criativas da Unesco têm até 30 de maio para solicitarem a sua participação junto ao governo federal. É que o Ministério do Turismo, o Ministério da Cultura e o Itamaraty irão selecionar dois municípios para serem os candidatos brasileiros a

Fonte: Print da tela do endereço: https://www.gov.br/turismo/pt-br/assuntos/noticias/mtur-e-itamaraty-abrem-inscricoes-para-selecionar-municipios-para-a-rede-de-cidades-criativas-da-unesco. Acesso em: 05/06/23

Assim como esperado pelas ações desenvolvidas pelo programa CRIA SP, Bauru se candidatou para Rede de Cidades Criativas da UNESCO (UCCN) como Cidade Artes Midiáticas. O processo envolveu o consultor Daniel Joppert do programa CRIA SP, mas que nessa etapa se encontrava como voluntário e, com a colaboração de agentes da prefeitura e membros da sociedade civil.

2. Plano de ação

Com o encerramento do programa CRIA SP em dezembro de 2022, as cidades participantes receberam seus planos estratégicos de economia criativa e ficaram à espera pelo possível chamamento de candidatura para a UCCN. Inicialmente o governo do Estado de São Paulo estenderia a participação dos consultores para o auxílio na submissão da candidatura, mas isso não ocorreu. No caso de Bauru, o consultor seguiu trabalhando com o grupo de trabalho de forma voluntária.

As ações para planejamento da candidatura começaram de forma efetiva no final de abril de 2023 com a sistematização de fases de ação para execução da candidatura.

Fase 1
A. Sistematização e apreensão de dados importantes do mapeamento realizado em 2022.

B. Reconexão com agentes importantes para a candidatura, incluindo cidades parceiras, membros do grupo de trabalho e entidades para apoio a candidatura.

C. Acionamento das secretarias do município com o pedido de seus projetos/ações e orçamentos ligados à economia criativa.

Fase 2
A. Organização de novas informações relativas ao orçamento geral do município e de seus projetos

B. Estruturação de um site e de uma apresentação para enriquecer a candidatura.

Fase 3

A. Implementação do site

B. Desenvolvimento da apresentação e do formulário de candidatura.

Fase 4
A. Organização do material a ser entregue

B. Tradução de todo o conteúdo para o inglês.

3. Desenvolvimento

Durante o processo de candidatura ocorreu um enxugamento do grupo de trabalho, resultando num grupo com cerca de cinco pessoas apenas, todas voluntárias, e o auxílio de agentes da prefeitura quando acionados. Tal fato fez com que as fases estabelecidas do plano de ação não ocorressem como haviam sido planejadas, se dando de forma mais orgânica de acordo com a disponibilidade de tempo dos voluntários. O grupo foi dividido em funções para melhor otimização do tempo: documentação (responsável pelo mapeamento e estruturação de cartas, apresentação e formulário), contatos (responsável pelo gerenciamento do contato com parceiros e pontos focais) e design (responsável pelo site, diagramação da apresentação e vídeo da candidatura).

Os encontros do grupo ocorreram no espaço do Centro de Inovação Tecnológica de Bauru (CITeBauru) no edifício do Canal Direto, na Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (SEDECON), de forma remota e na casa dos voluntários.

Inicialmente foi examinado o mapeamento que havia sido feito no ano anterior para o programa CRIA SP, para entendimento das atividades da cidade ligadas ao campo criativo escolhido de Artes Midiáticas, preparando assim o ma-

terial adequado para o formulário de candidatura. Ainda, no intuito de adicionar possíveis projetos a candidatura, foram realizadas conversas com empresas que ainda não haviam sido contatadas anteriormente.

Figura 30: Grupo de trabalho na SEDECON para análise de orçamentos



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Paralelamente às ações de sistematização dos dados obtidos anteriormente, foi necessário entrar em contato com as secretarias municipais envolvidas no projeto para conseguir de forma detalhada o orçamento relativo aos projetos ligados à economia criativa na cidade. O orçamento dos últimos anos no setor criativo escolhido estava entre os itens pedidos no formulário de candidatura. As secretarias envolvidas no processo foram a Secretária de Educação, do Meio Ambiente, do Bem Estar Social, e com maior participação as Secretarias de Cultura e a SEDECON. O orçamento da economia criativa na cidade se mostrou como um desafio, por não estar devidamente identificada como tal, sendo assim foi realizado uma análise minuciosa nas despesas gerais do município e nas Leis de Diretrizes Orçamentárias (LDO) dos últimos anos para identificar o que cabia à pasta.

Após a organização dos dados, foi feita uma maratona de produção que englobou as fases 2 e 3 do plano de ação. Ocorreu grande foco na construção da apresentação que estruturaria o plano do próximos anos e mostraria de forma mais esquemática o formulário, como um resumo executivo.

Figura 31: Grupo de trabalho no espaço do CITeBauru



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Por fim, foi realizada a adequação do formulário de inscrição (Anexo 4), que já havia sido previamente preenchido pelo consultor como uma das entregas do programa CRIA SP, com o novo plano de ação para a cidade criativa. Ademais, foi elaborado o site Bauru Cidade Criativa com o intuito de enriquecer a candidatura e, um vídeo simples para exposição do potencial criativo de Bauru.

4. Plano estratégico da cidade criativa

Por meio do mapeamento realizado foi possível perceber as potencialidades e desafios de Bauru em se consolidar como uma cidade criativa. Entre as potencialidades encontram-se um ambiente maduro de educação, inovação e pesquisa; projetos criativos de qualidade em abundância e interesse da sociedade civil; diversidade cultural; importância e liderança regional. Dentre os desafios estão a falta de integração entre empresas, instituições e sociedade civil; de atividades nos espaços públicos e de um plano compreensivo de economia criativa e inovação. A partir desse diagnóstico, mudanças foram feitas no planejamento estratégico estabelecido pelo Plano Municipal Participativo de Economia Criativa de Bauru (PMPECB), dando ênfase ao campo criativo das Artes Midiáticas.

Primeiramente, é importante compreender o contexto em que a Cidade Artes Midiáticas se estabelece em Bauru. Ela deriva de um ecossistema de criatividade e inovação existente na cidade, que contempla quatro importantes setores divididos em dois eixos norteadores:

Eixo de Criação e Realização: a cadeia de inovação e a cadeia criativa

Eixo de Formação e Fomento: os mecanismos de incentivo e a educação e pesquisa.

As cadeias de inovação com hubs, incubadora e empresas tecnológicas possuem sinergia com a cadeia criativa e seus coletivos, profissionais e empresas criativas, formando nesse encontro entre inovação e cultura o fortalecimento da economia criativa na cidade.

Por outro lado, as áreas de educação e pesquisa com a atuação das universidades, do Sistema S e das escolas de ensino básico, juntamente com os mecanismos de fomento, como leis de incentivo, editais e financiadores, atuam

como ferramentas de longevidade e qualificação do desenvolvimento da economia criativa.

As Artes Midiáticas que englobam os campos do audiovisual, design, jogos, software, mídias e tecnologia, se torna um setor criativo aglutinador no ambiente diversificado, maduro, dinâmico e inovador na cidade de Bauru para a construção de uma cidade mais sustentável e humana.

Nesse sentido, os projetos prioritários e sugeridos pelo plano PMPECB, se mantiveram dividindo-se em três importantes eixos norteadores:

A. Conhecimento: projetos com o intuito de proporcionar o conhecimento técnico e conceitual acerca das técnicas e tecnologias para a juventude.

B. Autonomia: projetos para empoderamento da sociedade civil através da troca de experiências visando gerar integração e sinergia.

C. Disseminação: projetos que conectam a diversidade de agentes sociais através da cultura e ativação dos espaços criando uma rede distribuída.

Aos projetos sugeridos que não se enquadraram ao campo das artes midiáticas foram propostas pequenas mudanças para integrar o setor criativo. Todos podem ser conferidos na apresentação do resumo executivo do Bauru Cidade Criativa no anexo 5.

Houve a mudança de um dos entes da governança da Cidade Criativa. A Federação Criativa não conseguiu ser criada nos meses que sucederam o programa CRIA SP até a candidatura, por isso a responsabilidade da articulação da rede de voluntários e atores criativos e a gestão da programação anual do projeto ficaram a cargo do Centro de

Inovação Tecnológica de Bauru, entidade que tem como papel fundamental a articulação entre setores públicos, educacionais e privados da cidade.

Conclui-se que a cidade criativa de Artes Midiáticas demanda a articulação entre os eixos existentes no ecossistema de inovação e criatividade da cidade para efetivar suas ações e promover uma cidade mais democrática, sustentável e humana.

5. Considerações

Seguem algumas considerações a respeito do processo de participação e elaboração da candidatura de Bauru para rede UCCN:

A. Faltou tempo hábil para o desenvolvimento de uma candidatura sólida. A cidade que se categoriza como artes midiáticas não conseguiu criar um material audiovisual com força suficiente para mostrar o seu potencial. Isso se deve a equipe pequena de trabalho, e a falta de um real envolvimento por parte dos entes públicos.

B. Percebeu-se que a cidade não possui um entendimento da economia criativa em um contexto geral na sua agenda, o que não permite a apreensão rápida de um orçamento e das ações envolvidas na área.

C. Algo que chama a atenção é a inexistência de uma agenda concreta dos eventos que acontecem na cidade todos os anos por parte da Secretaria de Cultura.

D. Ainda que o consultor tenha feito um enorme esforço para apresentar a economia criativa e seus potenciais a todos os agentes da cidade, percebeu-se ainda a dificuldade de sensibilização de todas as secretarias sobre o tema e

sua importância. Uma aliança fundamental que não ocorreu foi com a Secretaria de Planejamento Urbano do município, devido a ausência de interesse por parte da secretaria que teria caráter fundamental na produção da cidade criativa.

E. A forma como foi feita a chamada das cidades brasileiras aconteceu de maneira muito informal e deixando brechas para possíveis dúvidas.

F. Não existe uma pesquisa a fundo na história da economia criativa na cidade de Bauru.

G. O projeto Bauru Cidade Criativa mesmo que ainda em construção já está alcançando a área acadêmica, a exemplo do presente projeto e de um trabalho interdisciplinar de um grupo do terceiro ano de design.

3

4ª Conferência Municipal de Cultura de Bauru



A Conferência de Cultura é um importante meio de participação social, na qual ocorre a interação entre o governo municipal e a sociedade civil. Seu principal objetivo é analisar a situação em que se encontram as questões que envolvem o setor cultural da cidade, gerando discussões sobre e propostas de políticas públicas capazes de sanar os problemas levantados.

As discussões que deram origem às propostas levantadas e votadas na Conferência se deram em diversas esferas, ocorrendo na esfera individual e na coletiva, como nas conferências livres e pré-conferências que ocorreram posteriormente à conferência em si. (Prefeitura Bauru, 2023)
A 4ª Conferência Municipal de Cultura de Bauru, promo-

Figura 32: Abertura 4ª Conferência Municipal de Cultura de Bauru

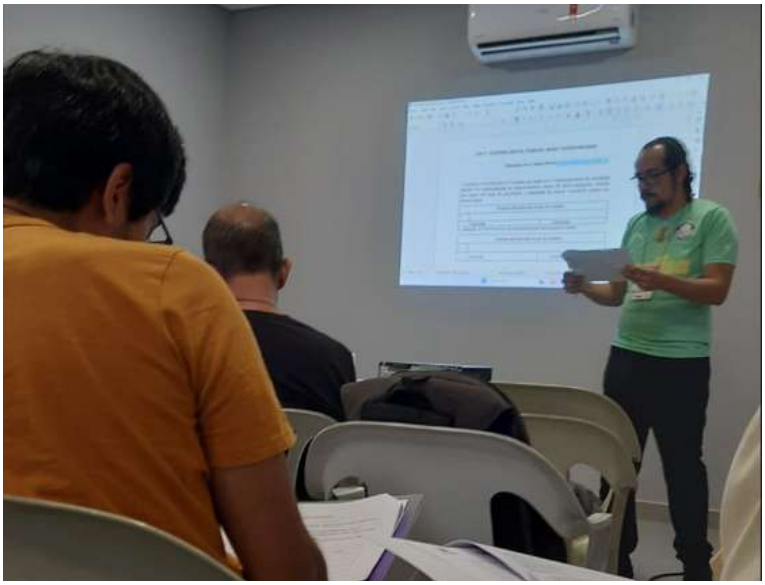


Fonte: Acervo pessoal da autora.

vida pela Secretaria de Cultura de Bauru, aconteceu nos dias 25 e 26 de agosto e, 4 de setembro de 2023, tendo como tema norteador “Democracia e Direito à Cultura”. As propostas submetidas pela sociedade foram divididas em seis grandes eixos de discussão: Eixo 1 - Institucionalização, Marcos Legais e Sistema Nacional de Cultura; Eixo 2

- Democratização do acesso à cultura e participação social; Eixo 3 - Identidade, Patrimônio e Memória; Eixo 4 - Diversidade cultural e transversalidade de gênero, raça e acessibilidade na política cultural; Eixo 5 - Economia criativa, trabalho, renda e sustentabilidade e; Eixo 6 - Direito às artes e linguagens digitais.

Figura 33: Discussões do Eixo 5



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O grupo de trabalho do Bauru Cidade Criativa esteve presente em todos os seis eixos devido ao caráter transversal de atuação do Plano Municipal Participativo de Economia Criativa de Bauru (PMPECB), explicando e defendendo a importância das pautas e projetos. Em alguns momentos existiram dúvidas a respeito do PMPECB e até mesmo sobre o conceito de economia criativa, nesse sentido se fez importante a presença do grupo que conseguiu esclarecer as questões levantadas.

Na plenária final, todos os projetos ligados ao PMPECB levados para discussão foram aprovados como diretrizes. Entre eles, estava a Implementação do PMPECB, os projetos Educam, ESC, RUA e o Hub Criativo. Além disso, parte dos delegados eleitos para estarem na Conferência de

Cultura em nível estadual fazem parte do grupo e poderão levar tais discussões e propostas para esferas cada vez maiores.

A conferência de cultura foi ponto chave para divulgação do projeto da cidade criativa e sua potência, conseguindo alcançar dessa vez, por outra perspectiva, os agentes culturais da cidade. A partir disso, as discussões do grupo continuam a acontecer no momento presente (novembro de 2023) e tendem a continuar se fortalecendo para ser um catalisador da economia criativa como um segmento central para gerar economia, melhorias sociais, cultura, turismo, sustentabilidade, entre outros na cidade de Bauru. Além de promover conhecimento acerca da economia criativa, gerando colaboração entre diferentes atores e agentes das artes, cultura e educação no município de Bauru e implementar projetos que promovam a economia criativa como um caminho viável para a atuação e modificação do mundo.

4

Desenvolvimento do website Bauru Cidade Criativa



Dentre as diretrizes estabelecidas pelo grupo para uma plano de divulgação do projeto e de suas ações definiu-se a criação de um site. De acordo com o dicionário Michaelis (2023) um website ou site pode ser definido como um

> "conjunto de informações sobre uma pessoa física ou jurídica, projetos, deliberações governamentais, qualquer área de conhecimento, notícias diversas etc. disponibilizadas na rede mundial de computadores, que podem ser acessadas em um endereço específico por um computador;", torna-se uma ferramenta de comunicação e organização de materiais digitais;"

Os sites são hoje uma das principais ferramentas digitais para divulgação e compartilhamento de informações, além de serem mais acessíveis para se produzir, manter e alcançar as pessoas, em comparação com aplicativos próprios.

Nesse sentido, a criação de um site tem para além da difusão do projeto e de suas ambições, o objetivo de ser um espaço de divulgação dos atores criativos da cidade para fácil acesso dos que precisam de seus serviços e produtos. Compreende-se ainda a importância de compartilhar com a sociedade os documentos elaborados e produzidos pelo grupo e materiais relacionados ao tema. Assim facilitando o acesso da população a esses materiais, o site torna-se um mecanismo para auxiliar a participação da população em iniciativas de caráter público (GOMES, 2023) e a instrumentalização da classe criativa da cidade.

Ainda, a produção de um conteúdo introdutório ao site explicando noções básicas sobre economia criativa, a partir da realidade da cidade de Bauru, propõe que aquele que tem acesso a esse conteúdo passe a ver a cidade e suas manifestações culturais a partir de outra perspectiva, compreendendo o potencial de impacto social da economia criativa no município.

Tal conteúdo se justifica pois, durante as ações do projeto e das discussões que ocorreram na 4ª Conferência de Cultura de Bauru percebeu-se que existe grande dificuldade da população em geral na compreensão do que é economia criativa. Um exemplo disso é que muitos associam o termo apenas ao setor do artesanato. Por esse motivo, compreendeu-se a necessidade de inserir no website uma contextualização básica a respeito do tema.

Segundo Paulo Freire (1981), é fundamental que a codificação no contexto teórico use a realidade do cotidiano do educando como objeto de aprendizagem. Através disso, e da discussão aprofundada a respeito dos elementos que permeiam essa realidade, o educando passa a ter novas percepções a respeito dos fatos que antes não percebia, assim, começam a questionar a ideia que antes tinham a respeito do objeto e passa a vê-lo de forma crítica.

Dessa forma, para tornar isso possível, a principal base teórica para a definição do termo economia criativa e definição de setores culturais terão como base os materiais e definições da UNESCO e da UNCTAD sobre economia criativa e setores criativos e culturais. Essa escolha se deu visto que esta é a principal referência hoje no Plano Nacional de Cultura; pelo fato da maior simplicidade na linguagem oferecida, o que auxiliará na comunicação com o público e; por esses movimentos aqui documentados e em contínuo processo visarem uma candidatura a rede de cidades criativas da UNESCO. Além disso, a exemplificação desses conceitos se utilizará de signos locais, trazendo o conteúdo para a realidade da população bauruense.

O público alvo do site são os agentes criativos da cidade de Bauru e aqueles interessados em seus trabalhos. De acordo com pesquisas recentes da UNCTAD (2023), os setores criativos são majoritariamente ocupados por mulheres e jovens. Dessa maneira, a linguagem utilizada pelo

site tanto visual quanto escrita, tem por foco estabelecer uma conexão com o público mais jovem.

Figura 34: Exemplo de colagem utilizada no site com signos locais



Fonte: Elaborado pela autora

1. Principais referências

Foi realizada a pesquisa nos sites das cidades criativas já existentes para obter referências conceituais e estratégicas. O foco se deu nos sites de cidades da mesma área de vocação escolhida por Bauru: “Artes Midiáticas”, de áreas correlatas como Design e de cidades brasileiras integrantes da Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

A maior inspiração é Karlsruhe na Alemanha, primeira cidade de artes midiáticas do mundo, que possui um site muito bem estruturado, com páginas teóricas escritas de forma didática para melhor compreensão do visitante, área de notícias da cidade e calendário de atividades culturais. Além disso, possui um layout simples, intuitivo e elegante. Pode ser acessado pelo endereço: https://www.cityofmediaarts.de/en/homepage/.

Da mesma maneira, Braga em Portugal, também reconhecida como cidade artes midiáticas, possui um site bem estruturado, mas com design mais chamativo. Uma parte interessante do site é a página “Testemunhos”, dedicada a

depoimentos de cidadãos sobre a cidade. Pode ser acessada em: https://www.bragamediaarts.com/pt/.

No contexto brasileiro, não foi possível encontrar o site da cidade artes midiáticas Campina Grande, por isso o destaque é dado a Fortaleza, reconhecida como cidade do design. Para além de sua boa estruturação, o site chama a atenção por deixar explícito em uma linha do tempo o seu processo para se tornar uma cidade criativa, deixando disponível ainda arquivos ligados a sua chancela e plano de ação. Acesso em: https://www.fortalezacriativa.com/.

Merece destaque o site da Fundação Curitiba de Cultura, cidade design, que conta com uma listagem e exposição dos setores culturais com uma organização de dados exemplar. Pode ser acessado em: http://www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/.

2. Arquitetura do site

O website fica assim dividido em 5 páginas principais:

Página inicial: Capa chamativa para o objetivo do site; chamada para demais páginas do site; Parte conceitual sobre economia criativa no intuito de conscientizar a população sobre o tema;

Sobre: espaço destinado a explicar o histórico do projeto e seus objetivos;

Biblioteca: com arquivos e documentos relacionados com o projeto, além de legislações e links relativos ao tema da economia criativa fornecendo material para consulta da população;

Mapeamento: onde se encontra o mapa colaborativo dos atores e locais e economia criativa na cidade; categorias dos setores criativos com a lista de agentes criativos;

Notícias: espaço destinado às notícias recentes das ações realizadas pelo grupo e parceiros, com o intuito de criar uma área de documentação das ações.

Figura 35: Mapa do site



Fonte: Elaborado pela autora

3. Design do site

A concepção e decisões tomadas durante o desenvolvimento do site tiveram como base a identidade visual do projeto e a busca pela garantia da acessibilidade.

Primeiramente foi feita uma auditoria visual de sites do mesmo segmento, neste caso de cidades criativas ao redor do mundo, dos elementos e paleta de cores utilizada na identidade visual do PMPDECB. Para garantir a acessibilidade, foram utilizados como guias as diretrizes e os materiais disponibilizados pelo acervo do Governo Digital e pela World Wide Web Consortium (W3C).

Através da auditoria visual e de uma análise do programa de necessidades determinadas pelo grupo do projeto, foi feita uma livre associação de ideias no intuito de buscar inspirações para a linguagem do site, que se baseiam muito na identidade já existente e na cibercultura, visando a identificação com as artes midiáticas categoria em que a cidade de Bauru se encaixa na rede UCCN. Tais referências estão em maior detalhe no apêndice 1 deste documento.

A tipografia escolhida para títulos de página (h1) foi a "Yanone Kaffeesatz", sem serifa, que é a utilizada na logo do projeto. Para os demais títulos e textos do site, foram utilizadas a fonte Ubuntu, sem serifa, que possui boa legibilidade, devido a boa distinção entre os caracteres, evitando confusões, e por ser uma fonte amplamente utilizada no universo digital, sendo assim de fácil leitura por já ser conhecida pelos usuários. Ambas tipografias são de licença aberta. Para auxílio na determinação da escala das fontes para aplicação correta na semântica html foi utilizado o site Typescale.

Figura 36: Escala de tipografia utilizada



Fonte: Acervo pessoal da autora

A paleta de cores utilizada se inspira primariamente nos tons do cerrado, bioma local de Bauru, que foram utilizados para conceber a linguagem visual do Plano Municipal Participativo de Economia Criativa de Bauru. Para com-

plementar a paleta e buscar uma estética da cibercultura foi utilizado como inspiração ainda a paleta de cores do filme Akira, animação de Katsuhiro Ôtomo, que traz uma linguagem cyberpunk. Além disso, foram consideradas diferentes luminâncias para garantir a acessibilidade e a utilização da ferramenta de verificação de contraste e acessibilidade como Palette.rocks.

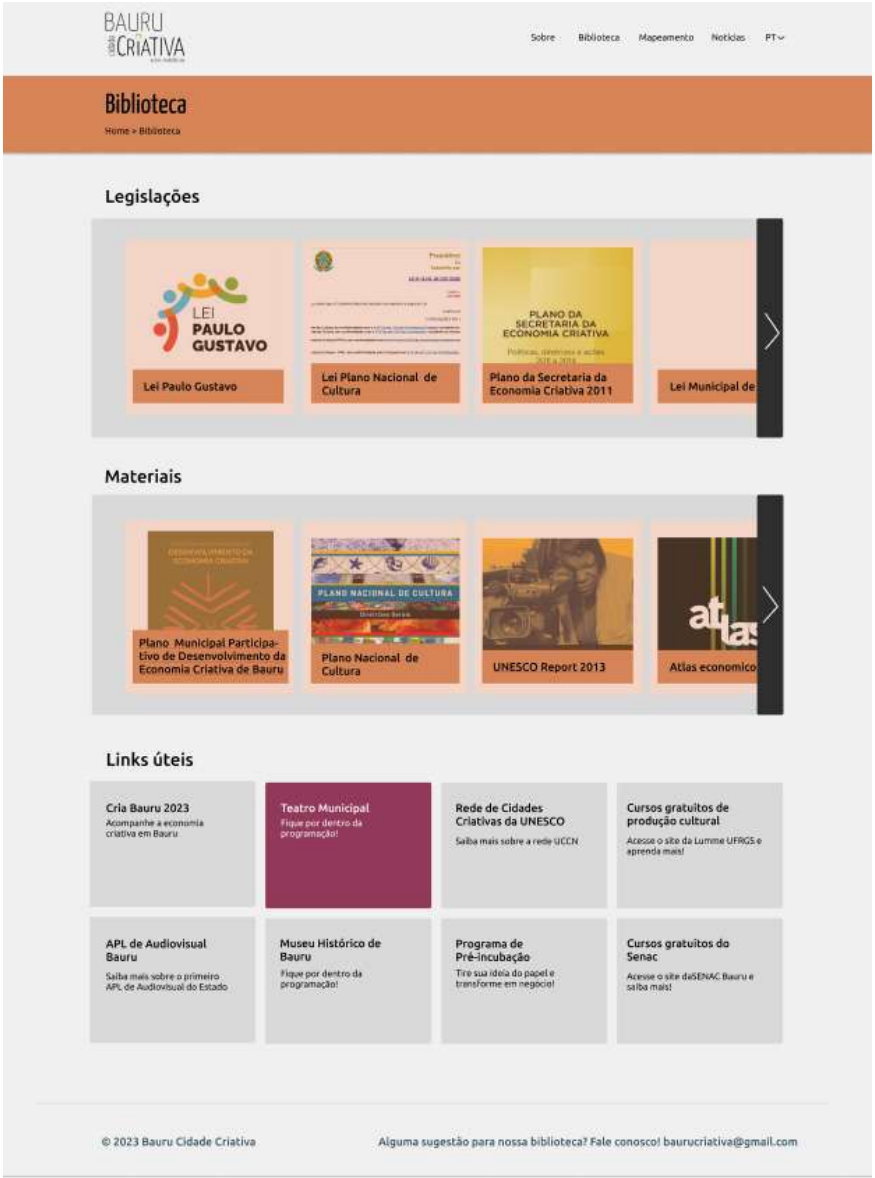
Figura 37: Paleta de cores utilizada no site

#F0F0F0	R 240 G 240 B 240 C 7 M 5 Y 6 K 0
#DDDDDD	R 221 G 221 B 221 C 16 M 11 Y 13 K 0
#C3BFBF	R 195 G 191 B 191 C 27 M 22 Y 22 K 3
#DDDDDD	R 221 G 221 B 221 C 16 M 11 Y 13 K 0
#E5B02C	R 229 G 176 B 44 C 11 M 31 Y 89 K 1
#EBC460	R 235 G 196 B 96 C 9 M 23 Y 71 K 1
#D68457	R 214 G 132 B 87 C 14 M 55 Y 68 K 3
#DF9F7C	R 223 G 159 B 124 C 11 M 43 Y 51 K 2
#933959	R 147 G 57 B 89 C 32 M 83 Y 36 K 25
#C6879B	R 198 G 135 B 155 C 22 M 54 Y 24 K 4
#1C5B8C	R 28 G 91 B 140 C 91 M 60 Y 22 K 7
#5E9AD6	R 94 G 154 B 214 C 65 M 31 Y 0 K 0
#1B3F29	R 28 G 63 B 41 C 86 M 47 Y 83 K 58
#66AD56	R 103 G 173 B 86 C 64 M 7 Y 82 K 0

Fonte: Elaborado pela autora

Para a construção do site foi utilizada a metodologia de espaçamento e grade, baseada na escala dos 8px e seus múltiplos, criando assim uma padrão para facilitação da implementação, além de garantir a harmonia visual das páginas do site. Além disso, utilizou-se de uma camada colorida única que desaparece com a ação do *mouse hover* para criar unicidade visual em páginas com múltiplos itens (exemplo na figura 38).

Figura 38: Página da Biblioteca do site - exemplo de unicidade pela cor



Fonte: Elaborado pela autora

Para além de garantir um design que chamasse a atenção do usuário para o uso, o site foi pensado de forma a ser intuitivo valorizando a experiência do usuário. Dessa maneira, compreendendo a complexidade da construção de uma boa experiência a autora se dedicou no estudo ao design de experiência do usuário e de interface do usuário através de cursos como "UX Design de A a Z: tudo sobre experiência do usuário" e "Curso Web Frontend Fundamentos: HTML, CSS e JS" disponíveis na Udemy, marketplace de ensino e aprendizado. Além de diversas horas dedicadas a assistir conteúdos sobre o tema na plataforma de vídeos Youtube e na leitura de ebooks sobre UI e UX design.

Para tornar mais intuitiva a navegação pelo site utilizou-se de alguns artifícios: padronização de elementos como header e formas de interação; assimilação por mesma cor para se tratar do mesmo tema; *BreadCrumbs*, que ajudam o usuário a se localizar no site, localizado logo abaixo do título da página; *mouse hover*, interação de mudança de cor como consequência da ação do usuário. O design das páginas da integra estão disponíveis no apêndice 2.

Figura 39: Exemplo de *mouse hover* e *BreadCrumbs*



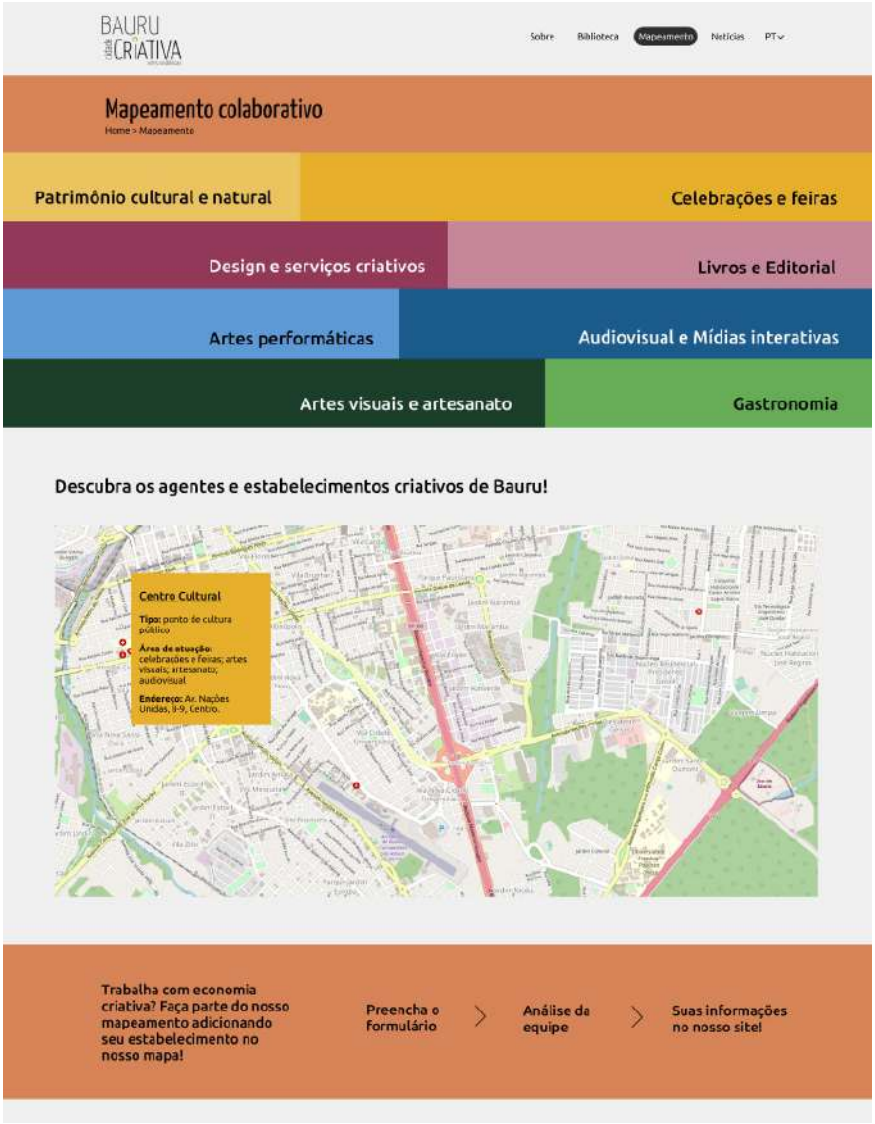
Fonte: Elaborado pela autora

A página de mapeamento colaborativo possibilita duas formas de navegação ao usuário:

1. Através das páginas próprias de cada setor criativo, que possuem os dados dos estabelecimentos e dos agentes criativos cadastrados;

2. Pela interação com o mapa que geolocaliza os estabelecimento criativos da cidade.

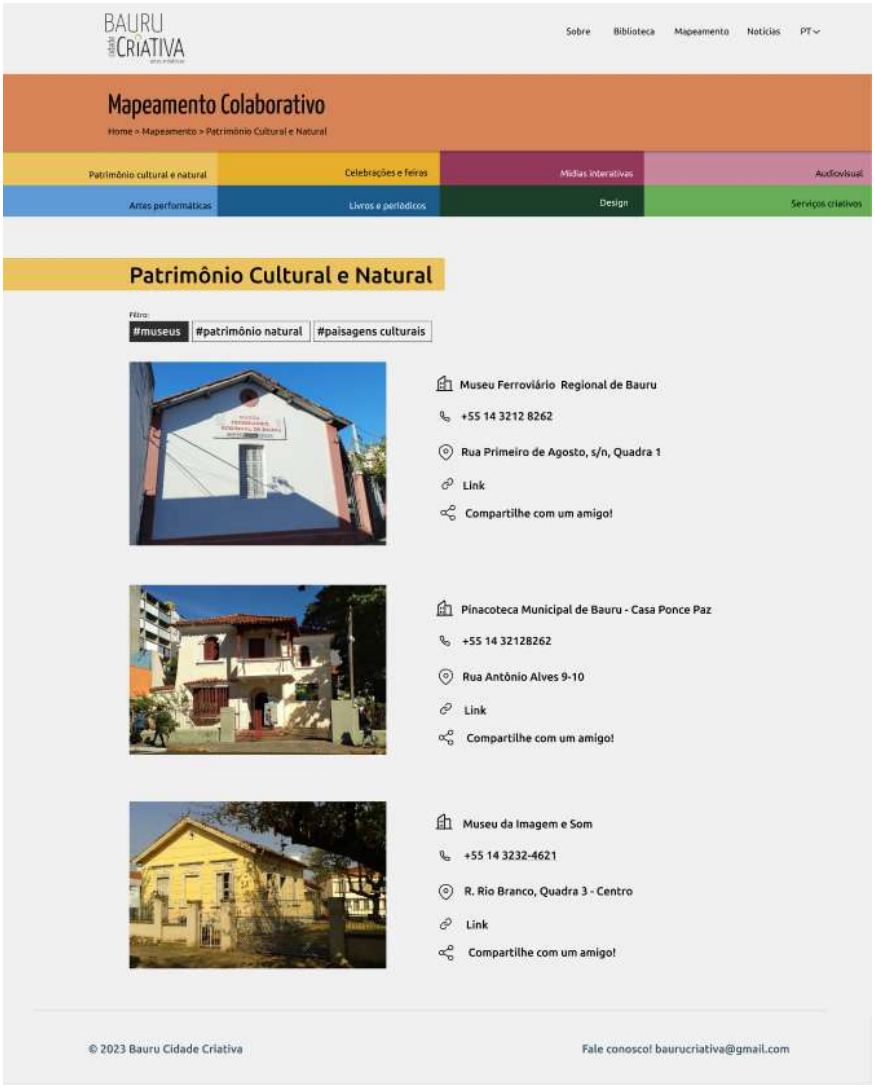
Figura 40: Página de Mapeamento



Fonte: Elaborado pela autora

Pensando na adaptabilidade do site para futuras modificações, os retângulos que definem os setores criativos podem ser replicados, adicionando novas categorias. Além disso, a existência do campo de filtro torna possível a inclusão de novas *tags* a página, organizando melhor os dados do site e consequentemente facilitando a navegação do usuário.

Figura 41: Página Mapeamento - Setor criativo

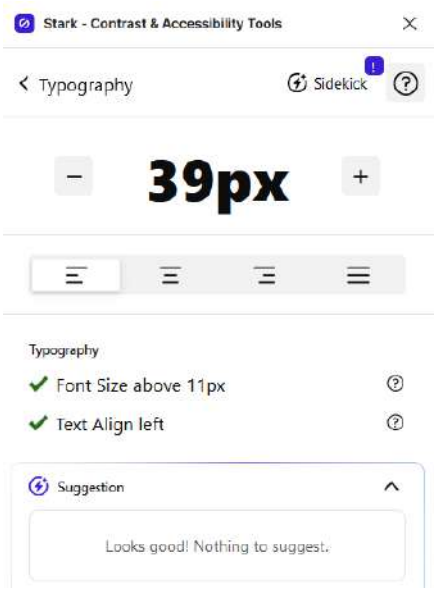


Fonte: Elaborado pela autora

Ainda, foram feitos testes de acessibilidade não só com a paleta de cores como citado anteriormente, mas também da estrutura geral do site, como a tipografia e o contraste.

Para isso foram utilizados *plugins*, como o *Stark - Contrast e Acessibilit Tools,* no software Figma no qual foi desenvolvido o design.

Figura 42: Teste da Tipografia



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2022.

4. Considerações

Como explicitado anteriormente, para melhor compreensão do tema por parte da população, na página incial do site a autora define o termo economia criativa de uma forma a facilitar o entendimento do leitor, tendo como base nas definições da UNESCO e UNCTAD. Assim define:

> Economia criativa é quando se usa a criatividade e o conhecimento para construir coisas que têm valor econômico. Isso pode incluir manifestações artísticas, culturais, desenvolvimento de tecnologia e outras formas de expressão criativa que são únicas e originais, individuais ou coletivas. Essas atividades além de poderem gerar renda e empregos, enriquecerem nossa cultura e sociedade, criam oportunidades para o desenvolvimento sustentável.

Além disso, elenca alguns setores criativos exemplificando-os com colagens utilizando-se de icones locais, quando possível, para auxilio da compreensão.

Importante ressaltar que os textos utilizados na página "sobre" tem como fonte o site feito para a candidatura da cidade para a Rede UCCN. Nesse sentido, visando a internacionalização da cidade, foi planejada no menu um botão para alteração de idioma do site.

Para garantir maior acessibilidade, quando da possível implantação do site, a autora sugere a utilização por parte dos desenvolvedores das regras da World Wide Web Consortium (W3C); *plugin* VLibras, utilizado nos sites institucionais brasileiros e; *plugin UserWay,* que garante o controle do usuário sobre os recursos de acessibilidade *site*.

Mesmo que possua uma linguagem mais voltada para um público mais jovem, conhecido por fazer parte de uma geração de nativos digitais, o design e os textos foram concebidos com o intuito de tornar a experiência do usuário a mais intuitiva e acessível a todos.

Conclusão



O projeto Bauru Cidade Criativa se inicia com a submissão por parte de agentes públicos da cidade ao chamamento do programa CRIA SP, mas se estende para muito além dele ou de uma possível candidatura para a Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Através do mapeamento realizado e do plano estratégico, os agentes criativos da cidade puderam compreender os potenciais e desafios de tornar Bauru uma cidade que coloca a sustentabilidade e a humanidade como foco de seu desenvolvimento.

Com o presente trabalho foi possível notar que o impeditivo para o crescimento da economia criativa na cidade é a falta de articulação entre os agentes criativos com as demais esferas sociais. Bauru possui uma cidade diversa e madura em seus setores criativos, sendo um polo de criação de mentes criativas que pela falta de incentivo acabam procurando por oportunidades em outras cidades.

Por parte do poder público existe a carência de uma pasta específica capaz de fomentar e fortalecer essa economia. Além disso, o poder público não valoriza as ações da cultura popular preta e periférica da cidade, que são extremamente importantes para a formação da juventude. Cabe ao poder público se entender como um agente potencializador e articulador dos agentes criativos por toda a cidade. É fundamental ainda o fomento da APL de audiovisual na cidade e a criação de um Conselho Municipal para discutir a economia criativa.

Partindo de uma perspectiva bottom-up, o projeto da Cidade Criativa pretende continuar independentemente de uma possível candidatura, se tornando um ponto focal de articulação na cidade e promovendo a colaboração em uma rede distribuída e sustentável. Para que isso seja possível, será indispensável o crescimento do grupo de voluntários, sendo uma das metas para o próximo ano criar mecanismos para a divulgação e ampliação do projeto.

Nesse sentido, a criação de um design para o site, e sua futura implementação, possibilitará que o projeto alcance mais cidadãos e agentes criativos, ampliando o conhecimento a respeito do tema economia criativa e dos agentes criativos da cidade de Bauru, tornando-se ainda um local de documentação das ações criativas da cidade.

Espera-se que essa experiêcia coletiva possa incentivar demais cidades do Brasil e do mundo a buscarem formas de construir territórios criativos que valorizem a diversidade, a inclusão social, a inovação e a sustentabilidade. Compreende-se que é necessário imaginar futuros possíveis para as cidades em que vivemos, visando o bem comum e traçando os caminhos coletivamente, para assim dar forma ao que pode efetivamente existir.

Figura 44: Foto de encerramento do evento de lançamento do Bauru Cidade Criativa



Fonte: Arquivo do projeto, 2022.

O futuro é coletivo!
- autor desconhecido

Referências

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Cultura. **Plano Nacional de Cultura:** mapear as cadeias produtivas de todos os segmentos da economia criativa. 2023. Disponível em: http://pnc.cultura.gov.br/category/metas/7/. Acesso em: 05 out. 2023

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa:** políticas, diretrizes e ações: 2011 a 2014. 2. ed. rev. Brasília, DF, 2012.

CLOSS, Lisiane; ROCHA-DE-OLIVEIRA, Sidinei. **Economia criativa e territórios usados:** um debate baseado nas contribuições de Milton Santos**.** Cadernos Ebape. br, v. 15, p. 349-363, 2017.

COHEN, Renato. **Work in Progress na Cena Contemporânea:** Criação. Encenação e Recepção. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

COMUNIAN, Roberta. **"Rethinking the Creative City:** The Role of Complexity, Networks and Interactions in the Urban Creative Economy." Urban Studies, vol. 48, no. 6, 2011, pp. 1157–79. Disponível em: JSTOR, http://www.jstor.org/stable/43082003. Acesso em: 2 de Outubro de 2023.

FERREIRA, Victor Moura Soares et al. **A rede de cidades criativas da Unesco:** uma perspectiva das cidades brasileiras. 2017.

FIRJAN. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil** / Firjan – 2022. – Rio de Janeiro: Firjan, 2008-.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural:** Para a liberdade e outros escritos**.** Editora Paz e terra, 1981.

HOWKINS, John. **Economia Criativa:** como ganhar dinheiro com ideias criativas. M. Books, 2020.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades.** 3ª Edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

JOHNSON, Steven. **Emergência:** a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2003.

LANDRY, Charles. **The Creative City:** A Toolkit for Urban Innovators. Londres: Comedia/Earthscan. 2000.

MIGUEZ, P. **Economia criativa:** uma discussão preliminar. In: Nussbaumer , G. M. (Org.).Teorias e políticas da cultura: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA. Coleção CULT,p. 96-97, 2007.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Creative economy:** as a development strategy: a view of developing countries. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Cidades Criativas:** análise de um conceito em formação e da pertinência de sua aplicação à cidade de São Paulo. 2011. 312 f. Tese (Doutorado em Planejamento Urbano e Regional) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

SANTOS, M. **O Brasil:** território e sociedade no início do século XXI. Rio de Janeiro: Record, 2002.

TALEB, Nassim Nicholas. **Antifrágil:** Coisas que se beneficiam com o caos. Tradução: Renato Marques. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020. 616 p.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** Brasil, Cortez Editora, 2022.

UN, United Nations. **Resolution: international year of**

creative economy for sustainable development,2021. 2019. Disponível em: https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/LTD/N19/359/41/PDF/N1935941.pdf?OpenElement. Acesso em: 02 out. 2023

UNCTAD – Conferência das Nações Unidas para o Comércio o Desenvolvimento; PNU – Unidade Especial para Cooperação Sul-Sul do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento. **Relatório da economia criativa 2010. ONU: 2010.** Disponível em: <https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_pt.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2023.

UNCTAD. **Creative Economy Outlook 2022.** New York: United Nations Publications, 2022. 158 p. Disponível em: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2022d1_en.pdf. Acesso em: 02 out. 2023.

UNESCO. **UNESCO Roadmap for International Year of Creative Economy for Sustainable Development 2021**. 2021. Disponível em: https://en.unesco.org/sites/default/files/creative_economy2021-unesco-roadmapen-ok2.pdf. Acesso em: 02 out. 2023.

UNESCO. **Creative Economy Report 2013 Special Edition: widening local development pathways.** Paris: United Nations/Undp/Unesco, 2013. 184 p. Disponível em: https://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf. Acesso em: 05 out. 2023.

Referências - SITES

BRASIL. Ministério do Turismo. **Portaria nº PORTARIA MTUR Nº 55, de 12 de dezembro de 2022.** Institui a Rede Brasileira de Cidades Criativas - RBCC, no âmbito do Ministério do Turismo. Disponível em: https://in.gov.br/web/dou/-/portaria-mtur-n-55-de-12-de-dezembro--de-2022-449947522. Acesso em: 4 jun. 2023.

ITAÚ, Observatório Itaú Cultural. **ECONOMIA CRIATIVA | 4º Trimestre de 2022:** Análise do mercado de trabalho da economia criativa. 2023. Disponível em: https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/publicacoes/boletins/economia-criativa-4o-trimestre-de-2022-analise--do-mercado-de-trabalho-da-economia-criativa. Acesso em: 02 out. 2023.

UNESCO. 2023 **Call for Applications - Creative Cities Network.** 2023 Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/content/2023-call-applications>. Acesso em: 20 maio 2023.

UNITED NATIONS. Henderson, et al. **New Economics for Sustainable Development: Creative Economy.** Disponível em: https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/orange_economy_14_march.pdf. Acesso em: 04 de outubro de 2023.

Bibliografia consultada

UNESCO. **What do we mean by Cultural and Creative Industries? Capacity-Building Programme in Africa.** Disponível em: https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF. Acesso em: 29 set. 2023.

2021, Unesco And International Bank For Reconstruction And Development/The World Bank. **Cities, Culture, Creativity:** leveraging culture and creativity for sustainable urban development and inclusive growth. Paris, France: Nited Nations Educational, Scientific And Cultural Organization, 2021. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000377427&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_c36ecb18-9de5-4eab-8636-e3111f149917%3F_%3D377427eng.pdf&updateUrl=updateUrl4325&ark=/ark:/48223/pf0000377427/PDF/377427eng.pdf.multi&fullScreen=true&locale=en#%5B%7B%22num%22%3A21%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C0%2C792%2Cnull%5D. Acesso em: 29 set. 2023.

Referências das imagens utilizadas nas colagens do site e do documento

Acervo pessoal da autora, 2023:
- Pinacoteca - Casa ponce e Paz
- Carro de trem do Museu Ferroviário Regional de Bauru
- Automóvel Clube de Bauru
- Estação Ferroviária de Bauru

Agradecimento a Raíra Spera pela autorização de uso foto da Feira do rolo (mulher agachada olhando discos de vinil).

Agradecimento pela autorização de uso foto da peça Limbo do Núcleo Solar de Teatro (mulher gritando com mãos na cabeça atrás de homem nervoso sentado em uma cadeira de rodas).

Demais imagens:

Homem de pé perto de cavalete. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/homem-de-pe-perto-de-cavalete-SKnfgtlnsdU. Acesso em: 15 de out. 2023.

Pessoa segurando uma câmera DSLR 2021. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/pessoa-segurando-uma-camera-dslr-eF3_WUwt52M. Acesso em: 15 de out. 2023.

Microfone preto e prateado com suporte. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/microfone-preto-e-prateado-com-suporte-OaPksPcVp50. Acesso em: 15 de out. 2023.

Capa Jornal da Cidade. Disponível em: https://imgs.vercapas.com/covers/jornal-da-cidade-bauru/jornal-da-cidade-bauru-2014-03-31-a4c6af.jpg. Acesso em: 15 de out. 2023.

Estante de livros da Biblioteca Municipal de Bauru
Disponível em: https://www2.bauru.sp.gov.br/materia.as-

px?n=39976. Acesso em: 15 de out. 2023.

Logo 17 Feira do livro infantil. Disponível em: https://www2.bauru.sp.gov.br/materia.aspx?n=26486 Acesso: 15 de out., 2023.

Pilha de livros. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/livros-castanhos-e-vermelhos-na-superficie-branca-ZkR9yT1cR7g. Acesso em 16 de out. 2023.

Feira de economia criativa. Disponível em: https://www2.bauru.sp.gov.br/materia.aspx?n=33799 Acesso em 16 de out. de 2023.

Pessoa desenhando personagem em tablet. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/pessoa-desenhando-personagem-de-mulher-byoBbHSlP5U> Acesso em 18 de out. 2023.

Maquete arquitetonica. Disponível em: https://www.facebook.com/aalvaarquitetos/photos/a.307137009939671/1119191725400858/. Acesso em 10 de nov. 2023.

Manequim. Disponível em: https://unsplash.com/pt-br/fotografias/lampadas-pendentes-de-luz-pretas-e-brancas-3-AXqkhXom-K8. Acesso em: 17 de out. 2023

Fachada Jornal da Cidade e TV Tem - Google Street View.

Homem tocando violoncelo - Apresentação da Orquestra Sinfônica Municipal de Bauru. Disponível em: https://www2.bauru.sp.gov.br/cultura/orquestra_municipal.aspx. Acesso em 25 de out. 2023.

Apêndice 1

Referências do Site

BAURU cidade CRIATIVA artes midiáticas

Auditoria visual

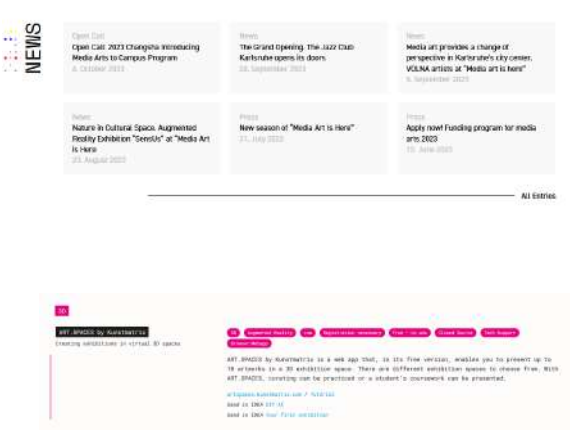
Identidade visual

BAURU cidade CRIATIVA artes midiáticas

Sites semelhantes

minimalismo
notícias, calendário, projetos
referencias a bits e cultura digital

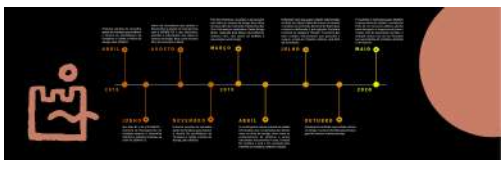


























BAURU cidade CRIATIVA artes midiáticas

- Fomentar a economia criativa local
- Promover conhecimento acerca da economia criativa.
- Gerar colaboração entre diferentes atores e agentes das artes, cultura e educação no município de Bauru.
- valorização da cultura e identidade local



Conhecimento

Proporcionar o conhecimento técnico e conceitual acerca das técnicas e tecnologias a juventude



Autonomia

Empoderamento da Sociedade Civil através da troca de experiências visando gerar integração e sinergia



Disseminação

Conectar a diversidade de agentes sociais através da cultura e ativação dos espaços criando uma rede distribuída

O que são as Media Arts?

As Media Arts resultam do cruzamento entre criatividade e tecnologia. É na interseção entre artes, ciência, tecnologia e inovação que surgem as Media Arts nas suas variadas manifestações.

Na definição de Media Arts estão incluídas, mas não só: arte digital, arte sonora, realidade virtual e aumentada, arte web, videojogos, robótica, fotografia digital, cinema e bio arte.

Bauru

centro de sp
calor
lanche
ferrovia
trilho
caminho
encontro
passagem
cerrado
vitoria regia
zoologico
faculdades
centrinho
hiphop
patrimonio
corregos
samba e carnaval
historias bizarras
voo a vela
bauru basket
apl de audiovisual
nações unidas

criativa

cor
inovação
tecnologia
artes manuais
artes
disruptivo
caos
criação
crianças
tinta
lapis de cor
impressao 3d
ideias
livros
mundos fantasticos
fora da caixa
invenções
megalomaniaco
da vinci
conectar ideias



rgb do cerrado





Ferrovia - entroncamento - encontro e passagem

valorizar o passado, construir novos futuros

Conceito de bit e byte

Um bit (*binary digit*), é a menor e mais elementar unidade que os computadores utilizam para trabalhar. Ele pode assumir apenas dois valores: 0 ou 1. Fisicamente, um bit pode ser representado de várias formas: via eletricidade (dois valores de voltagem aplicados num fio), via luz (em fibras ópticas), via ondas eletromagnéticas (redes sem fio), enfim, em tudo que seja possível identificar dois estados diferentes.

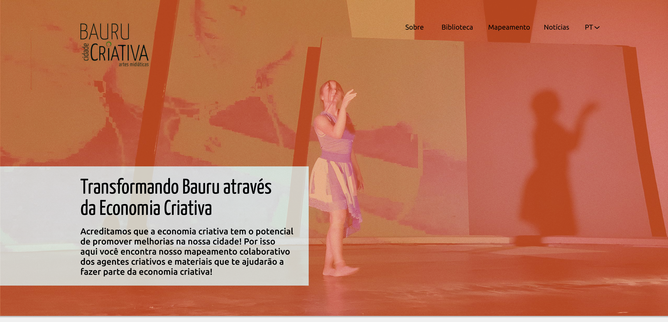
Exemplos de representações "binárias" do nosso mundo real:

- Uma porta: fechada ou aberta;
- Uma lâmpada: acesa ou apagada;
- Estado civil: solteiro ou casado;

Já o byte, é a menor unidade de armazenamento utilizada pelos computadores. Um byte é uma sequência de 8 bits. Ou seja, não é possível salvar menos do que 8 bits. Por exemplo, em uma tabela de banco de dados onde você tem uma coluna do tipo *tinyint*, quando salvamos o número 0 nela, estamos na prática usando 1 byte e não 1 bit. O próprio tipo *tinyint* já especifica que ele usa 1 byte de armazenamento, não importando se você vai salvar nele o número 1 ou o 255.

Apêndice 2

Design das páginas do Site



Transformando Bauru através da Economia Criativa

Acreditamos que a economia criativa tem o potencial de promover melhorias na nossa cidade! Por isso aqui você encontra nosso mapeamento colaborativo dos agentes criativos e materiais que te ajudarão a fazer parte da economia criativa!

Mapeamento →

Trabalha com economia criativa? Faça parte do nosso mapeamento adicionando seu serviço no nosso mapa!

Notícias →

Fique por dentro das ações criativas e de políticas culturais da cidade lanche!

Biblioteca →

Confira nosso acervo de legislações e materiais sobre economia criativa de Bauru e do mundo!

Mas afinal, o que é Economia Criativa?

Economia criativa é quando se usa a criatividade e o conhecimento para construir coisas que têm valor econômico. Isso pode incluir manifestações artísticas, culturais, desenvolvimento de tecnologia e outras formas de expressão criativa que são únicas e originais, individuais ou coletivas. Essas atividades além de poderem gerar renda e empregos, enriquecerem nossa cultura e sociedade, criam oportunidades para o desenvolvimento sustentável.



PATRIMÔNIO CULTURAL E NATURAL

Museus
Sítios arqueológicos e históricos
Paisagens culturais
Patrimônio natural
Patrimônio material
Patrimônio imaterial
Arquivos

Pinacoteca
Estação Ferroviária NOB
Automóvel Clube
Museu ferroviário
Jardim Botânico
Zoológico
+



ARTES PERFORMÁTICAS

Teatro
Dança
Música
Circo

CIA Estável de Dança
Grupo Sigma
Banda Sinfônica de Bauru
Nucleo Solar de Teatro
Grupo Protótipo Tópico
Teatro de Bonecos
Casa do Circo
Maracatu Abayomi
+



LIVROS E EDITORIAL

Livros
Jornais e revistas
Outros materiais impressos
Bibliotecas físicas e virtuais
Feiras do livro

Jornal da Cidade
Academia Bauruense de Letras
Expressão Poética
Feira do Livro Infantil
Sarau do Viaduto
Subverso Slam
Biblioteca Municipal
Bibliotecas ramais
+



ARTES VISUAIS E ARTESANATO

Pintura
Escultura
Fotografia
Artesanato

Feira Ubá
Gaúcha
Paula Machado
L7M
Guava
+



AUDIOVISUAL E MÍDIAS INTERATIVAS

Cinema e vídeo
TV, rádio e internet
Internet podcasting
Vídeo games

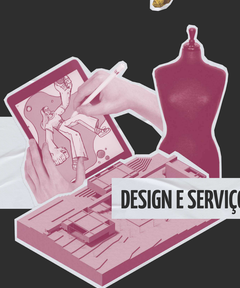
Coletivo Plano Conjunto
Fuzuê 014
Jornal da Cidade - JCNet
PRCB - TV Tem
FMC Comunicações
MsTech
+



CELEBRAÇÕES E FEIRAS

Festas
Festivais
Feiras

FACE
Festinbau
Semana do Hip Hop
Feira do Rolo
Feira de Economia Criativa
Festival de Inverno
+



DESIGN E SERVIÇOS CRIATIVOS

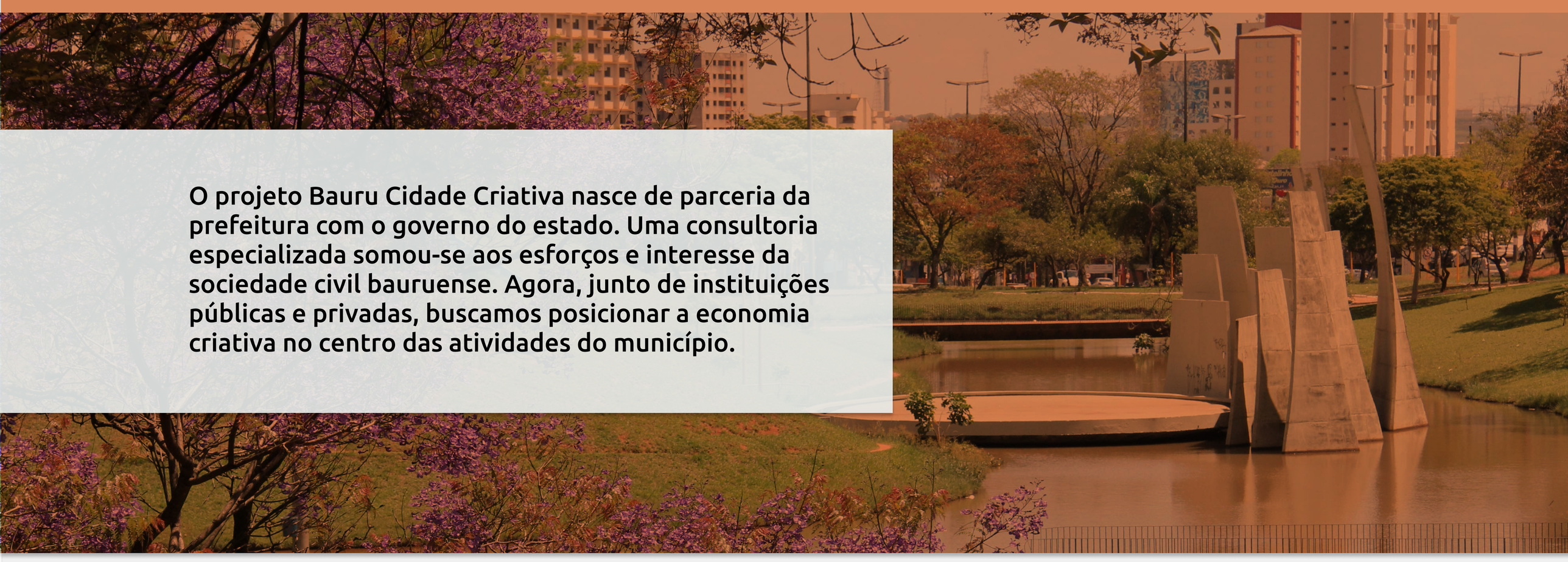
Design de moda
Design gráfico
Design de interiores
Serviços de arquitetura
Projetos paisagísticos
Serviços de publicidade

SIQX Handmade Lingerie
Aalva Arquitetos
LM & Co.
Strato
Agência Vnew
+

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Sobre



O projeto Bauru Cidade Criativa nasce de parceria da prefeitura com o governo do estado. Uma consultoria especializada somou-se aos esforços e interesse da sociedade civil bauruense. Agora, junto de instituições públicas e privadas, buscamos posicionar a economia criativa no centro das atividades do município.

Objetivos

- Fomentar a economia criativa local
- Promover conhecimento acerca da economia criativa.
- Gerar colaboração entre diferentes atores e agentes das artes, cultura e educação no município de Bauru.

Quem somos

Somos membros da sociedade civil, coletivos, agentes de cultura, produtores culturais, professores e estudantes.

Mas por quê o foco na Economia Criativa?

A Economia Criativa é o 3º maior setor produtivo do mundo

fortalece o turismo e gera empregos duradouros, que não são vulneráveis à automação.

Setor estratégico em sintonia com a sustentabilidade

unindo território e produção criativa, gerando qualidade de vida, valores comunitários, cultura de paz e uma sociedade mais justa.

Temos um ambiente de educação, inovação e pesquisa singular e maduro

Podemos destacar cursos de comunicação, criatividade e mídias na FIB, UniSagrado e UNESP. Na FAAC-UNESP há formações de excelência – da graduação ao pós-doutorado – em arquitetura, artes visuais, comunicação (rádio, televisão e internet), design, mídias e tecnologia.

A cidade de Bauru tem o primeiro APL de Audiovisual do estado de São Paulo

Bauru é o 23° município do país em empresas de audiovisual, dedicados à produção, pós-produção, animação e games. Elas são responsáveis por trabalhos para Amazon Prime, Globo, GNT, HBO e Netflix. A animação indicada ao Oscar "O Menino e o Mundo", por exemplo, foi produzida por uma profissional bauruense.

Ecossistema de Criatividade e Inovação

A cidade é também uma potência na inovação, com movimentos em torno de um APL de TI e a implantação de parques tecnológicos. A junção entre setores criativos, como comunicação, mídias, games, design e audiovisual, com áreas tecnológicas, como TI e software, evidenciam um Ecossistema Criativo e de Inovação muito singular

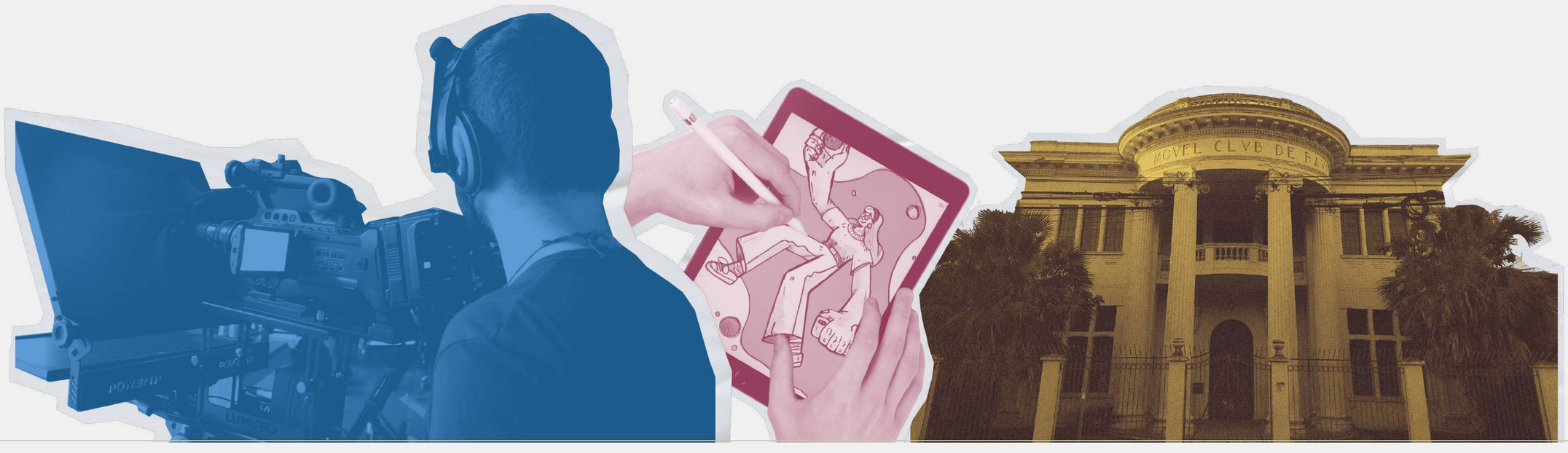
Cidade Criativa em Artes Midiáticas

Uma Cidade Criativa é aquela que coloca a economia criativa como fator estratégico para crescimento econômico e desenvolvimento urbano sustentável

As Artes Midiáticas são um setor de alto desenvolvimento e engloba serviços, maquinário e equipamentos, difusão de conteúdos e uma ampla cadeia produtiva, incluindo os setores do audiovisual, design, animação e games.

Como setores correlatos, há as artes performáticas (como as cênicas e do corpo), artes e ofícios diversos, tecnologia, software, áudio e música, cenografia, objetos, entre outros.

A estrutura e vocação tecnológica e educacional de Bauru favorecem o fortalecimento das Artes Midiáticas como estratégia de emancipação cultural e intelectual, geração de trabalho e atração e retenção de talentos, potencializando a profissionalização e internacionalização dos agentes criativos da cidade.



© 2023 Bauru Cidade Criativa

Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Mapeamento colaborativo

Patrimônio cultural e natural

Celebrações e feiras

Design e serviços criativos

Livros e Editorial

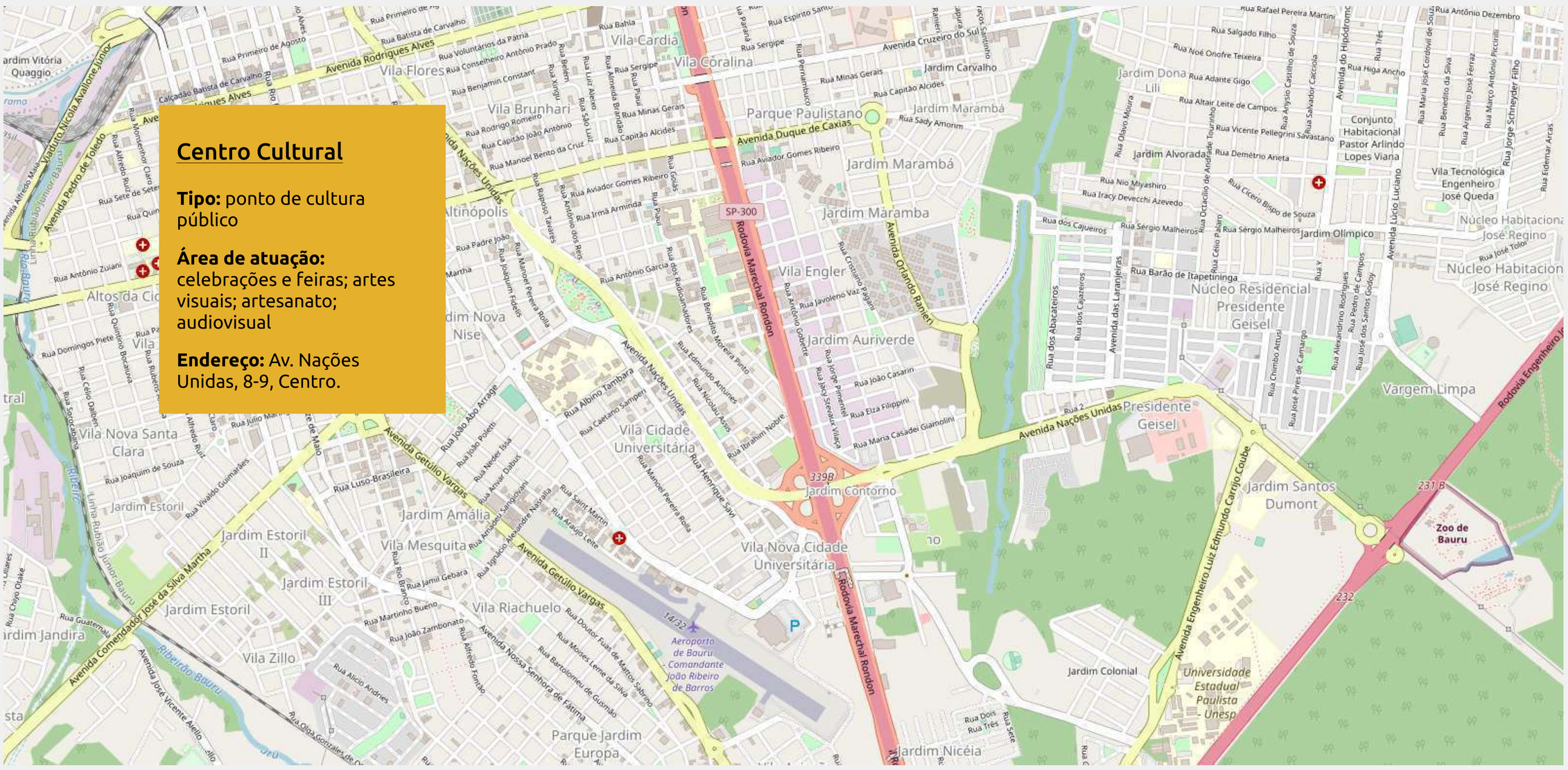
Artes performáticas

Audiovisual e Mídias interativas

Artes visuais e artesanato

Gastronomia

Descubra os agentes e estabelecimentos criativos de Bauru!



Trabalha com economia criativa? Faça parte do nosso mapeamento adicionando seu estabelecimento no nosso mapa!

Preencha o formulário › Análise da equipe › Suas informações no nosso site!

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Mapeamento Colaborativo

Patrimônio Cultural e Natural

Filtro:

#museus **#patrimônio natural** **#paisagens culturais**



Museu Ferroviário Regional de Bauru

+55 14 3212 8262

Rua Primeiro de Agosto, s/n, Quadra 1

Link

Compartilhe com um amigo!



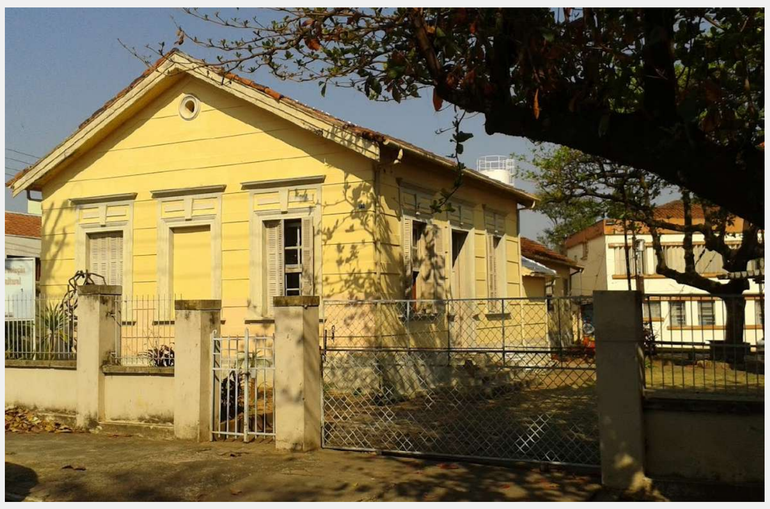
Pinacoteca Municipal de Bauru - Casa Ponce Paz

+55 14 32128262

Rua Antônio Alves 9-10

Link

Compartilhe com um amigo!



Museu da Imagem e Som

+55 14 3232-4621

R. Rio Branco, Quadra 3 - Centro

Link

Compartilhe com um amigo!

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Biblioteca

Legislações



Lei Paulo Gustavo



Lei Plano Nacional de Cultura



Plano da Secretaria da Economia Criativa 2011

Lei Municipal de

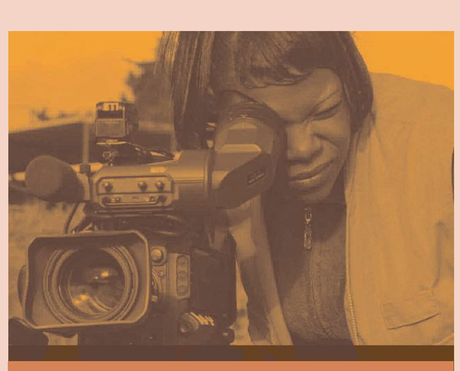
Materiais



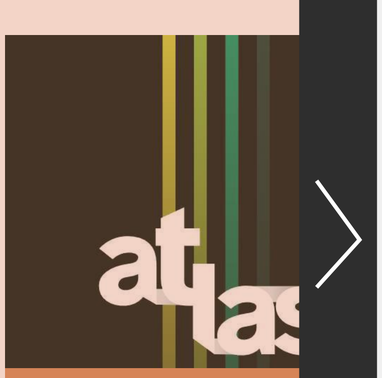
Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru



Plano Nacional de Cultura



UNESCO Report 2013



Atlas economico

Links úteis

Cria Bauru 2023
Acompanhe a economia criativa em Bauru

Teatro Municipal
Fique por dentro da programação!

Rede de Cidades Criativas da UNESCO
Saiba mais sobre a rede UCCN

Cursos gratuitos de produção cultural
Acesse o site da Lumme UFRGS e aprenda mais!

APL de Audiovisual Bauru
Saiba mais sobre o primeiro APL de Audiovisual do Estado

Museu Histórico de Bauru
Fique por dentro da programação!

Programa de Pré-incubação
Tire sua ideia do papel e transforme em negócio!

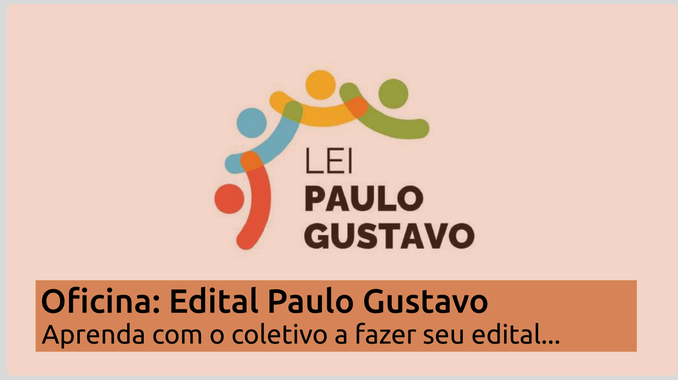
Cursos gratuitos do Senac
Acesse o site daSENAC Bauru e saiba mais!

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Alguma sugestão para nossa biblioteca? Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Notícias

Calendário



Oficina: Edital Paulo Gustavo
Aprenda com o coletivo a fazer seu edital...



Oficina: Corte a laser em mdf
Aprenda com o Fab Lab CITeBauru a fazer ....



Oficina: Inkscape para corte
Aprenda com o Fab Lab CITeBauru

Clique nas # de seu interesse para filtragem do conteudo

#oficinas #eventos #blog #noticias

#eventos

Cria Bauru 2024
8 de dezembro de 2023

#noticias

Teatro em reforma
5 de dezembro de 2023

#blog

Conheça a história do Museu Ferroviário
25 de novembro de 2023

#blog

O APL de audiovisual bauruense
10 de novembro de 2023

#eventos

Semana do Hip Hop de Bauru
5 de novembro de 2023

#blog

O movimento Hip Hop em Bauru
1 de novembro de 2023

#noticias

Fique por dentro da Semana de Hip Hop
17 de outubro de 2023

#eventos

Festinbau
7 de outubro de 2023

#blog

Cinema Bauruense
17 de setembro de 2023

#noticias

Reformas no Museu Histórico de Bauru
4 de setembro de 2023

#blog

Por que Bauru é considerada a Springfield brasileira?
30 de agosto de 2023

#blog

Bauru e o samba
16 de agosto de 2023

#eventos

Festival de Inverno
18 de julho de 2023

#blog

Kaingang: passado, presente e futuro
10 de julho de 2023

#blog

Legados históricos da nossa cidade
25 de junho de 2023

#noticias

Podcast de histórias populares de Bauru
10 de junho de 2023

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Notícias

Voltar

5 de dezembro de 2023

Teatro em reforma

#noticias #teatro

Se você passou pelo Teatro Municipal de Bauru “Celina Lourdes Alves Neves” e o encontrou fechado, não se assuste. É por um bom motivo! Até o dia 28 de janeiro, o Teatro suspende suas atividades para ser reformado. Os serviços começaram na última quarta-feira, dia 4, e seguem com reparos em diversos segmentos.

Os reparos efetuados nesse período serão: troca de cadeiras com problemas, lâmpadas do equipamento de iluminação, filtros do ar condicionado, varas de iluminação, varas cênicas, revisão do sistema elétrico e calafetação do piso do palco, entre outros.

Segundo a coordenação do Teatro Municipal, esse tipo de manutenção é feito periodicamente para garantir o bem-estar e a segurança da plateia, bem como, dos responsáveis pelas atividades desenvolvidas no palco. A reabertura do teatro será no dia 29 de janeiro com a “16ª Mostra de Teatro Paulo Neves”.

Fonte: Social Bauru.Postado em 11 de janeiro de 2017

© 2023 Bauru Cidade Criativa

Fale conosco! baurucriativa@gmail.com

Anexo 1

Formulário CRIA SP

*Anfiteatro **

1

*Casa de cultura / Espaço cultural **

1

*Centro comunitário / Centro da juventude **

0

*Centro de Artes e Esportes Unificados **

1

*Cinema / Sala de projeção **

0

*Concha acústica **

1

*Escola de artes **

1

*Galeria **

1

*Parque / Bosque **

3

*Outros **

1

*Especifique os nomes dos equipamentos de responsabilidade da gestão municipal, de acordo com as informações preenchidas nas perguntas anteriores. **

Centro Cultural Carlos Fernandes de Paiva, Teatro Municipal Celina Lourdes Alves Neves, Galeria Municipal Angelina W. Messenberg, Auditório Helvécio de Barros, Museu Ferroviário Regional de Bauru, Museu Histórico Municipal, Pinacoteca Casa Ponce, Biblioteca Central Rodrigues de Abreu, Biblioteca Ramal Antonio Silveira, Biblioteca Ramal Lucy Rangel Fraga, Biblioteca Ramal Maria Raquel Zanni Arruda, Biblioteca Ramal Vanir de Carli Cunha, Biblioteca Ramal Geisel, Sala de Leitura Jardim Ouro Verde, Pracinha da Cultura (CEU das Artes), Sambódromo Municipal de Bauru (outros), Anfiteatro Vitória Régia, Parque Vitória Régia, Bosque José Guedes de Azevedo (Bosque da Comunidade), Jardim Botânico.

ESPAÇOS CULTURAIS PRIVADOS

*Sinalize os principais espaços culturais privados existentes no município: **

Livraria, Museu, Teatro ou sala de espetáculo, Centro Cultural, Casa de show, Casa de Cultura / Espaço Cultural, Clube, Cinema / Sala de projeção, Escola de Artes, Galeria, Bar e Casa Noturna, Outros (especifique na pergunta abaixo)

*Especifique os nomes dos principais espaços culturais privados existentes no município, de acordo com os itens selecionados na pergunta acima. **

Casa de Cultura Celina Neves, Espaço Protótipo, Centro Cultural Acesso Popular, Casa do Hip Hop, Teatro Bela Vista - Escola São Francisco de Assis, Espaço Gaia, Espaço Criasom, Espaço Casulo, Recinto Mello Moraes, Galpão Eixo 6 Teatral, Livraria Jalovi, Livraria Empório Cultural, Jack Music Pub, Orates Gastropub, Casa Amarela, Cine 'n' Fun, Cinépolis Nações Bauru, Multiplex Cine Araújo, Aldeia Bar e Empório, Templo Bar Ambiente, Voodoo Lounge Pub, Instituto Guitarisma, Sigma Escola de Dança, Escola Sirius de Teatro, Academia de Cinema Hollywood, Casa do Circo, Tritono Play, Espaço Musical Thiago Ortigosa, Bravo Academia de Música, Centro de Dança Giracorpo, MS Ensino Musical, Centro Musical Adriana Rossetto, Studio Bella Vista, Ballet Art Scheila do Valle, Estúdio AmPlié, Ká Valentin – Escola de Dança, Espaço Jade Suhaila, Studio de Dança Patty Tsumoto, Notre Vie Escola de Dança, Lapa Escola de Dança, Cia de Artes Fúlvia Goulart, Espaço Cultural Leônidas Simonetti, Nakata Desenho e Pintura, Sketch Arte, Clube Nipo Brasileiro,

Espaço Gentileza, Sobrado Amarelo, Escola de Música Batera Beats, Pisces Estúdio Musical, Casa Autoral.

ARTISTAS E GRUPOS (PÚBLICOS E PRIVADOS)

*Sinalize os principais artistas/grupos culturais e artísticos, públicos e privados, existentes no município: **

Banda / Músico, Teatro, Dança, Circo, Coro / Coral, Orquestra, Fanfarra, Capoeira, Artes visuais, Artesanato, Audiovisual, Contação de histórias, Cultura popular, Hip Hop, Literatura, Outros (especifique na pergunta abaixo)

*Especifique os nomes dos principais artistas/grupos culturais e artísticos, públicos e privados, listados na pergunta acima. **

BANDA/MÚSICO: Clube da Viola; Coletivo do Samba; Amilton Godoy; Adylson Godoy; Paulo Villaça; Manu Saggioro; Anderson de Paula; Anderson Vianna; Silvinho Hamilton; Fernando Lima; Overhead; Overthrash; Brutal Factor; Acústicos e Calibrados; Move Over; Supersônica; Denise Amaral; Izaac Ferraz; Luana Cortez; Wal Bonicontro; Débora Neves; Lizze e Isa; DJ Ding; Chris Ventura; Paula Velozo; Cátia Machado; Jô Moura; Paulo Maia; Mercado de Peixe, Pop Grooves, Norman Bates & Os Corações Alados, Romero, Quarta Ócio, Eclipse Oculto, The Licks, High Voltage, Os Últimos Escolhidos do Futebol, Coletivo TRES4 de música eletrônica, Adriano Martins, Luiz Manaia, Raloz Jazz, Universo Elegante, Obscuro Lavrador, Quarto Escuro, Projeto Junho, Julian Tatsuo; Marcos Wanderley, Josiel Rusmond;

TEATRO: Protótipo Tópico; Mariza Basso Formas Animadas; Grupo Ato; FantoCia; Uma Certa Cia Cênica; Eixo 6 Teatral; Cia Mandrágora; Cia Camarim; Cia da Bobagem; Associação de Teatro de Bauru e Região; Cia Sylvia que te ama tanto; Ponto de Cultura Gente Legal; Paulo Neves, Marco Giafferi; Andressa Francelino; Gabriel Duarte; Talita Neves; Marisa Riso; Fábio Valério; Paulo Balderramas; Ezequiel Rosa, Marisa de Oliveira; Manuel Fernandes; Márcio Pimentel; João Folcato; Paulo Eduardo Campos; Academia de Cinema Hollywood, Projeto Solar;

DANÇA: Cia Estável de Dança; Grupo Sigma; Bel Droppa, Priscila Lopes, Fran Manson;

CIRCO: Casa do Circo; Cia Cirkômicos The Jugglers; Ticanica; Marcelo Pinho; Lili Azevedo;

CORO/CORAL: Coral Arte Viva, Coral Del Chiaro, Coral Amor e Luz, Sonia Berriel;

ORQUESTRA: Orquestra Sinfônica Municipal de Bauru; Banda Sinfônica Municipal de Bauru; Muguenkyo Bauru Wadaiko – Taiko; Orquestra Filarmônica SENAI; Orquestra Sertaneja Viola Cabocla;

FANFARRA: Banda do Liceu Noroeste; Banda Marcial do SENAC;

CAPOEIRA: Ginga Expressiva, Angoleiros do Sertão;

ARTES VISUAIS: Gaúcha; Mari Monteiro; Dinda; Lairana; L7M; Gastão Debreix; Gabriel Hune; Sueli Dabus, Marcelo Bressanin, Paula Machado, Ailton Ribeiro, Jeff Barbato, Guava;

ARTESANATO: Feira Ubá;

AUDIOVISUAL: Plano Conjunto – Coletivo Audiovisual de Bauru; Fuzuê 014;

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Tatiana Sa;

CULTURA POPULAR: Acadêmicos da Cartola, Coroa Imperial da Grande Cidade, Tradição da Zona Leste, Mocidade Unida da Vila Falcão, Estrela do Samba de Tibiriçá, Associação Cultural Carnavalesca Ouro Verde 100% Arte, Pé de Varsa, Estação Primeiro de Agosto, Estação Primavera, Pérola Negra, Império da Lagoa do Sapo, Dragões da Vila;

HIP HOP: Espaço Cultural Acesso Popular, Frente Feminina de Hip Hop; Ment Blindada, Mina D'Ouro;

LITERATURA: Academia Bauruense de Letras; Expressão Poética; Sarau do Viaduto; Subverso Slam; Cevadas Literárias; Pedro Popoff; Rafael Gallo;

OUTROS: Sociedade Amigos da Cultura, Indisce, VISTA; Associação Cultural de Tradições Afro-Brasileiras; Associação Renascer em Apoio à Cultura Indígena.

PERFIL DO MUNICÍPIO

*Informe o calendário cultural do município: **

Carnaval Popular e Desfiles das Escolas de Samba e Blocos Carnavalescos de Bauru – fevereiro/março - Carnaval - Cultura Popular; Mostra Internacional de Dança - abril - Apresentações - Dança; Festival de Inverno – junho - Apresentações e oficinas - música e outras linguagens; Encontro Histórico-Ferroviário – setembro - Exibições, palestras, apresentações, entretenimento - Patrimônio histórico-cultural; Trovas no Bosque - setembro - exposição de poemas - Literatura, Mostra de Arte Sem Barreiras – outubro - apresentações e palestras com temas voltados às pessoas com deficiência - principalmente música, dança e teatro; Visualidades Simultâneas – dezembro - exposição - artes visuais, UFCirco - dezembro - apresentações - artes circenses; Descobrindo a Banda e a Orquestra - mensal - apresentações agendadas para escolas - música; Feira UBÁ – mensal - feira - artesanato, Feira de Economia Criativa Bauruense – bissemanal - feira - artesanto, alimentação, produção rural; Projeto Vitória Rock – bimestral - apresentações de bandas no Parque Vitória Régia - música; Mostra de Teatro Paulo Neves - janeiro - apresentações teatrais - artes cênicas; Viva Bauru (aniversário da cidade) - agosto - apresentações artísticias - diversos segmentos; Semana da Diversidade – agosto - Parada da Diversidade, apresentações musicais, palestras; FACE – Festival de Artes Cênicas de Bauru – setembro - apresentações teatrais e oficinas; Grand Expo Bauru – setembro - apresentações musicais e variedades - música; Semana Municipal de Hip Hop – novembro - apresentações, palestras e oficinas - música, dança, literatura, artes visuais; Festival Árabe Internacional CIAD - novembro - apresentações - dança; FESTINBAU (Festival de Teatro Independente de Bauru) - novembro - apresentações - artes cênicas; Festival Internacional de Teatro de Bonecos – anual - apresentações - artes cênicas; Sarau do Viaduto – trimestral - apresentações - literatura; Filma Bauru – anual - mostra de curtas e documentários - audiovisual.

*A prefeitura realizou atividades de formação cultural em 2021? **

Sim

Caso a resposta seja sim, selecione as ações realizadas:

Formação (oficinas culturais, projeto guri, jornada de gestão cultural), Difusão Amigos da Arte (circuito, revelando, mapa, tradição, virada, mais orgulho), Fomento (Proac), Ações Museus (Ponto Mis, SISEM), Ações Bibliotecas (Viagem literária, capacitações SISEB), Outros

*Quais os instrumentos públicos municipais de financiamento e fomento a projetos culturais executados em 2021? **

Fomento direto (editais, chamadas, prêmios entre outros com investimento orçamentário do município), Fundos com recursos orçamentários e/ou extra orçamentários, Contratação direta de ações para programação cultural, Apoio não financeiro

*Especifique os valores investidos em 2021 para as opções selecionadas na pergunta acima. **

Lei de incentivo municipal (renúncia fiscal)	*0,00*
Fomento direto (editais, chamadas, prêmios entre outros com investimento orçamentário do município)	*1.000.000,00*
Fundos com recursos orçamentários e/ou extraorçamentários	*124.000,00*
Contratação direta de ações para programação cultural	*0,00*
Outros	*600.000,00*
Total	*1,72*

*Quem são os beneficiários dos instrumentos de financiamento e fomento à cultura? **

Artistas individuais, Grupos, coletivos ou cias, Organizações sem fins lucrativos, Equipamentos culturais

Caso tenha selecionado a opção "Outros" na pergunta acima, especifique aqui quais:

*Especifique a faixa referente ao valor total investido em cultura do município para 2022: **

Acima de 5 milhões

*Qual é o valor total do investimento em cultura para 2022? **

16.210.240,00

*Especifique a faixa referente ao orçamento total do município para 2022: **

Acima de 1 bilhão

*Qual o Orçamento Geral do Município em 2022? **

1.023.742.339,00

*O município já recebeu ações de outros programas da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo? **

ATM / Atendimento Técnico ao Município / Tradição SP, CCP/ Circuito Cultural Paulista / Circuito SP, Virada Cultural Paulista / Virada SP, Revelando São Paulo / Revelando SP, Oficinas Culturais, Jornada de Gestão Cultural, Projeto Guri, Mapa Cultural Paulista, Proac, Viagem Literária, Mais Orgulho, Ponto MIS, Capacitações SISEB, Encontros Regionais SISEM

Caso tenha selecionado a opção "Outros" na pergunta acima, especifique aqui quais:

*Indique quais meios de comunicação se mostram eficientes em seu município dentro do atual cenário cultural: **

Agenda (impressa ou virtual), Assessoria de imprensa, Carro de Som, Compra de espaços publicitários, Email (mailing), Faixa, Jornal ou revista (incluindo versões online), Material gráfico digital (considera flyer, banner, folder, panfleto, cartaz), Material gráfico impresso (considera flyer, banner, folder, panfleto, cartaz), Mobiliário Urbano/Público, Outros (considera outros meios não elencados), Rádio (incluindo radio online), Redes Sociais (considera mídias sociais), Site (considera sites de prefeitura, secretaria, fundação, do equipamento), TV (incluindo TV online), Visitações in loco (considera visitas em escolas, faculdades etc), Propaganda volante, Whatsapp

Concordo:

Em compartilhar meu e-mail para recebimento de informações sobre oportunidades em programas de fomento e difusão da Amigos da Arte e da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo., Em compartilhar meu e-mail para recebimento de informações sobre a programação cultural da Amigos da Arte.

Resumo

Nº de inscrição
8125

Enviado em
21/05/2022 20:59:21

Criado em
21/05/2022 20:59:21

*Nome da proposta/projeto: **
Bauru no Cria SP 2022

*Categoria: **
Cria SP

SOBRE O MUNICÍPIO

*Qual o principal campo criativo do município? **
Cinema.

Caso selecionada a opção "Outro", cite qual.

*Justifique a escolha, considerando as características do município, seus principais ativos criativos e culturais, traços identitários, patrimônio material e imaterial, entre outros. **
A música e a gastronomia também são campos criativos de destaque no município. Porém, a quantidade, diversidade e qualidade das produções audiovisuais e da organização desses artistas e produtores em coletivos ou associações, resultando em formação/ampliação de público, qualificação dos profissionais da área e premiações, justificam nossa escolha.
Bauru está localizada na região centro-oeste do estado, propiciando um acesso geográfico facilitador a diferentes regiões do estado. É uma das sedes administrativas do governo estadual e tem a responsabilidade de atuar como referência a municípios de sua região, em diferentes aspectos da gestão pública. Atualmente integra o grupo "Região Turística Coração Paulista" com mais 8 cidades da região. A administração pública municipal, através das Secretarias de Cultura e de Desenvolvimento Econômico apoia redes de economia criativa já existentes através de divulgação, capacitação e inserção em grandes eventos municipais e regionais geradores de fluxo turístico e busca aprimorar o campo de atividades criativas, fortalecendo assim a economia criativa de maneira equânime para que gere conteúdo e renda aos participantes, salvaguardando a sustentabilidade.
A história de fundação e desenvolvimento da cidade está ligada ao trem, pois as empresas ferroviárias Companhia Paulista, Estrada de Ferro Sorocabana e Estrada de Ferro Noroeste do Brasil atuaram na cidade e compartilhavam o prédio da Estação Central Ferroviária, que ficava no maior entroncamento ferroviário do país. Diferentes manifestações e linguagens culturais estão presentes, desde a cultura popular como a Catira e Grupos de Viola tradicionais, passando por artistas do samba, MPB, música erudita, dança, literatura, artesanato, teatro, circo, artes visuais, produções audiovisuais, Taikô e Movimento Hip Hop.

Além do campo criativo principal, existe(m) outro(s) campo(s) que pode(m) ser identificado(s) como polo criativo no município? Qual(is)?
A música, o artesanato e a gastronomia também são referências. Na música, a cidade tem destaque no acesso à formação por meio de programas como o Projeto Guri e Banda e Orquestra Sinfônicas, corporações musicais mantidas pela Prefeitura Municipal e na difusão, através da diversidade de músicos em diferentes gêneros. É significativa sua diversidade no setor gastronômico, com restaurantes de diferentes conceitos e culinária artesanal, tendo inclusive, espaços certificados com a comercialização do Sanduíche Bauru Original, criado nos anos 30 e declarado patrimônio cultural imaterial do estado de SP, através da Lei 16.914/2018. Conta também com o renomado chef Moacir Santana, que ficou entre os finalistas do programa 'Mestre do Sabor', de 2020 na TV Globo. No segmento do artesanato, destacamos: da Secretaria Municipal de Cultura: desde 2002, é realizada a Feira UBÁ – Feira de Arte e Artesanato de Bauru, criada por Lei Municipal. A UBÁ aconteceu em aproximadamente 360 edições nas praças e parques da cidade. Em 20 anos, foram centenas de artesãos participantes das feiras, cujo credenciamento obedeceu aos critérios da SUTACO; da Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda: *Festival Gastronômico & Criativo da Região Turística Coração Paulista, com seleção de participantes mediante critérios especificados em Edital próprio, além de capacitações e consultorias gratuitas em parceria com o Sistema S. 1ª Edição: 98 participantes selecionados e capacitados. Duas edições da Feira das Mulheres Artesãs: 120 participantes capacitadas, formalizadas como MEI e aptas ao mercado. Feiras Semanais de Economia Criativa realizadas desde 2017, apoiadas pela SEDECON.
Outros campos também podem ser destacados como a dança, o teatro, a arquitetura, o design. Atualmente são poucas as ações de diálogo ou conexão entre eles. Acreditamos que o Cria SP nos propiciará mecanismos de elaboração e

ações de diálogo ou convívio entre elas? Acreditamos que o Cria SP vise propiciará mecanismos de elaboração e aplicação de atividades que estimulem e permitam essa relação.

*Quais são os objetivos do município com a participação no Cria SP? **

O Cria SP é uma oportunidade de Bauru se instrumentalizar para adoção e/ou aprimoramento de políticas locais de desenvolvimento da economia criativa, por meio da qualificação e ampliação de conhecimento de seus gestores municipais do segmento da economia criativa. A consultoria, além da aplicação e monitoramento de um cronograma de atividades disponibilizadas pelo Cria SP é um diferencial para os gestores, especialmente no interior do estado, onde essas práticas ocorrem (quando acontecem) apenas no âmbito municipal e a diversidade de informações e experiências é primordial para modelos de gestão pública mais eficientes, democráticos e participativos. E a cultura e a criatividade estão no centro das estratégias de desenvolvimento urbano e sustentável.
O município estará comprometido, a través dos integrantes indicados para seu Grupo Técnico de Trabalho (GT) no cumprimento das ações propostas pelo Cria SP, especialmente o mapeamento e diagnóstico do setor cultural e criativo local e o plano de desenvolvimento participativo da economia criativa.

*Quais são os órgãos, departamentos e/ou setores municipais com atividades ligadas à economia criativa? Cite o nome do órgão e as atividades a ele relacionadas. **

Mais diretamente, a Secretaria Municipal de Cultura e a Secretaria Municipal do Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (SEDECON). Indiretamente, por meio de ações e/ou programas específicos, a Secretaria Municipal de Agricultura e Abastecimento com feirantes cuja produção é artesanal e a Secretaria Municipal de Saúde com as artesãs usuárias dos CAPS – Centro de Atenção Psicossocial. Desde 2002, a Secretaria de Cultura realiza a Feira UBÁ – Feira de Arte e Artesanato de Bauru. Outras iniciativas são: o Programa de Estímulo à Cultura, que desde 2004 patrocina projetos culturais inscritos por pessoas físicas e jurídicas, com destinação de verba específica; os Editais próprios para diferentes ações como Feira do Livro, Festival Internacional de Bonecos, Festival de Artes Cênicas e Chamamentos Públicos para contratação de artistas de diversos segmentos para apresentações em diferentes eventos promovidos e/ou apoiados pela Prefeitura Municipal. A UBÁ aconteceu em aproximadamente 360 edições nas praças e parques da cidade. Em 20 anos, foram centenas de artesãos participantes das feiras, cujo credenciamento obedeceu aos critérios da SUTACO. O Programa Municipal de Estímulo à Cultura já contemplou cerca de 170 projetos de diferentes segmentos artístico-culturais. Os Editais e Chamamentos propiciaram a contratação de dezenas de apresentações de artistas de Bauru e região, de outras cidades e estados que integraram a programação da Secretaria Municipal de Cultura de Bauru. Desde 2017, a SEDECON vislumbra novas frentes na vertente de desenvolvimento econômico com foco na geração de emprego/renda. Destacamos: Festival Gastronômico & Criativo da Região Turística Coração Paulista; Duas edições da Feira das Mulheres Artesãs; Feiras Semanais de Economia Criativa.

*Quais são as propostas, os programas e/ou projetos em economia criativa do município? **

Bauru possui varias propostas, projetos e programas relacionados a economia criativa bem como viabiliza, apoia e fortalece eventos de economia criativa, difusão cultural das artes, artesanato e gastronomia através desses programas projetos e eventos, além das ações desenvolvidas por entidades do Sistema S, Clubes Sociais e Instituições Culturais. A Feira UBÁ – Feira de Arte e Artesanato de Bauru aconteceu em aproximadamente 360 edições nas praças e parques da cidade. Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (SEDECON) com foco na geração de emprego/renda, conforme já citadas anteriormente. O setor de audiovisual possui 122 Empresas atuantes em serviços cinematográficos e suas correlatas (DATASEBRAE, 2020). Bauru foi reconhecida pelo Estado de São Paulo como um dos 60 Arranjos Produtivos Locais (APL). A iniciativa, que instala ainda o primeiro APL do município, partiu do Plano Conjunto – Coletivo Audiovisual de Bauru. O objetivo é acelerar o desenvolvimento econômico e social na área, de forma a estimular a cooperação entre empresas do ramo e agentes do setor público e privado.
Cria Bauru: evento colaborativo que celebra o Dia Mundial da Criatividade e Inovação, do calendário da ONU, ocorre anualmente em abril. O objetivo é estimular o uso da criatividade em prol do desenvolvimento local, já foram realizadas 3 edições, com atividades criativas gratuitas à população, nas áreas de: literatura, gastronomia, artes visuais, inovação, economia criativa, audiovisual e música. Além do evento, a Comunidade iniciou a construção de fóruns permanentes de incentivo à valorização da cidade, com foco no uso da criatividade e inovação na resolução de problemas de Bauru, bem como criar projetos que valorizem a identidade do município.

Envie informações adicionais sobre as iniciativas, se houver.

ECONOMIA CRIATIVA EM BAURU - REPORTAGENS, DADOS E FOTOS.pdf

Disponibilize sites, redes sociais e/ou links informativos sobre as iniciativas, se houver.

*Link: ** ?	*Descrição:* ?
sites.bauru.sp.gov.br/casadoempreendedor/	

Link: * ?
https://www.socialbauru.com.br/2021/04/19/bauru-ganha-primeiro-arranjo-produtivo-local-de-audiovisual-do-estado-de-sao-paulo/

Descrição: ?

Link: * ?
https://www.youtube.com/c/CriaBauru/videos

Descrição: ?

Link: * ?
https://g1.globo.com/sp/bauru-marilia/noticia/2022/04/17/dia-mundial-da-criatividade-evento-cria-bauru-comeca-nesta-segunda-feira.ghtml

Descrição: ?

Link: * ?
https://www.inovabauru.sp.gov.br/

Descrição: ?

*O município possui uma agenda de implementação dos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável)? **
Não

Caso tenha, cite e descreva quais foram as principais ações e/ou políticas municipais executadas nos últimos 03 anos objetivando esta implementação.

*Qual a importância da economia criativa para o desenvolvimento socioeconômico do município? Qual é a sua participação na matriz econômica municipal? **
Considerando que uma das características mais marcantes dos setores da economia criativa é a inovação e que organizações ou empresas com pensamento criativo visam sempre melhorar e inovar em seus produtos, processos e serviços, ela é parte integrante e fundamental do desenvolvimento socioeconômico de qualquer município.
Considerando ainda que a exploração das ideias é marcante na indústria criativa, qualquer pessoa pode ser criativa, e não apenas aquelas que trabalham em setores intelectuais que estão na economia criativa. Isso torna ainda mais relevante a participação da economia criativa na matriz econômica municipal, pois demonstra que o pensamento criativo pode estar presente em qualquer empresa, de qualquer setor, e que é fundamental considerar a inovação e criatividade na construção de produtos, serviços e outras soluções, extrapolando o ambiente artístico-cultural que é, de maneira adequada, identificado com a economia criativa.

SOBRE O GT INDICADO

*Nome dos indicados. **
Juliana Ellen Vitorino, Marina Martins Leite, Gilson Miguel Aude e Josué Kenji Kochi.

Obs.: Gostaríamos de indicar quatro pessoas, sendo duas do poder publico (Secretaria Municipal de Cultura e Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda) e duas da inciativa privada.

*Minibiografia dos indicados, com ênfase na atuação em projetos de economia criativa. **
Juliana Ellen Vitorino - Pedagoga, administradora, pesquisadora de Economia Criativa.
Idealizadora da Feira de Economia Criativa Bauruense que engloba, arte, artesanato, gastronomia, música, dança, teatro, sustentabilidade, geração de renda e empreendedorismo feminino.

Marina Martins Leite - Formada em Ballet Clássico, em Gestão de Turismo, criadora e produtora do InterCircu. Trabalha com economia criativa há aproximadamente 15 anos.
Diretora da Divisão de Planejamento Turístico, Eventos e Turismo Receptivo da Secretaria Municipal de Desenvolvimento

Econômico, Turismo e Renda da Prefeitura de Bauru.

Gilson Miguel Aude – Formado em História com pós-graduação em Museologia, trabalha na área cultural há 37 anos na Secretária de Cultura de Bauru. Realizador do projeto do Museu Ferroviário de Bauru, já atuou em diversos projetos da área cultural e colaborou para realização das feiras criativas. Participou de eventos e palestras relacionados à economia criativa, bem como atuou em vários conselhos municipais e acompanhamento de feiras criativas.

Josué Kenji Kochi - Bacharel em Relações Internacionais pelo Unisagrado e Técnico em Informática pelo CTI/Unesp. Trabalhou por 9 anos com Suporte em Tecnologia e 2 anos como gestor de projetos. Atualmente, é bolsista do CNPq, atuando com consultoria empresarial de Micro e Pequenas Empresas pelo Programa Brasil Mais/ALI, do Sebrae Bauru. É organizador do Cria Bauru, evento que celebra o Dia Mundial da Criatividade e Inovação, do calendário da ONU. Membro voluntário do Social Good Brasil (Organização sem fins lucrativos que usa dados para gerar impacto social) e do Sanduíche Valley (Comunidade de Startups de Bauru).

DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA

*DECLARO: **

Declaro estar de acordo com os termos e condições dispostas na Chamada 08/2022 – Cria SP, bem como seus anexos, comprometendo-me a cumprir com as contrapartidas, obrigações e condições previstas.

Atenção! Verifique sua caixa de spam!

Você receberá a confirmação de sua inscrição através do endereço de e-mail cadastrado. **Fique atento!** É possível que seu provedor de e-mail envie nossas mensagens para sua caixa de spam ou lixeira por engano. Por isso, **verifique-as**!

A confirmação por e-mail é a última etapa de sua inscrição e, muito importante, é através dela que você pode comprovar que recebemos suas informações e que seu projeto será avaliado.

*Estou ciente. **

sim

Anexo 2

Relatório CRIA SP

BAURU cidade CRIATIVA artes midiáticas

Produto 2

Plano de Mobilização e Modelo de Governança

A Cidade de Bauru

História

A cidade possui algumas características únicas. A sua formação e desenvolvimento se dá com a instalação da Estrada de Ferro Noroeste do Brasil (NOB). A NOB era a única linha férrea que partia de uma cidade do interior, sua estação central é a terceira maior do país (só atrás da Luz em São Paulo e Central do Brasil no Rio de Janeiro). É uma das poucas empresas férreas de origem francesa, o que adicionou aspectos culturais importantes ligados a valores progressistas. O prédio central com projeto em *art déco* reunia três empresas férreas, algo muito moderno que exprimia a visão de integração. A empresa férrea trouxe em sua esteira práticas e escola médicas e odontológicas de ponta, centros de pesquisa e tecnologia e escolas de belas artes. A empresa foi a férrea mais lucrativa da América Latina.

Essa filosofia que contribuiu para o caldo cultural que gera um dos campi mais destacados da UNESP, tornando a cidade até hoje uma referência internacional em odontologia, por exemplo; e os cursos de arte polivalente uma referência em campos como audiovisual e design. Outro exemplo, é a PRG 8, a primeira emissora de rádio e televisão em uma cidade interiorana no continente latino-americano.

Setores Produtivos

A estrada de ferro trouxe economia e filosofia progressista, com muitas iniciativas ligadas a comércio e serviços, atividades importantes até hoje. Depois a cidade viveu o rico ciclo do café e da cana-de-açúcar. Então, veio a força do polo tecnológico e educacional, são 16 faculdades na cidade, que são referência e ponto de atração na macrorregião estadual capitaneada por Bauru, onde havia somente 600 almas quando ali aportou o projeto de instalação da Estrada de Ferro Noroeste do Brasil. Hoje são mais de 380 mil habitantes e a cidade é o epicentro de um conjunto com mais 2,7 milhões de pessoas, que orbitam em torno de sua estrutura e liderança em comércio, cultura, e educação e serviços.

Ficam no município as centrais regionais de saneamento básico, tratamento e abastecimento de água, as centrais ligadas a energia elétrica e os acessos a serviços diversos, como educação, saúde e habitação. Muitos profissionais – principalmente dos cargos de gestão – de companhias de grande porte da região como a Ambev em Agudos e a Bracell em Lençóis Paulista residem em Bauru, onde há maior acesso a escolas (Bauru é referência em educação do infantil aos cursos superiores), comércio e lazer. Existe um processo de ampliação na oferta de habitação, condomínios e rede hoteleira da cidade.

Esse contexto gera um contexto com poder aquisitivo elevado, demanda por serviços de qualidade, lazer e gastronomia, com turismo vocacionado para os negócios.

Os escritórios locais ligados ao Sistema S têm uma atuação importante e referente na região, como Sebrae, Senac (com importante escola), Senai, Senar e Sest Senat. Saíram

da cidade empresas nacionais como Fran's Café em serviços de alimentação e Tilibra em materiais para escrita e escolares.

A cidade tornou-se também um polo de empresas de cobrança, como a Paschoalotto e a Concilig, só esta possui mais de 16 mil funcionários de cobrança em suas centrais, uma excelente opção de trabalho para jovens, inclusive universitários. Essas empresas, por meio de articulação de setores criativos, iniciaram processos de fomento à formação de profissionais criativos, como um caminho profissional alternativo.

Setores Criativos

Diversos setores criativos têm importante história e presença econômica em Bauru. Atenta à importância estratégica desses setores, a Prefeitura de Bauru por meio de sua Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (SEDECON) e de sua Secretaria de Cultura, candidatou-se e foi selecionada para o programa CRIA SP do Governo do Estado de São Paulo.

A cidade tem características e conquistas recentes que justificam a seleção, como seu credenciamento como Município de Interesse Turístico (MIT) em 2020. A força criativa do município se expressa principalmente nos seguintes setores criativos:

- **Arte Popular & Artesanato**: artesãos, empreendedores e eventos como a Feira de Economia Criativa Bauruense e a Feira UBÁ, com empenho de lei municipal que garante sua realização. É um dos segmentos melhor articulados da cidade e tem arregimentado atores criativos de outras áreas.
- **Design**: empresas na cidade e cursos de destaque na UNESP e faculdades da região, o setor pode ser potencializado no projeto de Cidade Criativa.
- **Gastronomia**: a diversidade e importância da culinária artesanal, restaurantes e eventos gastronômicos – muitos deles em parceria com as feiras de artesanato. Além do sanduíche Bauru reconhecido patrimônio imaterial paulista com certificação especial para hotéis e restaurantes.
- **Música**: muitas escolas de música na cidade, músicos de renome formados, a banda e orquestra sinfônica mantidas pelo município, cultura popular como a catira e viola tradicional e caipira, passando por artistas do samba, MPB, música erudita, tambor japonês taikô e hip-hop.
- **Literatura**: grupos organizados, novas manifestações, textos locais no teatro. O centro cultural do município recebe mais 300 apresentações por ano.

O destaque, no entanto, deve ser atribuído ao cinema em combinação com dois setores transversais aos criativos:

- **Cinema**: ações recentes como a Cinemateca digital, o festival Filma Bauru e a participação no ICine - Fórum de Cinema do Interior Paulista. O Museu de Imagem e Som (MIS) recebeu um aporte de 1,5 milhão de reais para reforma e

o Museu Ferroviário 600 mil reais oriundo de edital estadual e nacional para reforma e digitalização do acervo, com desenvolvimento de recursos audiovisuais para a experiência museográfica. Foi reconhecida como Arranjo Produtivo Local (APL) pelo governo do estado e é o 23° município do país em empresas de audiovisual, responsáveis por produções para Amazon Prime, Globo, GNT, HBO e Netflix. A APL é em parceria com a UNESP, de onde saem muitos dos profissionais atuantes na cidade. A maioria desses profissionais vai embora, é o caso de Tita Tessler produtora da animação indicada ao Oscar O Menino e o Mundo e do núcleo de *video mapping* do Sesc Birigui.

- **Educação & Tecnologia**: o curso de audiovisual dentro do instituto de artes se soma aos importantes aportes que podem vir do polo tecnológico ligado à universidade, gerando um contexto de grande potencial para transformar o cinema em setor cada vez mais nuclear e referencial. Há espaços, esforços iniciais, pesquisadores e educadores, profissionais e coletivos, a articulação desses conjuntos e o estímulo à sua atuação e produção podem posicionar a cidade como um polo audiovisual.
- **Meio Ambiente**: a história ambiental da cidade é fundamental para unir Cidade Criativa com Agenda 2030, são quatro parques urbanos e parques lineares já instalados, além da ampliação dos parques lineares prevista no Plano Diretor de Bauru, perto dos córregos Água da Ressaca, Água da Forquilha, Água do Sobrado, Água da Grama e Córrego Barreirinho. Destaca-se ainda o Jardim Botânico com mais de cem anos e desde 2018 parte da RVS Aimorés (Unidade de Conservação de Proteção Integral) com área de 1.724,237 hectares, nos municípios de Bauru e Pederneiras, uma nova Unidade de Conservação, em conjunto com a "Área de Relevante Interesse Ecológico (ARIE) Leopoldo Magno Coutinho" (Unidade de Conservação de Uso Sustentável), que constituem o Mosaico de Unidades de Conservação do Cerrado Paulista, cujo objetivo é de conservar importantes remanescentes de vegetação do Bioma Cerrado localizados na região de Bauru.

O cinema, destacado no CRIA SP, é um setor de alto desenvolvimento e engloba a difusão, maquinário e equipamentos, toda a cadeia audiovisual, além das artes performáticas – como as cênicas e do corpo – e setores correlatos: artes e ofícios diversos, artes midiáticas, áudio e música, cenografia, design, objetos, entre outros.

A estrutura e vocação tecnológica e educacional favorecem o fortalecimento do cinema como estratégia de geração de trabalho, emancipação cultural e intelectual, atração e retenção de talentos (um desafio do município destacado pela SEDECON), o registro audiovisual e potencialização dos demais setores criativos.

O polo tecnológico e excelência educacional liderados pela UNESP e outras instituições de ensino da cidade possibilitam a criação de uma plataforma para potencializar o cinema como referência no desenvolvimento estratégico do município, beneficiando também os demais setores criativos.

Mobilização Social

Objetivos

A pesquisa, levantamento de dados, conversas, visitas e sessões de escuta junto a habitantes de Bauru visa identificar caminhos para uma mobilização social abrangente. É desejado que os habitantes dos mais diversos setores percebam a importância do investimento em Economia Criativa como área de desenvolvimento estratégico.

O convite aos habitantes de Bauru visa alicerçar um projeto de desenvolvimento econômico, humano, social e ambiental:

- Gerar o envolvimento da sociedade civil para que o projeto tenha continuidade, abrangência e possa adquirir caráter permanente, fortalecendo Bauru como uma referência criativa regional, nacional e internacional.
- Gerar ações e projetos de educação e formação ligados à cadeia produtiva do cinema e criatividade, tornando a cidade uma referência em educação criativa.
- Gerar mecanismos de emancipação cultural, econômica e intelectual a partir do fortalecimento do cinema e dos setores criativos.
- Gerar linhas de fomento e financiamento com investimento público e privado.
- Gerar políticas de atração e retenção de talentos, um importante desafio atual do município, que vê grande evasão de talentos após a formação universitária, essa ação promove a contínua renovação e ampliação do conjunto profissional e da audiência ligada a produtos e serviços culturais e criativos.
- Gerar uma política de contrapartida do cinema em prol dos demais setores criativos, com registro e promoção dos artistas e ações realizadas, posicionando a cidade como polo cultural reconhecido.
- Gerar políticas e diretrizes que fomentem a disseminação de conteúdos ligados a meio ambiente e à Agenda 2030 dentro do projeto.
- Fortalecer os espaços culturais já existentes, fomentar o surgimento de novos espaços e redefinir o uso de espaços com foco no cinema, sua cadeia produtiva e nos demais setores criativos. Por exemplo, a estação ferroviária.
- Utilizar a estrutura e vocação tecnológica e educacional para o fortalecimento do cinema como estratégia de geração de trabalho e economia.
- Transformar Bauru em um centro de produção audiovisual de referência nacional e internacional.

Identificação de Públicos de Interesse

A identificação, seleção e articulação dos atores, instituições e segmentos criativos passa em primeiro lugar pela conversa com:

1) **Governo Municipal**
   Encontros individualizados e em grupo com funcionários da prefeitura ligados à oferta cultural, corpos culturais permanentes (incluindo o Conselho Municipal de Cultura), espaços de cultura, ações ligadas a desenvolvimento econômico.
2) **Empresas & Sistema S**
   Reconhecimento das maiores empresas da região, das empresas ligadas aos setores criativos e empresas que já têm algum tipo de investimento nos setores criativos e culturais (ex. Supermercados Confiança com investimento em festival de teatro). Realização de conversas, envolvimento nos eventos e posterior compromisso público com a economia criativa, visando investimento anual em consórcio. A mobilização dos dois shoppings mais importantes da cidade e da associação comercial também é muito importante para ampliar a alcance do projeto junto a população em geral.
3) **Sociedade Civil & Manifestações Populares**
   Partindo de pesquisa de mesa e dos integrantes do Grupo de Trabalho, iniciar conversas com representantes ligados aos bairros e regiões, escolas de samba, associações, artistas, populações indígenas e movimentos populares. Compreender os desejos e desafios de atuação de todos esses grupos em sua relação com os setores criativos, meio ambiente e geração de economia.
4) **Segmento Educacional & Juventude**
   O destacado conjunto de escolas (do infantil ao médio) e faculdades dá à cidade uma oportunidade muito especial. A economia criativa passa a ser algo que pode ser objeto de programas didáticos, estímulo a estágios e aprendizes, fortalecimento das cadeias torno da criatividade, projetos entre instituições.

Sensibilização, Mobilização & Engajamento

Esses processos passam por três etapas, atualmente prestes a lançar o projeto publicamente, o foco está nas primeiras duas etapas. O mapeamento e conhecimento são os dois maiores esforços, enquanto novas pessoas vão tendo contato com o projeto e começam a fazer seus aportes e trazer suas perspectivas.

A pesquisa inevitavelmente está se relacionando com os municípios do entorno, que também serão visitados na próxima ida a Bauru (13 a 19 de setembro), compreendendo as dinâmicas de integração e relação regional. É importante que Bauru torne-se uma referência ainda mais brilhante em sua região e uma opção para trabalho, relações, construções de futuro sintonizados com os setores criativos.

1) **MAPEAR**
   Pessoas / lugares / iniciativas
   Entrevistas em profundidade individuais e em grupo atendendo critérios de diversidade por setor criativo, setor econômico, idade, etnia, região de domicílio/atuação.

2) **CONHECER**
   História / vocações / potencialidades
   Um mapeamento abrangente e representativo do que acontece hoje na cidade e do que aconteceu historicamente, nos tempos recentes (até os dois anos anteriores à pandemia) e em tempos mais antigos, como projetos e inspirações que possam ser retomados ou evocados.

3) **POTENCIALIZAR**
   Vontades / desejos / expectativas
   Cruzamento de informações e metodologias projetivas utilizadas para trazer à tona os sonhos de cidade, aquilo que pulsa mais forte e que representa um projeto desejável de futuro.

Comunicação & Coletivização do Processo

Já houve um primeiro contato com algumas dezenas de pessoas, a partir de agora esse universo será ampliado e o contato aprofundado. A visita que ocorrerá de 13 a 19 de setembro começará a ter entrevistas em profundidade e se aproximará do quarto público: Segmento Educacional & Juventude. O bairro universitário e a vida em torno da universidade, muitas vezes têm uma dinâmica separada, é como uma barreira sutil e invisível entre jovens estudantes e educadores e o restante da cidade. É esta barreira que precisa começar a ser atravessada.

Da mesma maneira, existe uma separação entre setor público e privado, a cidade nasceu e cresceu com uma mente muito progressista, que torna a ideia da coisa pública algo moroso. Existe uma ideia de iniciativa própria e empreendimento, que tem muita

importância na cultura produtiva do município e precisa ser considerada como componente do projeto.

Alguns mecanismos têm sido sugeridos e vão começar a ser enraizados:

- **Bauru Criativa**:
  A cidade já vive um momento de investimento, são mais de 2 milhões sendo investidos nos museus Ferroviário e MIS, o edital municipal foi ampliado (embora tenha havido cortes em áreas como o carnaval). São realizadas muitas ações criativas e culturais, só a Feira UBÁ, mantida por lei municipal, tem cerca de 20 edições por ano. Além disso, há muitos shows em espaços públicos e no teatro do centro cultural são mais de 300 apresentações por ano. Agora as ações que se encaixarem nos critérios estarão concentradas em torno da marca de cidade criativa e as ações criativas passarão a ter como critérios também os ODS 2030, integrando cultura aos parques e realizando novas ações que poderão contar com novas verbas.
- **Conselho participativo**:
  O conselho terá como primeira missão definir os critérios e eixos fixos que vão guiar o plano estratégico da economia criativa, considerando o cinema como uma ponta de lança e prestigiando todos os setores criativos, incluindo o estímulo ao turismo. Haverá cadeiras para representar cada setor criativo, setor público e privado, bairros mais distantes e populações indígenas. Há projetos de caráter mais permanente sendo propostos, como espaços coletivos de trabalho vocacionados para as áreas criativas e incubadoras, paralelamente a projetos com aportes menores dedicados a ações pontualmente importantes.
- **Redes de divulgação**:
  Além do Conselho, é fundamental haver fóruns de debate que reúnam os diversos públicos de interesse e possam evoluir em temas que hoje são desafiadores. Por exemplo, Bauru tem hoje uma lei “anti-festa”, que foi aprovado em articulação de espaços privados de eventos com alas conservadoras da câmara, e que impedem repúblicas universitárias de realizar eventos dentro de suas dependências. As redes de divulgação são pessoas, páginas e coletivos que estão por dentro da Bauru Criativa que vão levar pautas para as instâncias de Bauru – inclusive as ruas – de maneira menos institucionalizada. Conta aqui com a força de realizadores culturais que têm garantido verbas do ProAC e realizado ações com forte caráter integrador, coletivo como o FMC – Formando Cabeças Coletivas e o Fuzuê, este premiado no último edital Mais Orgulho e realizando amplo festival em espaços públicos, privados e SESC, sempre com registro audiovisual, debates e ações de múltiplos setores criativos.
- **Parcerias de comunicação**:
  Além das redes locais de rádio, televisão, jornais e revistas, existem as redes de divulgação nos prédios comerciais, residenciais e shoppings que também estão sendo articuladas para frentes de divulgação. O desejo e objetivo é que a marca Bauru Criativa possa estar em contato com todos os setores da cidade.

- **Investimento público**:
  A partir do desenho estratégico será levada requisição de aumento do orçamento municipal de cultura, inclusive gerando intercâmbios entre cultura, meio ambiente e desenvolvimento econômico, juntando essas áreas que na dinâmica profissional já têm muita inter-relação. As leis Aldir Blanc e Paulo Gustavo terão seu uso muito direcionado para o fortalecimento da Bauru Criativa como plataforma e caminho de realização e integração.
- **Investimento privado**:
  Aproveitando o veio progressista, que dá ao setor privado um forte senso de independência e orgulho da iniciativa própria, planeja-se criar um fundo em consórcio com investimento privado que possa ter um equivalente público e que seja utilizado especificamente na ampliação da produção audiovisual local e na formação de um polo produtivo e formativo dedicado inteiramente ao cinema. Este polo, embora ligado à UNESP, deverá estar dissociado fisicamente da instituição, ampliando a participação de outros institutos de ensino e estimulando a integração da vida unespiana com a vida bauruense, algo que hoje tem sido um desafio e que certamente contribui para a evasão de talentos.
- **Candidatura UNESCO**:
  O próprio lançamento do projeto e candidatura parte de uma estratégia de abrangência. Primeiro um evento público ligado a desenvolvimento econômico e geração de empregos, com presença de milhares de pessoas e de todo o Sistema S e empresarial do município. Depois a Feira de Economia Criativa, com comércio e ações de artesanato, gastronomia e música, uma iniciativa da independente e empreendedora da sociedade civil que inclusive tem parceria com um dos shoppings da cidade, uma rede empreendedora bem-sucedida e reconhecida regionalmente. Agora é o momento em que estão sendo ampliadas as conversas e iniciadas as consultas públicas, estão sendo trazidas referências de modelo de governança, como a cidade de Detroit com a escola CCS, e de projetos de cinema e polos audiovisuais. Porém essas referências são trazidas com uma atenção especial: como integrar universidade e cidade, como transformar o cinema em potencializados de toda a cadeia e setores criativos?

Anexo 3

Plano Munipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru

Plano Municipal Participativo de

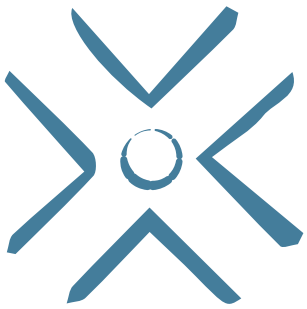
DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA



BAURU | SP

Bauru | São Paulo | 2022









* Inspirado em grafismos Tupi Guarani

PLANO MUNICIPAL PARTICIPATIVO DE

DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

BAURU | SP

BAURU
cidade CRIATIVA
artes midiáticas

BAURU | SÃO PAULO | 2022

2022 Joppert, Daniel; Pires, Ewerthon Veloso.

Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru – SP. [manuscrito] / Daniel Joppert e Ewerthon Veloso Pires – 2022.

90 f.: il.

Instituições executoras: Organização Social de Cultura Amigos da Arte; Governo do Estado de São Paulo – Secretaria de Cultura e Economia Criativa.

Instituição coexecutora: Prefeitura Municipal de Bauru.

Bibliografia: f. 86-87.

1. Plano Municipal Participativo. 2. Desenvolvimento da Economia Criativa. 3. Bauru (SP). I. Pires, Ewerthon Veloso. II. Joppert, Daniel. III. Organização Social de Cultura Amigos da Arte. IV. Governo do Estado de São Paulo. V. Secretaria de Cultura e Economia Criativa. VI. Prefeitura Municipal de Bauru.

JUNTOS PELA CULTURA

cria SP

GESTÃO E PRODUÇÃO:

amigos da arte

CORREALIZAÇÃO:

BAURU PREFEITURA

BAURU cidade CRIATIVA artes midiáticas

REALIZAÇÃO:

SÃO PAULO GOVERNO DO ESTADO
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Governador do Estado

Rodrigo Garcia

Secretário de Cultura e Economia Criativa

Sérgio Sá Leitão

Secretário Executivo de Cultura e Economia Criativa

Rogério Custódio de Oliveira

Chefe de Gabinete da Cultura e Economia Criativa

Frederico Maia Mascarenhas

Coordenador da Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura

Christiano Lima Braga

AMIGOS DA ARTE

Organização Social de Cultura

CONSELHO ADMINISTRATIVO

José Gregori

Presidente

Conselheiros

Christiana Tess, Dyra Oliveira, Luiza Gottschalk, Maria Herminia Penteado Pacheco e Silva Moccia, Patrícia Villela Marino e Tadeu da Fonseca Jungle

CONSELHO FISCAL

Conselheiros

Antonio Carlos Bonini Santos Pinto

João Otávio Pinheiro Olivério

Natanael de Souza Oscar

DIRETORIA

Danielle Barreto Nigromonte

Diretora Geral

Ananda Stücker

Diretora de Desenvolvimento Institucional

Gláucia Vanini Costa

Diretora Administrativa Financeira

José Mauro Gnaspini

Diretor de Arte e Cultura

EQUIPE AMIGOS DA ARTE

Adjanilson Batista, Alam Medison, Alex Flavio, Ana Paula Diniz, Andressa Mancini, Bárbara Correia, Benedito Ferreira, Bruna Pardim, Bruna Provazzi, Carlos Chaves, Carolina Rocha, Caroline Liberal, Christiane Vieira, Cidalia Coelho, Clara Taneguti, Cláudia Nascimento, Cristiane Passos, Danielle Karoline, Diego Senoguchi, Douglas Chinaglia, Dyra Oliveira, Eliane Zaneti, Elisa Gudin, Emílio Rogê, Everton Maximo, Fábio Flores, Fernanda Bento, Gabriel Galasi, Geraldo Neto, Gisele Sant'Ana, Isabela Razera, Italo Henrique de Sousa, Janaina Nascimento, Joseph Azevedo, Juliana Augusto, Juliana Serette, Kelli Cristina, Kiko Azevedo, Laryssa Claret, Livia Feitoza, Luciana Esteves, Luciana Gualberto, Luís Nader, Luiz Filipe Freitas de Almeida, Maira Lima, Marcelo Nunes, Marcelo Zore., Marcio Donizeti, Marcio Gallacci, Maria Audilene, Marília Gama, Marília Tapajóz, Marisis Pacheco, Marlon Mendes, Maurício Freire, Natasha Caroline, Nathaly Avelino, Nina Dutra, Paola Valentina, Patrícia Dias, Paula Barros, Paulo Pereira, Rafael Akio, Rafael dos Santos, Ricardo Leite, Rodrigo Dantas, Rosineia Pereira, Samuel Mendes, Shirley Nozaki, Tatiana Ricci, Victor Vertullo.

EQUIPE CRIA SP

Isabela Razera

Coordenadora de Editais e Chamadas

Rafael Akio

Coordenador de Comunicação

Carolina Rocha

Produtora Executiva

Equipe

Bárbara Corrêa, Bruna Provazzi, Elisa Gudin, Emílio Rogê, Joseph Azevedo, Juliana Augusto e Juliana Serette.

Produção e articulação

Antonieta Alves, Gil Marçal, Janaina Fainer Bastos, Jefferson Mateus, Mariana Amaral Delfino Rodrigues e Roberta Souza Silva.

Consultor Coordenador Técnico

Tom Pires (Ewerthon Veloso Pires)

Consultor mentor

Daniel Joppert Leal Mendes

Revisão e redação final

Joyce Pereira

Design e projeto gráfico

Rodrigo Malcolm de Barros Moon

COMUNICAÇÃO

Pridea Comunicação

Cintia Ruiz

Guilherme Tadashi

Caio Polesi

Nathalie Bragado

PREFEITURA MUNICIPAL DE BAURU

Prefeita Municipal

Suéllen Rosim

Secretária da SEDECON

Gislaine Magrini

Secretários da Cultura

Tatiana Sa

Paulo Eduardo Campos

Secretário de Educação

Nilson Ghirardello

Diretora do Departamento de Relações do Trabalho, Emprego e Turismo da SEDECON

Marina Martins Leite

Agente Cultural da Secretária de Cultura

Gilson Miguel Aude

SOCIEDADE CIVIL

Artes Midiáticas e Cinema

Ana Heloíza Pezzotto, Andreza Garcia, Bianca Portezan, Brandon Pizano, Gabriel Moura, Henrique Nakanda, Liene Saddi, Luizinho Junior, Marcelo Bressanin e Matheus Pande

Artes Cênicas e Literatura

Ana Maria Machado, Caroline Ferreira, Jorge Otávio Zugliani "Jozz", Noah, Rafael Edgar e Sivaldo Camargo

Comunicação

Bruna Nogueira, Isabela Menezes e Priscila Medeiros

Turismo

Cynthia Bulik, Paula Sabattassini e Yuno Silva

Design, Educação e Tecnologia

Dorival Rossi, Larissa Ferro, Lucas Melara, Lucas Melo e Rodrigo Moon

Artesanato e Gastronomia

Chef Moa, Heloísa Gabriela, Juliana Vitorino e Maísa Adriele da Silva

Ambiente de Inovação

Eleonor Godoy, Josué Kenji e Lucas Sousa

Meio Ambiente e ODS

Elizeu Caetano (vice-cacique), Flavia Toqueti, Matheus Anastácio e Wellington Magau

Coletivos e Mobilização Descentralizada

Glaucy Amorim, Igor Teixeira Nunes, Kahena Bizzotto, Lili Azevedo e Vinão Thomas

*Créditos das fotos utilizadas neste documento: Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru 12-13, 20, 22-23, 36, 43 e 65; Guilherme Colosio 14, 19, 30-31, 32, 56-57 e 84-85; Ricardo Polettini/Prefeitura de Bauru 20; Joabe Guaranha/Prefeitura de Bauru 33 35 e 44; Rodrigo Moon 38, 46 e 68-69




BAUR
CRIA



Foto por Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru

MENSAGEM INSTITUCIONAL



Foto por Guilherme Colosio

A cultura é um dos principais ativos de São Paulo. Gera 3,9% do PIB estadual, 1,5 milhão de empregos diretos, tem alta capacidade de geração de renda, emprego, inclusão e desenvolvimento. Reforça a identidade, qualifica os cidadãos e tem efeitos positivos sobre a educação, a saúde, a segurança pública, o turismo e os mais diversos setores e áreas da vida social.

Criado em 2022 pelo Governo do Estado de São Paulo, por meio da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, e com gestão da Associação Paulista Amigos da Arte, o Cria SP é iniciativa pioneira no país de estímulo aos municípios do Estado de São Paulo para adoção de políticas públicas locais que posicionem a cultura e a criatividade no centro das estratégias de desenvolvimento urbano e sustentável. Por meio de mentoria especializada, os municípios recebem apoio para elaboração de planos participativos para a economia criativa, tendo também suporte para a estruturação de potenciais candidaturas à Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

Em seu primeiro ano de atividades, o Cria SP desenvolveu metodologia própria de trabalho e viabilizou o apoio a dez municípios paulistas para a construção de agendas de ações locais para a economia criativa. A seleção desses municípios ocorreu de forma integrada ao Programa Juntos Pela Cultura, que, por meio de chamadas públicas, viabiliza a seleção de prefeituras paulistas como parceiras na execução dos principais programas estaduais para o impulsionamento do setor criativo e cultural. De caráter municipalista, os programas de coinvestimentos integrantes do Juntos Pela Cultura visam a capilaridade e transparência dos investimentos estaduais no território e o estímulo ao desenvolvimento.

Para participar do Cria SP, os municípios interessados enviaram à chamada pública informações básicas sobre o setor criativo local, com indicações dos principais ativos, os traços identitários, os patrimônios materiais e imateriais e as iniciativas de cada cidade. As informações subsidiaram a escolha dos municípios por comissão de seleção constituída por especialistas que consideraram o potencial, maturidade, institucionalidade e oportunidades presentes nas políticas e ações existentes.

Nesta primeira edição, 2022, foram selecionados os municípios de Bauru, Cubatão, Itanhaém, Presidente Prudente, Ribeirão Preto, Santa Bárbara d'Oeste, Santa Fé do Sul, São Caetano do Sul, São Luiz do Paraitinga e Sertãozinho, que se empenharam, durante o segundo semestre de 2022 em ampla agenda de atividades.

Cada município recebeu orientação técnica para a identificação e caracterização do campo criativo em que se destaca, dentre aqueles identificados pelo programa da Rede de Cidades Criativas da Unesco como decisivos para estimular a vitalidade econômica e a inovação e reforçar a inclusão e a diversidade de expressões culturais como forma de enfrentar os desafios emergentes: Artes Midiáticas, Artesanato e Arte Popular, Cinema, Design, Gastronomia, Literatura e Música.

Com o apoio do mentor, especialista no segmento criativo, cada município constituiu seu grupo de trabalho, construiu um plano de ação e estratégias de mobilização de representantes de alto nível do governo municipal, agentes do campo criativo, entidades da sociedade civil, além do setor privado, para envolvimento no processo. O lançamento do programa em cada município foi um marco local de início dos trabalhos, comunicando e convocando a comunidade à participação. Desde então foram inúmeras visitas técnicas, reuniões de mentoria, encontros de trabalho, workshops, reuniões para a sensibilização de atores estratégicos.

Os Planos de Mobilização Social e Comunicação desenvolvidos definiram estratégias de identificação, seleção e articulação dos atores, instituições e segmentos criativos que foram alvo de sensibilização, mobilização e engajamento, bem como os meios de comunicação, os recursos e formas de coletivização do processo e de publicização das ações e eventos programados, com vistas ao alcance da ampla participação da sociedade civil.

Também foram produzidos Diagnósticos Setoriais do campo criativo identificado como vocação de cada município, a partir de pesquisa, levantamento e sistematização de dados, resultando em um descritivo quantitativo e qualitativo que contempla informações geopolíticas, sociais, demográficas, características históricas, culturais e econômicas, dentre outras.

Com a elaboração dos Planos Estratégicos Setoriais, foram determinadas as diretrizes e caminhos para o desenvolvimento da economia criativa, bem como Agendas Estratégicas Setoriais, consolidando um plano de ação local. Em paralelo também foram sendo realizadas atividades para o planejamento passo a passo da elaboração dos documentos específicos necessários à uma eventual candidatura de cada município à Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

A Secretaria de Cultura de Economia Criativa de São Paulo, a Amigos da Arte e a Prefeitura de Bauru apresentam e celebram este Plano Municipal de Desenvolvimento em Economia Criativa como resultado colaborativo dessa política pública inovadora que mediou amplo trabalho de mentores, gestão municipal, atores criativos e o grupo de trabalho tripartite em interação com a comunidade local, esperando orientar e motivar ações futuras para a inovação e o desenvolvimento da economia da criativa no município de Bauru e no Estado de São Paulo. Ambiciona-se, com a conclusão desta etapa, lançar as bases para a implantação das ações propostas em nível local, para a cooperação multilateral entre as cidades criativas paulistas e quiçá com a comunidade internacional, com o objetivo comum de colocar a criatividade no centro das políticas urbanas.

Amigos da Arte

Secretaria de Cultura e Economia Criativa | Governo de São Paulo

Nós compreendemos a economia criativa como um setor produtivo de alto interesse, é uma prioridade para o nosso município. Um setor que gera riquezas, integrando as comunidades, gestando espaços mais vivos, tornando a cidade mais desejável e atraindo atividades turísticas e culturais. A participação no programa Cria SP 2022 foi um esforço que uniu a Secretaria de Cultura, a Secretaria de Educação e a Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda (Sedecon), pasta onde a economia criativa está alocada. Vale destacar iniciativas que temos realizado.

Na cultura, houve o fortalecimento do PEC – Programa de Estímulo a Cultura com editais inéditos, incluindo o primeiro dedicado ao audiovisual. O aporte dobrou com relação a 2021, chegando a R$ 450 mil. Há uma colaboração estreita com o Conselho Municipal de Cultura, debatendo o aprimoramento e ampliação do PEC e políticas culturais. Destaco ainda o aprendizado gerado pela Lei Aldir Blanc e a Lei Paulo Gustavo.

Há um investimento de R$ 600 mil no Museu Ferroviário e de R$ 1,5 milhão no MIS – Museu da Imagem e do Som, digitalizando seus acervos e reformando as estruturas com recursos municipais, estaduais e via FID, entrega no início de 2023. Há uma retomada de investimentos no carnaval, principal evento turístico da cidade, retornando os investimentos ao nível pré-pandemia.

No turismo, a Sedecon liderou o Plano Diretor de Turismo, realizado na última gestão municipal e sendo colocado em vigor. Soma-se a isso o Plano Estratégico da RT Coração Paulista, reunindo dez municípios da região com atrativos turísticos. Bauru é um MIT – Município de Interesse Turístico e interlocutor central do processo da RT que recebe aportes municipais. Na RT Coração Paulista, foi criada uma feira criativa com artesanato, artes performáticas, música e produtos artesanais, que está viajando pelos dez municípios. É um trabalho de articulação regional entre gestão pública, empresariado, terceiro setor e setores criativos, com liderança e investimento de Bauru.

Nós acolhemos o lançamento do Cria SP no Gera Bauru, evento da Sedecon, pois compreendemos o papel da economia criativa na geração de empregos. O evento recebeu mais de 7 mil pessoas e contou com a presença de empresas, universidades e Sistema S do município.

Para fechar, me atenho às Artes Midiáticas, o setor criativo na candidatura à Rede da UNESCO. Somos um polo educacional com 39 instituições de ensino superior, incluindo a UNESP com excelência em artes, comunicação, mídias e tecnologia, a FATEC/ETEC, SENAC e o SENAI Bauru, melhor educação profissional do estado. Somos um polo tecnológico com laboratórios, pesquisa, fab labs, três parques tecnológicos em implantação (um deles da prefeitura) e um APL de TI buscando aprovação, que destaca games, inovação e softwares.

O município é o 23° do país em empresas de audiovisual, com projetos importantes para Amazon, Globosat, HBO, Netflix, incluindo a animação indicada ao Oscar O Menino e o Mundo. Somos o único APL de Audiovisual do estado, com amplo potencial de crescimento. Há um mês, houve novo reconhecimento da Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado, em projeto articulado pelo Coletivo Plano Conjunto, com aporte de R$ 175 mil para planejar ações de integração e potencialização de sinergias, com a criação de uma plataforma para a conexão de produtores e prestadores de serviços do setor audiovisual.

Prefeitura Municipal de Bauru

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO 20

2 METODOLOGIA 22

2.1 Introdução 24

2.2. Metodologias utilizadas 25

2.3. Ações Realizadas 28

3 DIAGNÓSTICO 30

3.1 Caracterização histórica da cidade de Bauru 32

3.2 Setores Criativos 35

3.3 Artes Midiáticas 39

3.4 Matriz FOFA 46

3.5. Consolidação e síntese 53

4 AGENDA ESTRATÉGICA 56

4.1 Planejamento estratégico 58

4.2 Planejamento tático 66

4.3 Plano de ações 68

4.4 Gestão do plano e Governança 82

REFERÊNCIAS 84



Foto por Guilherme Colosio



Foto por Ricardo Polettini/Prefeitura de Bauru

1. APR

O município de Bauru foi selecionado pelo Governo do Estado de São Paulo no programa CRIA SP 2022. A seleção é um reconhecimento à cidade no que tange aos setores criativos, as atividades que compreendem e seu potencial de ampliação.

O CRIA SP ofereceu aos municípios selecionados uma consultoria especializada em economia criativa seguindo a metodologia da Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Um dos resultados é a elaboração do dossiê de candidatura do município para ingressar na referida Rede. No entanto, a consultoria tem objetivos prioritários mais abrangentes e impactantes.

A economia criativa, como matriz de atividade humana, é indutora de maior envolvimento, encontro e convívio humano, assim como geradora de riquezas, qualidade de vida e sustentabilidade.

Por que Economia Criativa?

- Terceiro maior segmento produtivo do planeta, atrás somente de petróleo e armas;
- Segmento produtivo que mais cresce e mais gera novos empregos no mundo;
- Gera empregos diversificados, em ritmo superior ao restante da economia;
- Gerador de empregos duradouros e menos vulneráveis à era da automação;
- É uma atividade que estimula a formação de redes e colaboração;
- Estimula o convívio humano e aumento da qualidade de vida;
- Fortalece o turismo e produz um ambiente de atração e permanência de talentos;
- É visto como a única alternativa para tornar a economia global sustentável.

O objetivo principal do programa CRIA SP é gerar uma visão de longo prazo (até quatro anos) e ações no curto prazo (até um ano) para integrar os setores e atores criativos, articulá-los em uma proposta de atuação coletiva, realizar projetos e promover conhecimento.

Para atingir o objetivo principal, foram realizadas diversas atividades, incluindo um diagnóstico acerca dos ativos criativos da cidade e dos obstáculos para uma adoção maior da economia criativa.

O presente documento é um Plano Municipal Participativo de Economia Criativa produzido a partir do contato com centenas de pessoas atuantes na economia criativa do município e região, assim como a realização de visitas presenciais e a participação em eventos.

O aprofundamento da escuta permitiu traçar um caminho para a intensificação do uso dos ativos criativos, uma proposta para a superação dos obstáculos encontrados e a ampliação do conjunto de investimentos na economia criativa, com uma atuação ancorada na sociedade civil.

ESENTAÇÃO



2. METO



ODOLOGIA

Foto por Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru

2.1. Introdução

A pesquisa, o levantamento de dados, as conversas, visitas e sessões de escuta junto a habitantes de Bauru visou identificar os caminhos para uma mobilização social abrangente. Este foi o objetivo, pois é desejado que os habitantes dos mais diversos setores notem a importância do investimento em Economia Criativa. O convite aos habitantes de Bauru visa alicerçar um projeto gerador de benefícios econômicos, humanos, sociais e ambientais, conforme expresso nos objetivos a seguir:

Objetivos

- Incentivar o envolvimento da sociedade civil para que o projeto tenha continuidade, abrangência e possa adquirir caráter permanente;
- Gerar ações e projetos de educação e formação ligados à cadeia produtiva das artes midiáticas e criatividade, tornando a cidade uma referência em educação criativa;
- Utilizar a estrutura e vocação tecnológica e educacional do município para o fortalecimento das artes midiáticas como estratégia de geração de trabalho e economia;
- Criar mecanismos de emancipação cultural, econômica e intelectual a partir do fortalecimento das artes midiáticas e dos setores criativos;
- Gerar políticas e diretrizes que fomentem a disseminação de conteúdos ligados ao meio ambiente e à Agenda 2030 dentro do projeto e do município;
- Estimular o uso e a requalificação dos espaços públicos e fomentar o surgimento de novos espaços com foco nos setores criativos;
- Tornar a cidade mais desejável e atuante para que possa gerar atração e retenção de talentos, um importante desafio atual do município, o qual presencia grande evasão de talentos após a formação universitária;
- Articular atores de diferentes segmentos para realizarem investimentos econômicos e financeiros em programas e projetos ligados à economia criativa.

O primeiro contato com a cidade se estabeleceu a partir do ponto focal, agente cultural da Secretaria Municipal de Cultura que participou da inscrição do município no CRIA SP 2022.

Em seguida, foi contatado o grupo de trabalho (GT), integrado por membros do setor público, privado, educacional e sociedade civil. Houve a primeira reunião e mentoria, explicitando as etapas do processo de trabalho para o desenho e a estruturação do projeto **Bauru Cidade Criativa**.

A partir daí foram estabelecidas as etapas posteriores e metodologias a serem utilizadas para realizar o mapeamento da cidade de Bauru como território de potencial criativo.

Matriz de Públicos de Interesse

Esta matriz permitiu enxergar de que modo se relacionam os principais atores envolvidos nas dinâmicas da economia criativa. Desta forma, buscou-se harmonizar as expectativas e incorporar os desejos diversos para a construção do projeto, gerando maior engajamento e legitimidade.

Setor Público

Objetivos: entender a visão que guiou a participação no CRIA SP; aferir o nível de adesão e interesse de diferentes segmentos do governo municipal; visualizar empecilhos políticos; definir estratégia de aproximação e articulação.

Setores Criativos

Objetivos: harmonizar expectativas com relação à candidatura; encontrar pontos de sinergia com o setor criativo eleito; levantar dados e projetos.

Setor Audiovisual

Objetivos: estabelecer prioridades para conhecer o território e encontrar caminhos de integração com os demais setores criativos.

Sociedade Civil

Objetivos: entender expectativas, perfis e potencial de engajamento; ampliar abrangência do mapeamento; gerar legitimidade para o processo; ter contato com atores e iniciativas não visualizadas pelo poder público e GT.

Universidades

Objetivos: disseminar conhecimento acerca do projeto; gerar legitimidade junto ao público universitário (corpo docente e discente); estabelecer colaborações com relação a programas e interlocução com instituições internacionais.

Sistema S

Objetivos: entender as prioridades de atuação de cada instituição; disseminar conhecimento acerca do projeto; gerar ações conjuntas e colaborações para a implantação do projeto.

Empresas

Objetivos: disseminar conhecimento acerca do projeto e encontrar possíveis colaborações e investimentos.

Invasão de Cenário

Essa metodologia de caráter etnográfico com vistas ao mapeamento de comportamentos e movimentos comportamentais foi utilizada para entender as dinâmicas que coexistem no território, visando a partir da escuta localizar os caminhos para construir um projeto que contemple múltiplas perspectivas da cidade e da economia criativa. Além de incluir no processo pessoas e grupos não visualizadas dentro da cadeia criativa, como a assistência social da cidade e os povos indígenas.

Foram realizadas visitas, conversas e ações de sensibilização para evidenciar as características do território enxergando as tendências históricas, correlações de forças e instituições atuantes. Foram mais de 50 dias no território em sete visitas, participação em diversos eventos, visita presencial às instituições de comércio, ensino, cultura, fomento, secretarias, coletivos e inovação. Ida a bairros e praças, bem como a avaliação de estruturas existentes para analisar seu potencial de uso e ativação.

Ao final, a busca propiciou compreender as possibilidades de atuação da sociedade civil, com o intuito de gerar mais atividades ligadas a conhecimento, economia criativa e meio ambiente. Para isso, enxergou-se como uma via importante, a utilização do espaço público e os acordos de investimento econômico por parte de instituições parceiras.

Entende-se por investimento econômico qualquer apoio que não seja aporte financeiro direto. Um exemplo disso, se refere a incorporação de programações já realizadas no escopo do projeto **Bauru Cidade Criativa**, assim como a cessão de estruturas, o oferecimento de atividades criativas em espaços públicos ou parceiros e o apoio em ações formativas como cursos ligados a economia criativa e produção cultural.

Descentralização

A estratégia de descentralização se relaciona diretamente com a longevidade e enraizamento da economia criativa na cidade. O foco foi aproximar a economia criativa das diversas realidades encontradas no território. Além de buscar com isso uma via de ativação de Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) tais como: 5 - Igualdade de Gênero, 10 - Redução das Desigualdades, 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis e 17 - Parcerias em Prol de Metas.

Esse foco se justifica ainda pela característica essencial da economia criativa, visto que sua matéria-prima é a criatividade e o gerador de riquezas é a diversidade: de pessoas, territórios, ideias, histórias e origens. Nesse sentido, promover uma participação abrangente e diversa, propondo escuta, troca, encontro e convívio é o fundamento primordial da economia criativa que orientou a metodologia aqui proposta.

Há também características peculiares relacionadas à cidade as quais exigiram um foco específico na descentralização. De maneira geral, notou-se em Bauru uma dinâmica de atividades distantes dos olhos públicos, amuradas dentro de estruturas institucionais. Com raras exceções que se diluem no cenário urbano, a maior parte delas ligadas às feirinhas gastronômicas e de artesanato, projetos realizados por coletivos culturais e ações pontuais de música e teatro promovidas pela prefeitura ou por instituições como o SESC.

Dinâmica que remete a questões históricas e a algumas mudanças culturais ocorridas nos últimos 15 ou 20 anos, com a proliferação de condomínios fechados, a remoção de populações menos favorecidas para áreas periféricas (realizada pelo poder público) e legislações como a Lei Anti-Festa, que obriga todos os eventos a acontecerem em espaços comerciais com alvará de funcionamento. Tal entranhamento se ampliou com a pandemia.

Existe uma janela de oportunidade para reverter essa tendência e isso se mostra fundamental, pois uma característica básica das cidades criativas consiste no quão pulsantes e vivas são a partir de suas comunidades e espaços públicos. O que contribui para atrair (e reter) talentos, atividades turísticas e desejabilidade no geral. As ações de descentralização enfocaram:

Instituições

Objetivos: estimular maior utilização dos espaços da cidade como palco para atividades e gerar maior comunicação e integração entre instituições.

Bairros

Objetivos: ampliar a diversidade como indutora de riquezas; promover espaços mais saudáveis de convívio; reconhecer a importância da cultura periférica; integrar centro e periferia.

Povos Originários

Objetivos: ampliar a diversidade como geradora de riquezas; gerar circulação de bens econômicos na Terra Indígena Araribá; disseminar a cultura indígena ligada às quatro aldeias da TI Araribá, a qual se constitui como essencial território satélite de Bauru relacionado a riqueza cultural e sustentabilidade.

Cidades da Região

Objetivos: aumentar a conectividade de Bauru com a região; gerar intercâmbios culturais e artísticos; gerar interesse em investimentos e sinergias; acessar oportunidades turísticas, inclusive as ligadas à RT Coração Paulista; retomar o protagonismo da cidade, capital de mesorregião do estado de São Paulo.

Cidades Criativas

Objetivos: gerar programas de intercâmbio com cidades da Rede UNESCO ligadas a Artes Midiáticas e Design; gerar troca de conhecimento e boas práticas para enraizar a governança do projeto; estimular maior conhecimento acerca de Bauru e seus projetos como um investimento estratégico em economia criativa.

Frentes de trabalho

A lista a seguir faz saber as frentes de trabalho que foram abertas para realizar o levantamento e sistematização de informação, processo de articulação e mobilização social bem como o início do enraizamento da economia criativa como uma alternativa viável para gerar uma nova matriz de atividade humana no município:

- Definição do setor criativo nuclear;
- Mapeamento da economia criativa;
- Sensibilização e articulação dos atores criativos e públicos de interesse;
- Mobilização social em benefício das atividades criativas;
- Definição de projetos prioritários para incutir a cultura criativa;
- Enraizamento do processo voluntário de atuação e governança, ancorado na sociedade civil;
- Elaboração do dossiê para ingressar na Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

Passos dados

- 2 (dois) eventos públicos de lançamento em setembro de 2022, primeiro no evento Gera Bauru realizado pela Sedecon contando com a presença de universidades, ambiente de inovação, Sistema S e empresas da cidade e posteriormente na Feira Criativa Bauruense;
- 1 (um) evento público de oficialização do projeto e candidatura à rede de Cidades Criativas UNESCO, no Parque Vitória Régia, realizando projeção mapeada, aula aberta de economia criativa, apresentações de dança e música, feira criativa com empreendedoras negras e indígenas, em dezembro de 2022;
- 7 (sete) viagens ao território de setembro a dezembro de 2022, totalizando 50 dias dedicados a visitas presenciais;
- 40 entrevistas em profundidade e mais de 200 conversas individualizadas (in loco e virtuais);
- 60 questionários de mapeamento respondidos;
- 8 (oito) sessões de mentoria, divulgadas nos grupos de cultura e economia criativa da cidade; as mentorias foram transmitidas ao vivo e gravadas para envio às pessoas interessadas, mais de 100 pessoas participaram das atividades;
- 3 (três) workshops realizados em cinco encontros, contando com a participação de mais de 80 pessoas e uso de ferramentas para diagnóstico do município e dos setores criativos, elaboração de projetos prioritários e organização dos entes gestores e governança da **Bauru Cidade Criativa**.

Primeiros resultados

- Formação do grupo de gestão do projeto com 32 voluntários engajados e dedicados à disseminação e enraizamento, programação anual e governança;
- Implantação do novo Centro Cultural da Aldeia Tereguá a partir de três mutirões voluntários, equipando-a com maior possibilidade de acolhimento de programações educativas e culturais;
- Realização de edição especial da Fogueira Cultural na Aldeia Tereguá (TI Araribá) com trabalho voluntário, inaugurando o novo Centro Cultural e oferecendo oficina com o vice-cacique Elizeu Caetano;
- Produção de vídeo celebrando os 20 Anos de Reflorestamento da Aldeia Tereguá, tangibilizando a importante preservação das matas e da biodiversidade empreendida pelos povos indígenas, cuidando da cabeceira do Rio Araribá e gerando novas nascentes;
- Produção de vídeo retratando a importância do hip hop na cidade e suas múltiplas áreas de atuação, incluindo DJ (música e mídias), Rap (literatura e música), Breaking (dança), Graffiti (artes visuais), Conhecimento (educação), Empreendedorismo (economia), Beatbox (música), Linguagem de rua (educação, poesia e literatura) e Moda de Rua (design);
- Formalização da Liga da 014, coletivo que já nasce como responsável por cinco das sete batalhas de rima que ocorrem em todos os dias da semana e em todas as regiões da cidade;
- Produção de vídeo celebrando as conquistas e o histórico dos setores criativos da cidade, com diversas iniciativas que completam mais de dez anos, como a Cia. Estável de Dança, os festivais de teatro FACE, FestinBau, Festival Internacional de Bonecos, Festa Literária, Orquestra de Bauru, Banda Sinfônica de Bauru, entre outros;
- Entrega da nova praça na cidade com ação do grupo de voluntários do projeto no bairro periférico IX de Julho, oferecendo conteúdo cultural com oficina de hip hop, produção cultural, plantio de mudas, roda de maracatu e implantação de mobília urbana. Cabe ressaltar que o mutirão contou com o apoio de seis OSCs atuantes na região;
- Início da rede de troca de conhecimentos para a formalização de coletivos, produção cultural, elaboração e gestão de projetos, fundamental para ampliar a adoção da economia criativa na cidade e sua profissionalização;
- Encaminhamento de parceria internacional com quatro cidades da Rede UNESCO: as cidades artes Midiáticas **Enghien Les Bains** (França) e **Santiago de Cali** (Colômbia) e as cidades design **Detroit** (EUA) e **Saint-Étienne** (França);
- Organização de entes parceiros para gerir o projeto **Bauru Cidade Criativa**: FAAC-UNESP, OSCIP Instituto Noosfera e Federação Coletiva – Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas de Bauru.



3.DIA



GNÓSTICO

Foto por Guilherme Colosio

Este capítulo visa acompanhar as etapas de diagnóstico que foram realizadas. Em um primeiro momento conhecendo o contexto geral do município e aos poucos descortinando, a partir de entrevistas, mentorias e workshops, as peculiaridades mais preciosas ou mais desafiadoras. O conteúdo a seguir contribui para embasar as ações e os projetos sugeridos no caminho para posicionar a economia criativa no centro das atividades do município de Bauru.

3.1 Caracterização histórica da cidade de Bauru

Bauru possui algumas características que podem ser consideradas únicas. A começar pela formação e pelo desenvolvimento que ocorre com a instalação da Estrada de Ferro Noroeste do Brasil (NOB). A NOB era a única linha férrea que partia de uma cidade do interior, sua estação central é a terceira maior do país (atrás somente da Luz em São Paulo e Central do Brasil no Rio de Janeiro). A empresa foi a férrea mais lucrativa da América Latina e é uma das poucas empresas do setor na história do país de origem francesa, o que adicionou aspectos culturais importantes.

O prédio central, com projeto em ***art déco***, reunia as três principais empresas férreas do país, característica considerada moderna para a época e que exprimia uma visão de integração. A empresa trouxe em sua esteira práticas como escolas médicas e odontológicas de ponta, centros de pesquisa e tecnologia e escolas de belas artes. A cidade é até hoje uma referência internacional em odontologia e em áreas médicas, com cursos da USP, com a presença do Hospital Regional e referências como o Instituto Lauro de Souza Lima.



Foto por Guiiherme Colosio



Foto por Joabe Guaranha/Prefeitura de Bauru

No campo das ciências humanas também existem contribuições, com o surgimento da PRG 8, primeira emissora de rádio e televisão em uma cidade interiorana no país. Essa filosofia contribuiu para o caldo cultural que gera um dos campi mais destacados da UNESP com os cursos de arte polivalente, uma referência em campos como audiovisual, design e mídias.

Bauru era a fronteira entre a civilização bandeirante paulista e diversas nações indígenas, que habitavam o vasto território. A chegada da estação férrea, do café e dos pioneiros foi um ponto de inflexão na região, que viu alguns dos maiores massacres indígenas já registrados. Hoje a região ainda abriga três etnias indígenas – Guarani, Kaingang e Terena –, cuja atuação cultural e política merece destaque.

Bauru é o 18º município mais populoso de São Paulo e o mais populoso do centro-oeste paulista. Em 2021, o IBGE estimou sua população em 381.706 pessoas. No entanto, sua influência se estende para cerca de 18 milhões de pessoas que habitam as cidades da região.

O município tem área total de 667,68 km² e grau de urbanização de 98,33% segundo dados provenientes da Fundação Seade. É um importante entroncamento aéreo, rodoviário e ferroviário, um dos maiores do mundo. Várias rodovias ligam Bauru a diversos municípios paulistas, como Marechal Rondon, Comandante João Ribeiro de Barros, Cesário José de Carvalho e Engenheiro João Batista Cabral Renno. Sua posição geográfica a torna uma referência logística, sede de empresas como DHL e Fedex.

Similarmente Bauru se destaca no aspecto comercial e econômico, contemplando dois minidistritos industriais, quatro distritos e o quinto em fase de implantação, unidos a outros pontos da cidade abrigam mais de 1.200 Indústrias. O PIB superou R$ 13 bilhões em 2016, com PIB per capita superior a R$ 35 mil e o IDH de 0,801 (PNUD, 2010), considerado muito alto.

Encontram-se no município as centrais regionais de saneamento básico e abastecimento de água, as centrais de energia elétrica e os acessos a serviços diversos, como educação, saúde e habitação. Diversos profissionais – especialmente dos cargos de gestão –, de companhias de grande porte da região como a Ambev em Agudos e a Bracell em Lençóis Paulista residem em Bauru, onde há maior acesso a escolas (Bauru é referência em educação desde o nível infantil aos cursos superiores), comércio e lazer.

Vale mencionar que há um processo de ampliação na oferta de habitação, condomínios e rede hoteleira na cidade. Com poder aquisitivo elevado, há demanda por serviços de qualidade, lazer e gastronomia, com turismo vocacionado para os negócios. Segundo o Plano Diretor de Turismo (2017), cerca de 60% dos turistas vão à cidade a trabalho.

Em se tratando da urbanização, divide-se basicamente entre: zona sul, onde encontra-se a maior parte da estrutura de serviços, edifícios, restaurantes e comércios; centro antigo, próximo à estação ferroviária, onde funcionam os comércios populares e o calçadão para pedestres, a Feira do Rolo, o Museu Ferroviário, o MIS – Museu da Imagem e do Som e os antigos bairros operários; por último, a ampla periferia com características plurais e distribuída em várias regiões, incluindo o Mary Dota, maior conjunto habitacional da América Latina, que foi inaugurado em 1990.

Outro ponto referencial diz respeito ao polo de educação e tecnologia, são 39 instituições de ensino superior, incluindo FIB, USC, USP e Unesp. São mais de cerca de 25 mil estudantes universitários na cidade. Este público somado aos jovens periféricos e à circulação de pessoas da região tornam Bauru um ponto de encontro e uma referência em pluralidade cultural. Isso inclui estrangeiros e imigrantes, somado ainda à população indígena em território-satélite a menos de 40 minutos.

O ambiente de inovação usufrui desse cenário econômico e cultural. A cidade tem espaços como o Inova Bauru da Sedecon e a Conq, que reúne incontáveis pequenas empresas e startups. O que revela a tecnologia como uma de suas vocações. Há empresas de games, softwares e TI, além de estruturas para pesquisa e inovação, como os parques tecnológicos da FIB, Unesp e Prefeitura que buscam reconhecimento. Na Unesp, por exemplo, houve a instalação recente de três fab labs, ampliando o ferramental para estudantes, profissionais e pesquisadores. Em função desses ativos, existe um processo para reconhecer o município como Arranjo Produtivo Local (APL) de TI.

Os escritórios locais ligados ao Sistema S têm uma atuação crucial na região, como Sebrae, SENAC (com uma renomada escola), SENAI (considerada a melhor educação profissional do estado), SENAR e SEST SENAT. Tais instituições também são produtoras de conhecimento, inclusive tecnológico e educacional, além de fornecedoras de serviços para as classes profissionais e a população de maneira geral.

Saíram da cidade empresas nacionais como Fran's Café em serviços de alimentação e Tilibra em materiais para escrita e escolares. Hoje é também um polo de empresas de cobrança, como a Concilig e a Paschoalotto, só esta possui mais de 16 mil funcionários. As empresas empregam inúmeros jovens, inclusive universitários e hoje têm ações de responsabilidade social e programas de capacitação em economia criativa, como uma estratégia de formação profissional que surgiu da atuação da sociedade civil de Bauru.

Em termos ambientais destacam-se incontáveis atributos, como as pesquisas da FEB-UNESP (Engenharia Ambiental), as florestas urbanas da cidade e os córregos urbanos com matas ciliares (embora mal utilizadas). Além de empresas como Eco Viverde (Grupo Rays) e outras empresas da região como Estre e Lwart. Há coleta seletiva no município e o Projeto Vira Mais para coleta de isopor e ainda outros ativos ambientais, com muitos rios e locais de preservação, como o Jardim Botânico, o Jardim Zoológico e o Horto Florestal.

O Jardim Botânico tem mais de cem anos e desde 2018 é parte da RVS Aimorés (Unidade de Conservação de Proteção Integral) com área de 1.724,237 hectares, uma nova Unidade de Conservação, em conjunto com a "Área de Relevante Interesse Ecológico (ARIE) Leopoldo Magno Coutinho" (Unidade de Conservação de Uso Sustentável), que constituem o Mosaico de Unidades de Conservação do Cerrado Paulista, o maior remanescente de vegetação desse Bioma fica em Bauru.

3.2 Setores Criativos

Em 2022, o orçamento da Secretaria chegou a R$ 16 milhões com suplementação de dois milhões, superando o investimento previsto no orçamento, o PEC – Programa de Estímulo à Cultura dobrou e chegou a R$ 450 mil por ano. Foram realizados editais inéditos, como na Festa Literária e um dedicado ao audiovisual, reconhecendo a importância do setor para Bauru. Esse contexto coloca em evidência a retomada do investimento em cultura no município.

A cidade conta com estruturas como o Parque Vitória Régia e sua concha acústica ao ar livre, o Recinto Mello Moraes apto a receber shows de grande porte e o Teatro Municipal com 450 lugares, onde são realizadas mais de 300 apresentações por ano.

As diversas praças da cidade como a Praça do Avião, Praça da Hípica, Praça Portugal e Praça da Paz são espaços importantes para o esporte, lazer e a gastronomia, além de receberem feiras criativas. Embora haja pelo menos 25 praças com grande potencial de uso, verifica-se a necessidade de melhorias e programação de atividades para serem mais utilizadas.



Foto por Joabe Guaranha/Prefeitura de Bauru

Diversos setores criativos têm importante história e presença econômica em Bauru. A força criativa do município se expressa em múltiplos setores criativos e segmentos de atuação cidadã.

Arte Popular & Artesanato

Artesãos, empreendedores e eventos como o Bazar das Deusas, Feira do Kilombo, Feira Criativa Bauruense e a Feira UBÁ, com lei municipal que garante sua realização há vinte anos. Consiste em um dos segmentos melhor articulados da cidade e tem arregimentado atores criativos de outras áreas como gastronomia, música e teatro. Há feiras semanais na Praça do Avião e Parque Vitória Régia, além de eventos frequentes em espaços alugados e praças. Instituições como SENAC e SEST SENAT também têm organizado eventos do gênero. Na Arte Popular, vale destacar os grupos de capoeira, samba e expressões populares que seguem vivas e atuantes nos bairros da cidade e com projetos ativos.

Design

O setor de design é contemplado por empresas na cidade assim como a oferta de cursos de destaque na Unesp, ensino médio técnico no SENAC e no SENAI e outras faculdades da cidade. O setor usufrui do ambiente tecnológico e de comunicação, ambos significativos. O evento Interdesigners, que completou 30 anos em 2022, constitui um relevante ativo criativo como fórum de discussão e intercâmbio. A disciplina é estimulada também com atividades do SESC, como aulas de softwares, encontros de jogos, exposições, entre outros. Grupos como o Crisálida unem design de moda, sustentabilidade e arte popular exitosamente.



Foto por Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru

Gastronomia

Campeões de gastronomia, como Chef Moa e Juliana Vitorino, contribuem para fortalecer o segmento. Há uma rede gastronômica importante e diversos eventos de gastronomia ligados às feiras de artesanato. Vale destacar a atuação da comunidade japonesa e o sanduíche Bauru, reconhecido como patrimônio imaterial paulista, com certificação especial para hotéis e restaurantes, é um ativo relevante.

Música

A cidade contempla inúmeras escolas de música além de músicos de renome formados. A Banda Sinfônica completou 20 anos e a Orquestra 18 anos. Ambas são mantidas pelo município e exportam profissionais para bandas do país e do mundo. O carnaval é considerado o maior evento turístico da cidade e referência na região, com escolas de samba e blocos de rua. O Movimento Coletivo Samba realiza programas de rádio e rodas semanais, além de encontros com apoio do SESC.

Literatura

A Academia Bauruense de Letras e o grupo Expressão Poética são importantes destaques, eles chegaram a pleitear que a cidade se tornasse capital da literatura pela grande quantidade de autores. A Festa Literária completou 20 edições realizando 40 editais para teatro, contação de histórias e mesas literárias, e grupos como o GAS – Grupo de Artes Sequenciais fazem um aceno às artes midiáticas.

Artes Cênicas

É um setor ativo em Bauru, além de apresentações no Teatro Municipal, eventos como as feiras criativas recebem apresentações. O Encontro Internacional de Bonecos e o FACE ambos completaram 11 anos e o FestinBau chegou na 10ª edição. Os três eventos demonstram um potencial significativo junto à Casa do Circo, mantida pela prefeitura, assim como a Cia. Estável de Dança, que completou dez anos.

Hip Hop

Tem conquistas como a Semana do Hip Hop mantida por lei municipal e espaços como Acesso Popular e Casa do Hip Hop. Há eventos diários com batalhas de rima abrangendo todas as regiões da cidade, o que torna o Hip Hop a expressão mais diversa e capilarizada do território. Há atividades ligadas a setores criativos variados: DJ (música e mídias), Rap (literatura e música), Breaking (dança), Graffiti (artes visuais), Conhecimento (educação), Empreendedorismo (economia), Beatbox (música), Linguagem de rua (educação, poesia e literatura) e Moda de Rua (design). Os grupos têm oferecido oficinas em escolas públicas e em OSCs dedicadas ao atendimento de jovens e adolescentes em contraturno escolar.



Foto por Rodrigo Moon

Coletivos

Com características diversas, existem coletivos como Casa Sensorial, FMC, Fuzuê, GAS, Glitch, Liga da 014, três4, além de grupos como Expressão Poética (literatura) e Protótipo Tópico (teatro). Eles constituem um arranjo inovador no município. O três4, por exemplo, investe em música eletrônica e projeções. O FMC possui mídia própria, casa coletiva, intercâmbios periféricos, troca de tecnologias e fortalecimento comunitário. O Fuzuê tem ganhado editais municipais e estaduais organizando eventos inclusivos em espaços públicos e no SESC. A cidade se destaca em vitórias nos editais do ProAC.

Conselhos da Cultura

Cada vez mais atuantes, os três conselhos ligados à Secretaria de Cultura têm influenciado as políticas públicas. O Conselho Municipal da Comunidade Negra consiste em um dos mais atuantes e tem gerado mudanças relevantes nas políticas ligadas à periferia. O CODEPAC – Conselho de Defesa do Patrimônio Cultural de Bauru é fundamental na ativação de locais com grande potencial cultural como a Estação Ferroviária. O Conselho Municipal de Política Cultural de Bauru tem colhido vitórias com a ampliação do PEC e a discussão do orçamento anual para a cultura.

3.3. Artes Midiáticas

Em sua inscrição no CRIA SP, a cidade precisou definir um setor criativo que seria nuclear, a referência central para o estímulo a todos os setores criativos. No caso de Bauru, o setor nuclear escolhido foi o audiovisual, representado na Rede de Cidades Criativas da UNESCO pelas Artes Midiáticas e pelo Cinema.

O primeiro desafio na cidade foi avaliar a escolha assertiva do setor criativo. Para realizar essa avaliação, foi fundamental mapear as características peculiares de Bauru, que incorporam seu potencial de maior adoção da economia criativa como matriz de atividade humana.

Em contato com as universidades, o ambiente de inovação da cidade e o Coletivo Plano Conjunto, responsável por iniciativas como a Cinemateca Bauruense de Cinema e o Filma Bauru, foi possível definir as Artes Midiáticas como o setor criativo núcleo do projeto.

Destacada no CRIA SP, as Artes Midiáticas são um setor de alto desenvolvimento e engloba serviços, maquinário e equipamentos, difusão de conteúdos e toda a cadeia audiovisual, incluindo as artes performáticas – como as cênicas e do corpo – e setores correlatos: artes e ofícios diversos, tecnologia, software, jogos, áudio e música, cenografia, design, objetos, entre outros.

A estrutura e vocação tecnológica e educacional de Bauru favorecem o fortalecimento das Artes Midiáticas como estratégia de emancipação cultural e intelectual, geração de trabalho e atração e retenção de talentos, um desafio do município destacado pela Sedecon. Mais do que isso, as Artes Midiáticas podem ser utilizadas para tornar os espaços públicos mais vivos, com eventos e técnicas como a projeção mapeada, além de permitir o uso do registro audiovisual como fator de potencialização dos demais setores criativos.

Há ações recentes do Coletivo Plano Conjunto como a Cinemateca digital, o festival Filma Bauru e a atuação de profissionais da cidade no ICine – Fórum de Cinema do Interior Paulista. O Museu de Imagem e Som (MIS) está com uma verba de 1,5 milhão de reais para reforma/digitalização e o Museu Ferroviário com 600 mil reais oriundos de edital estadual e nacional para reforma estrutural e digitalização do acervo.

A história ambiental da cidade é fundamental para unir Cidade Criativa com Agenda 2030, são muitas praças, quatro parques urbanos e há parques lineares já instalados. As artes midiáticas enfocam o uso do espaço público como suporte audiovisual. É uma oportunidade de uso das praças e parques existentes junto à ampliação dos parques lineares e matas ciliares prevista no Plano Diretor de Bauru. Destaca-se ainda o Jardim Botânico, referência turística na região, que integra a RVS Aimorés (Unidade de Conservação de Proteção Integral) com área de 1.724,237 hectares, maior remanescente de vegetação do Bioma Cerrado no estado.

APL Audiovisual

Um Arranjo Produtivo Local (APL) é um conjunto de agentes de natureza diversa, que participam nas tarefas principais de uma aglomeração produtiva, o que inclui empresas produtoras (de um produto/serviço de um setor específico) e fornecedoras, centros de pesquisa, agentes do governo, instituições do terceiro setor e universidades.

A cidade de Bauru é o primeiro Arranjo Produtivo Local (APL) de audiovisual reconhecido no estado de São Paulo, com amplo potencial de sinergia e crescimento. É o 23° município do país em empresas de audiovisual, responsáveis por produções para Amazon Prime, Globo, GNT, HBO e Netflix. Há variados profissionais de animação, games e software, a animação indicada ao Oscar O Menino e o Mundo, por exemplo, foi produzida por uma profissional bauruense.

O APL é uma articulação do Coletivo Plano Conjunto em parceria com FIB e Unesp, faculdades que formam muitos profissionais da cidade. São 39 instituições de ensino superior na cidade, incluindo cursos, pesquisas e formações da Unesp em artes, audiovisual, comunicação, design, mídias e tecnologia. A FIB possui um curso de audiovisual de grande destaque. O SENAI Bauru, tido como a melhor educação profissional do estado, é campeão internacional em design gráfico e principal polo gráfico do estado e o SENAC contempla um ensino médio técnico em informática e multimídia. Há ainda cursos de comunicação e design em instituições como Unisagrado e USC.

Somam-se ao cenário do conhecimento e educação, as estruturas, os programas de pesquisa e extensão e polo tecnológico ligado às universidades, gerando um contexto potencializador das artes midiáticas. Ativos como os fab labs da UNESP, três parques tecnológicos buscando reconhecimento e a formalização em andamento do APL de TI, em função da grande quantidade de empresas e iniciativas ligadas a jogos, softwares e tecnologia em geral.

APL e Cidade Criativa

O projeto **Bauru Cidade Criativa** chega em momento propício, no qual estão sendo estabelecidos os entes gestores e as ações de integração do setor audiovisual. O projeto é oportuno também por entregar maior reconhecimento ao setor, oportunidades de investimento e projetos de disseminação das artes midiáticas e do audiovisual como um arranjo produtivo de extrema relevância, inclusive com amplitude internacional.

O APL Audiovisual em Bauru mantém parceria com o Sebrae e e a Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado acaba de dar um novo reconhecimento ao APL Audiovisual com uma premiação de R$ 175 mil para avançar a maturidade do cluster com uma plataforma de conexão entre produtores e prestadores de serviços.

Cadeia Produtiva Audiovisual

Segundo dados do IBGE, Bauru se consolida como líder setorial dentre os 201 municípios do Centro-Oeste Paulista, que incluem as Mesorregiões Geográficas de Araçatuba (36 municípios), Bauru (56 municípios), Presidente Prudente (54 municípios), Marília (20 municípios) e Assis (35 municípios).

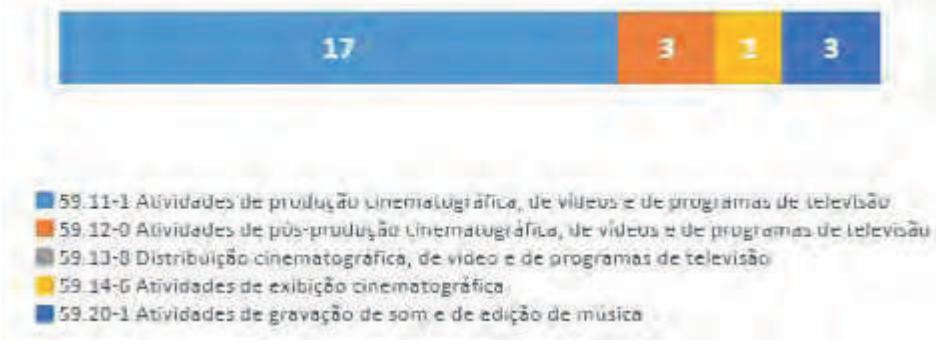
O perfil das empresas bauruenses foi observado por meio de três fontes de informação. Em primeiro lugar, o levantamento no Cadastro Geral de Empresas (CEMPRE) do IBGE, extraído pelo sistema SIDRA, cujo último levantamento consta de 2018. Ali é possível cruzar dados dos empreendimentos formais registrados em determinados CNAE (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) em cada município.

A unidade territorial da empresa se refere apenas ao endereço da sede, de forma que não se consideram eventuais produtores que atuam em Bauru, entretanto, possuem suas respectivas pessoas jurídicas cadastradas em outras localidades. É válido salientar que não são considerados no referido levantamento do IBGE os Microempreendedores Individuais (MEI), cruciais na dinâmica produtiva atual.

A metodologia utilizada considera apenas o CNAE primário da empresa, podendo existir empresas que possuem a produção audiovisual dentre seus CNAE secundários. Portanto, foram destacadas as empresas dos CNAE 59 (atividades cinematográficas, produção de vídeos e de programas de televisão; gravação de som e edição de música) e 60 (atividades de rádio e de televisão), observando também as incidências em cada uma das subclasses das referidas categorias econômicas.

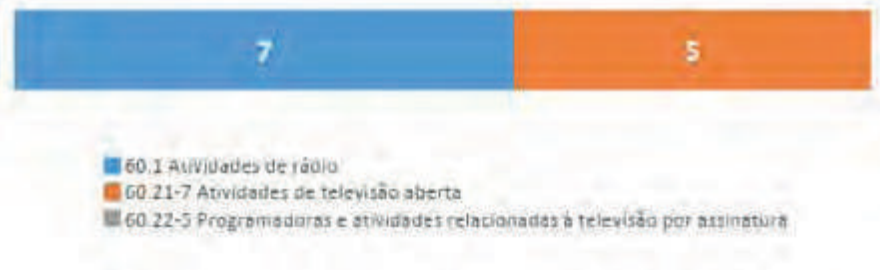
Diante desse panorama, são 25 empreendimentos identificados no CNAE de Atividades Cinematográficas, Produção de Vídeos e de Programas de Televisão; Gravação de Som e Edição De Música e 12 nas Atividades de Rádio e Televisão.

Figura 1: CNAE 59 – Atividades cinematográficas, produção de vídeos e de programas de televisão e gravação de som e edição de música



Fonte: IBGE – Cadastro Central de Empresas, 2018.

Figura 2: CNAE 60 – Atividades de rádio e de televisão



Fonte: IBGE – Cadastro Central de Empresas, 2018.

Para entender a importância do posicionamento de Bauru no setor audiovisual no estado de São Paulo, é possível realizar outro recorte. Ao excluir os municípios da cidade-região de São Paulo composto de 92 municípios – que concentrava 24,6% da produção econômica brasileira em 2017, e é o maior cluster do setor na América Latina –, Bauru aparece na terceira posição do estado. No âmbito nacional, excluindo-se as capitais, Bauru é o 14º polo audiovisual do país.

Identificou-se um total de 59 empresas (Figura 3), classificadas no gráfico de acordo com o seu CNAE principal. Destas, dezesseis (16) possuem CNAE de produção audiovisual, doze (12) agências de publicidade e marketing, oito (8) emissoras de televisão, três (3) empresas de desenvolvimento de jogos digitais, e duas (2) de exibição cinematográfica.

De todos os dados aferidos pelo levantamento da Junta Comercial, o mais relevante concerne à significativa quantidade de Microempreendedores Individuais (MEI) com atividades relacionadas ao setor audiovisual. Num total de 465 registros somados, os empreendedores com registros nas áreas de Edição de Vídeo, Filmagem e Fotografia, compõem uma potencial massa de trabalhadores emergentes que trabalham sob contrato de prestação de serviço e freelance, regime usual dentro do setor.

Salienta-se que não há como saber quantos destes Microempreendedores Individuais que registraram os CNAE efetivamente atuam no setor, e tampouco aqueles que atuam no setor, mas possuem seus registros individuais de outro município. O expressivo número de empreendedores sob este regime pode ter dois motivos: um primeiro pela característica produtiva do setor com ciclos baseados em projetos, demanda o processo de "pejotização" do trabalhador, de modo a facilitar os contratos de prestação de serviço pontuais, como diárias de filmagem ou edições de vídeos esporádicas.

Figura 3: Empresas em Bauru com atividades cinematográficas, televisão e games



Fonte: Banco de Dados da Junta Comercial do Estado de São Paulo, 2020.

Formação e transmissão

Outro fator provável é o influxo de profissionais recém-formados por cursos superiores diretamente relacionados ao setor audiovisual. A existência de cursos de formação profissional em determinadas áreas tende a influenciar o fluxo de profissionais e disponibilidade de mão de obra deste setor na região em que estão instalados.

Bauru conta com o curso de Rádio, TV e Internet da Unesp, somando-se ao curso de Produção Audiovisual da FIB (Faculdades Integradas de Bauru), demonstrando que existe no município um importante polo de formação de profissionais. Ainda é possível adicionar cursos correlatos da própria Unesp na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação: Design, Artes Visuais, Jornalismo e Relações Públicas. A FIB oferece cursos de Design e Publicidade e Propaganda.



Foto por Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru

A Unisagrado possui os cursos de Artes, Design, Jornalismo e Publicidade e Propaganda. O setor correlato dos games, por sua vez, se beneficia dos cursos de Computação e Sistemas de Informação da Unesp, do curso de Jogos Digitais da Unisagrado e de cursos e atividades do SENAC, SENAI e SESC.

Bauru é uma referência em transmissão e mídias. Foi uma das pioneiras do Brasil ao obter, no final da década de 50, a concessão de um canal de TV por meio da atuação do empresário ítalo-brasileiro João Simonetti, fundador da Bauru Rádio Clube, primeira emissora de rádio da cidade. Ainda no governo de Getúlio Vargas, Simonetti solicitou uma concessão, outorgada em 1959, operando em caráter experimental no mesmo ano. Fundada oficialmente em 1 de agosto de 1960, a emissora foi a primeira televisão do interior paulista e a primeira do Brasil constituída fora de uma capital.

Um dos efeitos auxiliares da presença das universidades são as TVs universitárias. O Canal Universitário de Bauru (CNUB) é formado por profissionais ligados aos estabelecimentos de ensino superior que se reuniram em torno do objetivo de instalar um canal próprio. Sua origem remonta a elaboração do programa TV Centrinho USP, veiculado pela primeira vez em 24 de junho de 1996, por meio do Canal da Cidade. Ele foi parte integrante do projeto ScienceNet, cujo objetivo era a divulgação da produção científica da universidade.

A programação passou a ser dividida entre a TV USC, cujo fomento é de responsabilidade da Unisagrado, a TV FIB, das Faculdades Integradas de Bauru, e a TV UNIP, da Universidade Paulista, cuja programação é totalmente elaborada em São Paulo.

Um dos maiores reconhecimentos da TV USP Bauru foi a participação premiada no Festival Aruanda do Audiovisual Brasileiro (FestAruanda), realizado anualmente em João Pessoa, na Paraíba. Ao longo dos últimos dez anos, a TV USP Bauru faturou na competição sete prêmios nas categorias Melhor Programa, Melhor Reportagem e Melhor Interprograma. Além dos prêmios, o núcleo de produção bauruense foi finalista 17 vezes na mostra.

Com a primeira transmissão em novembro de 2011, a TV UNESP é a primeira emissora universitária 100% digital criada no Brasil e faz parte do Centro de Rádio e Televisão Cultural e Educativo, do qual também faz parte a UNESP FM. Afiliada à TV Cultura, a televisão trabalha com equipamentos de última geração e tem como missão aproximar a pesquisa acadêmica do dia a dia da audiência, desempenhando um papel crucial nas atividades de ensino, pesquisa e extensão realizadas pela Unesp.

Outro destaque importante da TV UNESP é seu campo de experimentação em pesquisas aplicadas, com projetos voltados, por exemplo, para cenários virtuais, implementação de interatividade dentro dos programas, estreitamento de relações com o público através das mídias sociais, internet, disponibilização de conteúdos *on demand* e utilização de figurino e maquiagem adequados à tecnologia HD.

Muitas destas pesquisas foram realizadas em parceria com o Mestrado Profissional em TV Digital, programa interdisciplinar que iniciou as atividades acadêmicas em 18 de agosto de 2008 e teve como princípio norteador o desenvolvimento do Sistema Brasileiro de Televisão Digital – Terrestre (SBTVD – T), naquele momento em fase inicial de implantação no país.

A partir de julho de 2015, o programa ampliou o escopo e passou a ser denominado "Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT) ". No fim do mesmo ano, foi aprovado o curso de doutorado em Mídia e Tecnologia. Para além das parcerias com a TV UNESP e somado às produções acadêmicas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, a Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP de Bauru (FAAC) se consolidou como um dos principais centros de pesquisa teórica e aplicada em audiovisual do país.

Bauru possui ainda a TV Preve, uma emissora educativa que teve seu início de transmissão em 1 de novembro de 1995 através de uma concessão da TV Cultura e TV Educativa sendo uma das pioneiras nesta modalidade de comunicação. Atualmente, mantém sete horas diárias com programação local, trazendo conteúdo para a audiência de Bauru e outros 20 municípios em um raio de 100 km da cidade, incluindo notícias locais, transmissões exclusivas das sessões da Câmara Municipal e atividades esportivas.



Foto por Joabe Guaranha/Prefeitura de Bauru

A emissora também é retransmissora da TV Brasil e da Rede NGT. A emissora está ligada ao Grupo Preve Objetivo, que possui 11 unidades escolares entre Bauru, Jaú, Lins, Agudos, Marília, Pederneiras e São José do Rio Preto e conta com cursos de nível infantil, fundamental, médio e pré-vestibular.

Para fechar a presença dos canais não-comerciais, a televisão comunitária TVC Bauru iniciou suas atividades no dia 3 de agosto de 2003, com a finalidade e o compromisso de democratizar, diversificar e viabilizar por meio de parcerias com a própria comunidade o acesso dos diversos segmentos da sociedade ao meio de Comunicação Televisivo. A TVC é filiada da FRENAVATEC –Frente Nacional de Valorização das TVs do Campo Público e ACESP – Associação dos Canais Comunitários do Estado de São Paulo, que conjuntamente promovem acordos de Cooperação Técnica/Cultural com os demais canais do campo público e com diversos produtores independentes, objetivando o fortalecimento da produção regional.

Figura 4: Canais de TV em Bauru



Fonte: Coletivo Plano Conjunto, 2022.

Concluindo o total das oito TVs em Bauru, há três emissoras comerciais, sendo duas ativas e uma constituída enquanto entidade jurídica. Este último caso é da NSTV Sistema de Comunicações LTDA, empresa fundada em 2009 e subsidiária do NS Group, uma holding que atua nos segmentos hospitalar, escolar, prisional e restaurantes públicos em dez estados (São Paulo, Rio de Janeiro, Mato Grosso do Sul, Espírito Santo, Minas Gerais, Paraná, Santa Catarina, Sergipe Paraíba e Maranhão). O grupo entrou em diversas licitações de concessão de Rádio e Televisão, no entanto, ainda não se constituiu como emissora operacional.

Das emissoras ativas, Bauru possui duas das mais tradicionais e importantes TVs do interior, a TV Bauru LTDA (atualmente TV TEM Bauru) e a TV Cidade de Bauru LTDA (atualmente Record TV Paulista). Esta história é relatada na dissertação de mestrado em Comunicação da Unesp intitulada “Telejornalismo regional: identidade e representações” (SILVA, 2005).



Foto por Rodrigo Moon

3.4 Matriz FOFA

A análise do município de Bauru será realizada dedicando-se especialmente a observar os aspectos que influenciam a relação com a economia criativa, favorecendo ou dificultando sua maior adoção.

Bauru é uma cidade com mais de 380 mil habitantes, tem influência direta em uma população de mais de 3 milhões de pessoas e influência ampliada sobre 18 milhões de pessoas. A referida complexidade se amplifica devido ao fato de a cidade contemplar três ferrovias e inúmeras rodovias, bem como aeroporto e numerosos rios, tornando-se o "chão de passagem" para comércio e negócios, cultura e lazer, educação e saúde. Além disso, caracteriza-se enquanto um centro logístico onde empresas como DHL, Fedex e JadLog têm centros logísticos os quais recebem e enviam materiais e produtos para distintos locais.

No campo da educação e saúde, vale destacar que Bauru não é somente uma referência nacional, mas também internacional. A cidade recebe estudantes e pessoas em busca de tratamento de toda a América do Sul, América Latina e de outros lugares, assim como pesquisadores ligados a áreas do conhecimento e saúde.

Em função desse cenário, a consultoria não se restringiu a aplicar a Matriz FOFA somente ao município e ao cenário da economia criativa. A análise foi aplicada em diversos campos que têm importância tática e estratégica na implantação bem-sucedida do projeto **Bauru Cidade Criativa**, sua governança e financiamento, bem como seu corpo de voluntários e projetos. Além da subsequente candidatura para ingressar na Rede de Cidades Criativas da UNESCO.

FOFA é um acrônimo para forças, oportunidades, fraquezas e ameaças. Esta matriz é uma ferramenta fundamental para elucidar no macro e no micro a realidade do objeto de análise, avaliando as forças e fraquezas e observando tendências que podem ser aproveitadas (oportunidades) ou que devem ser repelidas (ameaças).

Quadro 1: Matriz FOFA – Município de Bauru

FORÇAS

- Diversidade humana e cultural;
- Estudantes universitários;
- Juventude não-universitária;
- Memória e simbolismo;
- Posição regional, estrutura e logística;
- Polo educacional e capital intelectual;
- Ambiente tecnológico;
- APL do Audiovisual;
- Eventos/projetos culturais atuais.

OPORTUNIDADES

- Potencializar a característica de lugar de passagem;
- Diversidade e produção cultural;
- Utilizar as praças e espaços da cidade;
- Disseminar o conhecimento produzido nas universidades;
- Soluções gestadas nas universidades;
- Sensibilizar das empresas;
- Criar lideranças criativas nos bairros.

FRAQUEZAS

- Baixo investimento em cultura;
- Turbulências políticas;
- Há poucos pontos de encontro e pouco uso do espaço público;
- Separação entre centro e periferia;
- Mobilidade urbana deficiente;
- Instituições fechadas em si;
- Ausência de estímulo à diversidade;
- Lei Anti-Festa.

AMEAÇAS

- Evasão de talentos e juventude.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 2: Matriz FOFA – Gestão Pública na Cultura

FORÇAS

- Recursos financeiros disponíveis;
- Estruturas e recursos materiais;
- Teatro municipal e espaços públicos;
- Projetos fortes com histórico;
- Artistas e produtores culturais atuantes;
- PEC – Programa de Estímulo à Cultura;
- Força histórica e regional da cidade.

OPORTUNIDADES

- Aproveitar o potencial cultural da cidade;
- Desenvolver novos projetos culturais;
- Fortalecer os projetos já existentes;
- Utilização dos espaços públicos;
- Ativar espaços públicos abandonados;
- Editais estaduais e federais como o FID;
- Ampliar o orçamento do PEC.

FRAQUEZAS

- Falta de importância na gestão municipal;
- Excesso de burocracia (demora);
- Ausência de integração com outras secretarias e outros setores da sociedade;
- Falta escuta à sociedade civil;
- Baixo uso dos espaços públicos.

AMEAÇAS

- Evasão de artistas por falta de oportunidades;
- Perda da confiança no poder público;
- Piora da relação com os atores criativos;
- Instabilidade das verbas para o setor;
- Projetos paralisados e encerrados;
- Depreciação de espaços sem uso (como a Estação Ferroviária).

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 3: Matriz FOFA – Arquitetura e Urbanismo

FORÇAS	OPORTUNIDADES
Diversos prédios importantes bem localizados sem uso; Florestas urbanas; Córregos conectando toda a cidade; Trilhos conectando toda a cidade; Projetos e pesquisas originários das universidades.	Potencial regional; Retrofit de edifícios parados; Implantar parques lineares; Mobilidade por trilhos; Conhecimento produzido nas universidades de Arquitetura e Urbanismo; Estatuto da cidade – instrumentos intrínsecos.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
Carência de espaços de lazer livres e ativados; Mobilidade urbana deficiente; Falta de uso do centro urbano (área comercial central).	Grandes empresas de construção guiando a ocupação da cidade; Interesses privados; Gentrificação dos espaços.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 4: Matriz FOFA – Ambiente Universitário

FORÇAS	OPORTUNIDADES
Pesquisas e estrutura para a inovação; Produção de conhecimento; Estudantes como coletivo; Espaços como o Bosque da Unesp.	Gerar projetos; Utilizar pesquisas já realizadas; Grupos de pesquisa e laboratórios já existentes e consolidados; Interação com a cidade; Aulas abertas.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
Falta de comprometimento para além da universidade; Ausência de integração com o restante da cidade; Baixa ação gerada a partir das pesquisas (escassez de pesquisa-ação); Estudantes passivos.	Salas segregadas; Falta de ação coletiva.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 5: Matriz FOFA – Empresas e Sistema S

FORÇAS	OPORTUNIDADES
Sistema S com resultados em nível nacional e internacional; Setor politicamente atuante; Empresas de médio porte em crescimento nas áreas de TI, games e audiovisual; Diversidade criativa e coletivos da sociedade civil.	Fazer investimentos com mais foco em sustentabilidade e economia criativa; Realizar ações externas para além das sedes institucionais; Efetuar ações integradas entre empresas de diferentes setores; Integrar instituições do Sistema S em ações conjuntas; Troca de conhecimento e programas em parceria pelas instituições de ensino do Sistema S e escolas técnicas; Mudança do executivo federal, deputados estaduais e federais atuantes e com verbas; Internacionalização das empresas, atração de eventos melhores e maiores; Novo plano nacional para o setor de jogos que teve envolvimento de profissionais de Bauru.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
Falta de integração do Sistema S e de uma visão de mundo multidisciplinar e sustentável; Escassez de representantes da cultura criativa no legislativo e executivo; Falta melhorar a gestão, especialmente na retenção de talentos; Ausência de articulação e integração desses setores com a sociedade civil.	Sistema S: conjuntura industrial desfavorável; Falta de aplicação das políticas públicas de fomento; Presença de milícias no interior do estado; Empresas de TI que pagam em dólar e atraem talentos.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 6: Matriz FOFA – Assistência Social

FORÇAS

- Territorialização que impulsiona a relação com os bairros;
- Política pública focada no direito de ser e na autonomia;
- Profissionais capacitados na área.

OPORTUNIDADES

- Planejamento 2023;
- Mudanças nos padrões normativos;
- Coletivo como resposta e método;
- Potencial das crianças e dos adolescentes;
- Inclusão produtiva com incubadoras, produção e venda coletiva.

FRAQUEZAS

- Interesses externos que utilizam a assistência para regular o comportamento (como espaços de acolhimento que incutem valores retrógrados e fechados);
- Uso das cestas básicas como forma de regular comportamento;
- Desigualdade e pobreza nos bairros e periferias.

AMEAÇAS

- Falta de coesão da política social;
- Diminuição dos investimentos;
- Não há política pública de segurança alimentar tão pouco de autonomia alimentar.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 7: Matriz FOFA – Comunidades Periféricas

FORÇAS

- Coesão comunitária;
- Talentos, especialmente artísticos (esporte, escolas de samba e moda);
- Funk, samba e hip hop;
- Gastronomia;
- Vontade de realização;
- Relação com o território;
- Projetos já desenvolvidos pela comunidade;
- Grande potencial de transformação social.

OPORTUNIDADES

- Articulação coletiva;
- Fortalecimento das bases;
- Possibilidade de autonomia da periferia;
- Aumento na qualidade de vida;
- Captação de recursos externos;
- Relação de trocas e intercâmbios entre periferias;
- Eventos de geração de vendas para todos os setores;
- Criação de uma programação periférica;
- Revitalização e utilização de espaços (como campos de futebol, pracinhas e fábricas abandonadas).

FRAQUEZAS

- Dificuldade de articulação;
- Falta de tempo e recursos;
- Ausência de investimento e diálogo com o poder público;
- Privatização que dificulta o acesso.

AMEAÇAS

- Reforço da pobreza;
- Necessidade de recorrer ao crime;
- Visão higienista da periferia;
- Violência do Estado.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 8: Matriz FOFA – Cultura de Rua

FORÇAS

Presença de diversos coletivos e iniciativas;
Público ativo;
Abrangência de espaços e regiões;
Criatividade.

OPORTUNIDADES

Público jovem;
Acesso à internet;
Popularização das batalhas de rima;
Alcance regional;
Transformar Bauru em polo regional.

FRAQUEZAS

Desarticulação com o poder público;
Precarização de mercados específicos;
Falta de remuneração.

AMEAÇAS

Evasão cultural e profissional.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 9: Matriz FOFA – Meio Ambiente

FORÇAS

Pesquisas da FEB-Unesp (Engenharia Ambiental);
Florestas urbanas da cidade;
Córregos urbanos com matas ciliares (embora mal utilizadas);
Empresa Eco Viverde (Grupo Rays) e outras ambientais da região como a Estre;
Praças, parques e espaços verdes como Zoológico, Horto Florestal e Jardim Botânico;
Coleta seletiva (embora tenha questões delicadas);
Coleta de isopor (Projeto Vira Mais).

OPORTUNIDADES

Utilizar matas ciliares de córregos urbanos para parques, pistas de bicicletas e caminhadas;
Melhorar a qualidade da água a partir do Rio Batalha;
Fomento ao turismo ambiental nas propriedades rurais;
Nova política ambiental com mudança no governo federal;
Projetos de educação ambiental.

FRAQUEZAS

Não tem tratamento de efluentes (esgoto in natura no Rio Bauru);
Problemas com a água, o Rio Batalha tem mau tratamento;
Plano diretor sem aplicabilidade;
Recursos FEHIDRO mal geridos;
Faltam projetos de extensão pesquisas/ sociedade.

AMEAÇAS

Ausência de tratamento de esgoto e de coleta d'água;
Falta de consciência alimentar e ambiental.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 10: Matriz FOFA – Turismo e Regionalização

FORÇAS	OPORTUNIDADES
Diversidade cultural e periférica; Presença de universidades; Potência latente (alcance regional e polo cultural); RT Coração Paulista; Cidade central de uma região promissora; Grandes áreas naturais; Economia criativa em ascensão; Estrutura hoteleira; Estação ferroviária; Cidade multicultural; Cidade universitária (Unesp).	Editais nacionais e internacionais; Criar circuitos turísticos (bicicleta, hip hop, rural e ambiental); Bauru como polo da RT Coração Paulista; Relação com a história local e regional (Ex.: Estação Ferroviária, Festival de Iacanga); Mais ativação de espaços culturais estruturados; Estímulo à economia criativa para aumentar a desejabilidade, permanência e identidade da região e município; Estímulo ao potencial humano no geral; Preservar a diversidade ancestral; Transformar Bauru em um hub criativo.
FRAQUEZAS	**AMEAÇAS**
Inexistência de políticas públicas; Desarticulação entre as cidades; Ausência de divulgação; Falta de acessibilidade; Não engajamento dos jovens em relação ao turismo da cidade; Falta a história da cidade estar mais representada; Lei Anti-Festa; Escassez de opções de encontro e programas, inclusive nos espaços públicos; Deficiência na mobilidade urbana, cidade pensada para o carro particular.	Baixo engajamento em relação ao turismo; Histórias apagadas (diminui conteúdo cultural-turístico); Baixa permanência de turistas (motivados a negócios, saúde e estudo, o tempo de permanência se mostra baixo e pontual ausente de interlocução com a cidade); Ausência de receptivo e centro de informação para os turistas.

Fonte: Elaboração própria.

3.5 Consolidação e síntese

Ao observar as potencialidades e os desafios de cada um desses setores, é possível notar algumas recorrências. Vale destacar: a diversidade cultural como um importante ativo e a falta de estímulo (recursos) e integração como desafios.

Junto a isso, embora as instituições sejam cruciais para o ecossistema de Bauru e forneçam serviços de excelência, sua ausência no espaço público contribui para um ambiente menos movimentado e interessante do que poderia ser.

Por um lado, há conhecimento, educação, pesquisa e projetos em abundância, assim como há diversidade, competência e interesse da sociedade civil, por outro, nota-se a ausência de investimentos, integração e uso do espaço público.

Com base nesse diagnóstico, foi avaliada a condição de Bauru para se candidatar à Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Em primeiro lugar, há abundância e diversidade de pessoas, especialmente educadores, pesquisadores, jovens universitários, jovens periféricos, artistas, coletivos e produtores culturais.

Na música, por exemplo, a Orquestra de Bauru com 18 anos e a Banda Sinfônica com 20 anos exportam músicos para todo o Brasil e para o mundo. O SENAI Bauru, melhor instituição de educação profissional do estado, forma mecânicos, confeiteiros, construtores, engenheiros, designers e produtores gráficos, entre outros profissionais, com nível internacional.

Na literatura, existe uma quantidade considerável de escritores e grupos, além da Festa Literária com 20 anos de existência, que realizou em 2022 um edital contemplando 40 ações criativas, incluindo teatro, dança, contação de histórias e mesas literárias. Nas artes performáticas, a Cia. Estável de Dança celebra 10 anos e o teatro tem três eventos anuais com mais de dez anos: FACE, FestinBau e Festival Internacional de Bonecos. No Artesanato, existe a Feira Ubá com realização garantida por Lei Municipal há 20 anos, e muitas outras iniciativas.

Embora contem com apoio de divulgação e estrutura da prefeitura, os movimentos são baseados em sua maioria na sociedade civil. Em todos os campos criativos, encontra-se expressiva fertilidade e propensão à abundância. O hip hop, por exemplo, dispõe de eventos diários atuando em todas as regiões do território.

As instituições são igualmente importantes, a exemplo do SESC, que promove shows e espetáculos, realiza ações de mapeamento como o projeto Cartografias Possíveis. Além disso, ainda estimula a arte e a tecnologia por meio de aulas, oficinas e encontros como aqueles ligados a jogos e RPG, assim como ações com grupos de quadrinhos e animação como Glitch e GAS – Grupo de Artes Sequenciais.

O SEST SENAT passou a abrir o seu clube para os moradores de bairros vizinhos, em sua maioria carentes, tem buscado a realização de projetos ligados a mobilidade do pedestre e direito à cidade, bem como a organização de feiras de gastronomia e artesanato. O SENAC, similarmente, tem realizado feiras de economia criativa, cursos relacionados a área do turismo e da economia criativa. Ademais, oferece o Ensino Médio com o nível Técnico em Informática e em Multimídia, muito afinados com a candidatura em Artes Midiáticas.

Essa combinação entre Sistema S e sociedade civil criativa têm rendido bons frutos. O curso de Produção Cultural oferecido pelo SENAC, por exemplo, há dois anos gerou profissionais e fortaleceu coletivos como o FMC e o Fuzuê. O FMC tem uma casa coletiva, marca de tabaco e piteira orgânica, mídia própria e ações de intercâmbio periférico, luta antirracista, ações ligadas a PCDs e cursinho popular. O Fuzuê realizou alguns dos principais eventos de Bauru nos últimos anos, focados em diversidade, com recursos provenientes de editais municipais e estaduais de cultura, além de apoio do SESC e da Prefeitura.

Em 2022, a Secretaria de Cultura teve suplementação de R$ 2 milhões acima da verba prevista no orçamento, chegando a R$ 16 milhões, o que demonstra uma disposição para o fortalecimento do setor. Concernente ao edital municipal de cultura e o PEC – Programa de Estímulo à Cultura, vale ressaltar a atuação contínua do Conselho Municipal de Cultura, que tem gerado resultados. O PEC em 2022 foi o dobro do ano anterior e chegou a R$ 450 mil. Agora a busca é se aproximar dos 0,2% do orçamento anual previstos em lei, caso ocorra, o PEC poderá alcançar cerca de R$ 3 milhões já em 2023.

Existe um panorama importante no aumento das verbas municipais, estaduais e federais de cultura e economia criativa. O carnaval da cidade voltou a ter aporte equivalente ao período que antecedeu a pandemia. A Semana do Hip Hop é garantida por Lei Municipal e obteve emenda parlamentar.

No campo dos editais estaduais, vale destacar que Bauru é um município constantemente premiado no ProAC, nesse sentido, há diversos projetos viabilizados, se mostrando uma cidade atuante e com uma atuação bem profissional. O FACE e os festivais do Fuzuê, por exemplo, tiveram aporte via ProAC. O mesmo ocorre com o audiovisual, exposições e ações de música como gravações de discos e os shows em praça pública do CamJazz. Em Bauru existem profissionais aptos e preparados para acessar as verbas de cultura, empreendedorismo, inovação e pesquisa.

Em 2023, os recursos irão se multiplicar com as Leis Aldir Blanc e Paulo Gustavo, esta segunda lei é bastante focada em Audiovisual com orçamento previsto para Bauru de R$ 2.050.000 em ações de audiovisual e mais 850 mil para apoio aos demais setores da cultura.

A Sedecon – Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda apoia feiras criativas semanais na cidade, criou o INOVA Bauru – edifício dedicado a espaços de colaboração e inovação, tem investido em mapeamentos e estruturação liderando o turismo regional, inclusive um estudo dedicado a Cidades Inteligentes.

No projeto **Bauru Cidade Criativa**, esta secretaria encampou o lançamento no Gera Bauru e está participando das conversas para ampliar as atividades no espaço público, acesso gratuito à internet e mais estímulo ao ambiente de capacitação e empreendedorismo ligado às Artes Midiáticas em todos os seus campos.

Na área da cultura, há lacunas que podem ser superadas para nivelar o conhecimento e estimular a colaboração. Muitos dos coletivos não estão formalizados, utilizam MEI de integrantes ou CNPJ de produtoras como a SAC – Sociedade dos Amigos da Arte, que presta esse serviço aos grupos e coletivos do município.

O potencial transformador da ação comunitária e coletiva consiste em um dos ativos de grande relevância em Bauru. Boa parte dos eventos são realizados a partir da iniciativa da sociedade civil e apoiados então pelo município com estrutura e incluindo até mesmo a aplicação de verba.

Isto nos leva ao caso do APL de Audiovisual, o primeiro do estado de São Paulo, que surge por meio da iniciativa do Coletivo Plano Conjunto, o mesmo responsável pelo Filma Bauru – festival e plataforma – e pela Cinemateca Digital Bauruense, além de participar ativamente do ICine – Fórum de Cinema do Interior Paulista. Atualmente, o Coletivo responsável pelo APL está finalizando um amplo diagnóstico setorial em parceria com o Sebrae e acaba de ser contemplado em um edital da Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado de São Paulo, a segunda etapa de desenvolvimento do APL como cluster produtivo.

Os movimentos comunitários e coletivos na cidade têm gerado impacto profundo e veloz. Isso levou à compreensão de que o processo de enraizamento da **Bauru Cidade Criativa** se faz necessário iniciar pela base, ou seja, a partir da ação voluntária e coletiva da sociedade civil. Ainda que haja necessidade de investimentos e grande vontade de trabalhar em parceria com a prefeitura.

Algumas das ações já realizadas contaram com o apoio estrutural da prefeitura (como nos três eventos de lançamento do projeto). Enquanto a sociedade civil fez investimentos econômicos de serviços e conhecimento e se uniu com instituições do Sistema S e OSC, como na reforma de uma praça no bairro IX de Julho que já decorre do projeto da cidade criativa. Os investimentos virão dessa composição: articulação de conhecimentos entre instituições e sociedade civil; estrutura e financiamento material a partir da prefeitura, do Sistema S e do setor privado.

Além disso, a Programação anual do projeto **Bauru Cidade Criativa** é formada por atividades já realizadas na cidade as quais utilizarão a marca do projeto para se integrarem oficialmente, gerando fortalecimento institucional ao projeto. Cenário o qual se articula aos aportes estruturais, de serviços e conhecimento do mesmo conjunto de atores: Prefeitura, Sistema S e Sociedade Civil, muitas vezes utilizando editais e em alguns casos investimentos privados.

As empresas da cidade também estão sendo mobilizadas e já têm realizado investimentos na área criativa. É o caso da Pascholoatto Labs que capacita seus funcionários em economia criativa (emprega mais de 16 mil pessoas), o Supermercado Confiança que patrocina eventos culturais e a Tilibra, empresa criativa que também merece atenção, entre outras.

O projeto **Bauru Cidade Criativa** tem como ponto de partida e ignição o empenho, desejo e a vontade de membros da sociedade civil, inclusive considerando aqueles que atuam dentro do poder público e de instituições diversas. O maior desafio consiste em estreitar a parceria com a Prefeitura e garantir investimentos definidos e anuais para o projeto.

A cidade tem ativos e diferenciais relevantes em termos humanos, criativos, logísticos e econômicos, o que a posiciona enquanto uma cidade com potencial de ser incluída na Rede de Cidades Criativas da UNESCO. Isso somado ao campo criativo escolhido: Artes Midiáticas, setor sub-representado na Rede da UNESCO.

O setor foi selecionado devido a relevante cadeia de conhecimento, educação e tecnologia da cidade. Aí incluídos APL Audiovisual, as empresas de audiovisual, design, jogos, software e TI, três parques tecnológicos em processo de formalização (Prefeitura, FIB e Unesp), três fab labs da Unesp, CTIeB (entidade de inovação que integra as universidades) e ainda o processo de reconhecimento da cidade como APL de TI.


REGIA HOTEL



4. AGENDA ESTRATÉGICA

Foto por Guilherme Colosio

4.1 Planejamento estratégico

O planejamento estratégico foi definido a partir da consulta a pessoas de Bauru, atuantes em diversos campos criativos ou correlatos, que se envolveram com o processo da **Bauru Cidade Criativa**.

Antes de aprofundar o planejamento estratégico, que abrange todo o projeto, se faz necessário contextualizar o cenário do APL Audiovisual, ativo fundamental para a construção, consolidação e impulsionamento do projeto. Já que se estabelece como um cluster reconhecido pelo Governo do Estado apto a acessar editais de fomento, mecanismos de estruturação e de articulação específicos, que têm potencial de compor a sustentação para o envolvimento de toda a cadeia criativa do município de Bauru.

Mecanismos de apoio

Agora serão apresentadas alternativas que podem impulsionar o desenvolvimento e que envolvem ações de responsabilidade do poder público e do poder privado. As ações passam por três âmbitos: formação, produção e distribuição.

O apoio do poder público municipal pode ocorrer de formas distintas. Aqui serão apontadas ações práticas que estimulam as artes midiáticas, o setor audiovisual e a economia criativa como um todo.

O primeiro ponto considerado central deste apoio diz respeito ao acesso facilitado dos produtores às Secretarias de Cultura, Educação e Desenvolvimento Econômico. Para haver uma articulação eficiente, se faz necessário que as instâncias públicas estejam abertas para o diálogo com os setores econômicos. Indicando dessa maneira, sua importância e as vantagens (econômicas, culturais e educativas) de investimento no mesmo. Ao reconhecer a existência e o potencial das artes midiáticas enquanto setor econômico e cultural, o poder público municipal colabora para que outros setores também o façam.

Uma alternativa prática que se apresenta viável e de baixo custo se refere a implantação de um espaço no site do município com projetos audiovisuais, de mídias, design e tecnologia contemplados por editais baseados em incentivos fiscais (como Lei Rouanet e ProAC ICMS) para os quais as empresas ou pessoas físicas podem direcionar porcentagem de seus impostos. Podem ser projetos contemplados por editais de diversas naturezas e valores. Esta ação dá a chancela do poder público municipal ao projeto, cria um vínculo entre os produtores em busca de recursos e os empresários e ainda fortalece a confiança destes nos projetos em questão.

A realização de circuitos de conversa entre os produtores e os empresários em que poderão ser apresentados os projetos também é outra forma de o poder municipal colaborar com o setor. Uma ação relevante é o apoio do município para a realização de negócios entre as empresas produtoras de audiovisual de Bauru entre si ou com as produtoras de outras regiões. Podendo realizar rodadas de negócio no município e/ou incentivar financeiramente a participação de empresas bauruenses em eventos em outras localidades.

Para estimular a distribuição, o município pode colaborar com a permissão de ações de exibição em bibliotecas ramais e outros espaços públicos, incluindo a liberação de equipamentos e técnicos, como estrutura de som e caminhão palco.

O direcionamento de um ônibus, que saia de um ponto central para locais periféricos da cidade em dias de eventos de exibição e formação desenvolvidos pelo setor audiovi-

sual, configura-se como outra estratégia de apoio que amplia e descentraliza o acesso aos conteúdos e as ações desenvolvidas pelo setor. O suporte das secretarias também amplifica o potencial de parcerias com empresas de cultura e entretenimento em Bauru para dar continuidade a esse projeto.

O orçamento disponibilizado atualmente pelo Programa Municipal de Estímulo à Cultura de Bauru não estimula o desenvolvimento do setor audiovisual como tem potencial para fazer. Propõe-se que a lei tenha como ponto base uma porcentagem do orçamento sem limitações de valores específicos, que impedem sua utilização dependendo da situação econômica corrente no momento do edital.

Diversos municípios já utilizam o referido método, sendo assim, propõe-se que o valor destinado ao programa seja de no mínimo 5% do orçamento total da Secretaria Municipal de Cultura através de programa orçamentário específico. E para cada projeto, sugere-se que o valor máximo de um projeto poderá ser de até 10% do custo total do PEC para proponentes de pessoas jurídicas e até 4% para pessoas físicas.

Uma atualização que incentiva este desenvolvimento é a viabilização para que as empresas com fins lucrativos participem dos editais. Tendo em vista os argumentos apresentados no decorrer deste documento, a formalização do setor é essencial no processo de constituição de um arranjo produtivo e da evolução econômica deste agrupamento. Com a ampliação da formalização das empresas, o município tem o potencial fiscal de retorno e a possibilidade de ampliação das ações dessas empresas para além dos projetos contemplados pelo edital.

Para a cultura, a Lei nº 8.313, Lei Federal de Incentivo à Cultura, conhecida como Lei Rouanet, permite que pessoas físicas e jurídicas destinem parte dos recursos que seriam direcionados para o pagamento do Imposto de Renda ao financiamento de obras artísticas. Pessoas jurídicas tributada no lucro real tem a dedução prevista de até 4% do imposto de renda devido. Para físicas que fazem a declaração no modelo completo, é de até 6%.

Há duas formas de financiar um projeto: por meio de doação ou de patrocínio. A doação é um repasse sem retorno de imagem para o incentivador. É um apoio que resulta apenas da decisão de aplicar parcela do imposto de renda devido em um projeto cultural para o qual a pessoa ou empresa queira contribuir.

Já o patrocínio é um repasse com retorno de imagem. Além de viabilizar a realização de um projeto, o patrocinador se beneficia de estratégias de comunicação, assinando o patrocínio com sua marca e inserindo sua imagem associada ao projeto selecionado. O audiovisual está na faixa de renúncia que é enquadrada no Art. 18 da Lei nº 8.313/91, que permite a restituição de 100% do valor financiado dentro do limite de 6% ou 4% do imposto devido. Nesta categoria estão contempladas a "Produção de obras cinematográficas e videofonográficas de curta e média metragem e preservação e difusão do acervo audiovisual".

Os resultados desta lei mostram o potencial econômico dos investimentos em cultura. Segundo uma pesquisa desenvolvida pela FGV, a cada R$1 investido, retornaram R$1,59 para os cofres públicos, incluindo todas as movimentações financeiras relacionadas aos projetos culturais. O mesmo estudo apontou que em 27 anos da lei o audiovisual teve um impacto de R$5 bilhões na economia brasileira.

Grande parte das pessoas físicas e jurídicas, por desconhecimento ou baixo acesso aos projetos, não utilizam esse dispositivo previsto em lei. A prefeitura, com seu poder articulador, tem potencial de ajudar a publicizar os projetos bauruenses para pessoas físicas e jurídicas do município interessadas em abater parte do seu imposto de renda com investimento em cultura.

Além disso, tendo em vista as vantagens econômicas e sociais, apresenta-se assim, a oportunidade de Bauru desenvolver um projeto de incentivo fiscal que estimule a produção audiovisual por meio de lei que indique o direcionamento de uma pequena porcentagem de impostos de natureza municipal, como ISS e IPTU, para o desenvolvimento de um setor cultural e econômico em ascensão e que se estimulado, pode trazer retornos benéficos ao município.

Educação

A educação tem papel central na sociedade e observa-se o potencial de colaboração deste setor com o audiovisual local. Propõe-se a abertura de um diálogo entre a Secretaria de Educação de Bauru com os produtores de audiovisual da cidade.

Dentre as possibilidades de ação têm-se: a) a contratação e disponibilização de conteúdos de produtores bauruenses para serem utilizados como material de apoio didático em sala de aula; b) a contratação de produtores para execução de projetos audiovisuais que deem apoio ao processo de aprendizagem (com projetos de documentários, aulas a distâncias, entre outros); c) palestras e ações de formação para os alunos de ensino médio e fundamental de técnicas de desenvolvimento de produtos audiovisuais; d) oficinas de desenvolvimentos de documentários que podem ser alocados como atividades práticas que façam parte de planos didáticos de disciplinas do currículo obrigatório, como Biologia, História, Língua Portuguesa, entre outras.

Para além do currículo obrigatório, a produção audiovisual aparece como uma ferramenta que tem a capacidade de contribuir para a formação de cidadãos, por meio do acesso de alunos a expressões culturais diversas de sua região e da instrumentalização dos jovens para construírem a própria identidade e narrativa na linguagem audiovisual e midiática.

Acredita-se, deste modo, que o potencial desta relação é ainda maior, o diálogo com os professores permitirá a identificação de demandas que possam ser solucionadas por meio dessa parceria.

Desenvolvimento dos clusters

Houve um crescimento da produção e da demanda por conteúdos audiovisuais e midiáticos nos últimos anos. Dentre as principais fraquezas identificadas têm-se: a necessidade de maior profissionalização das empresas; a dependência de capital público para produção de conteúdo; e a ausência de economia de escala mundial que permita aumentar a lucratividade dos produtos.

Para fomentar o setor em Bauru se faz necessário iniciar um ciclo virtuoso de investimentos que não gere um processo de codependência dos recursos públicos, mas que profissionalize o setor e o capacite para captar outras fontes de investimento, consolidando dessa maneira a sustentabilidade financeira. Para pensar o caminho deste ciclo é válido compreender o estágio evolutivo do setor, e como parte desse processo, destaca-se a formação de um cluster de audiovisual.

O cluster consiste em um aglomerado econômico de determinado setor produtivo, localizado geograficamente, compartilhando custos e benefícios. O ciclo de vida de um cluster é mais do que uma representação do ciclo de vida da indústria que ele representa. Esta visão destaca que a dinâmica de um cluster só pode ser analisada considerando sua

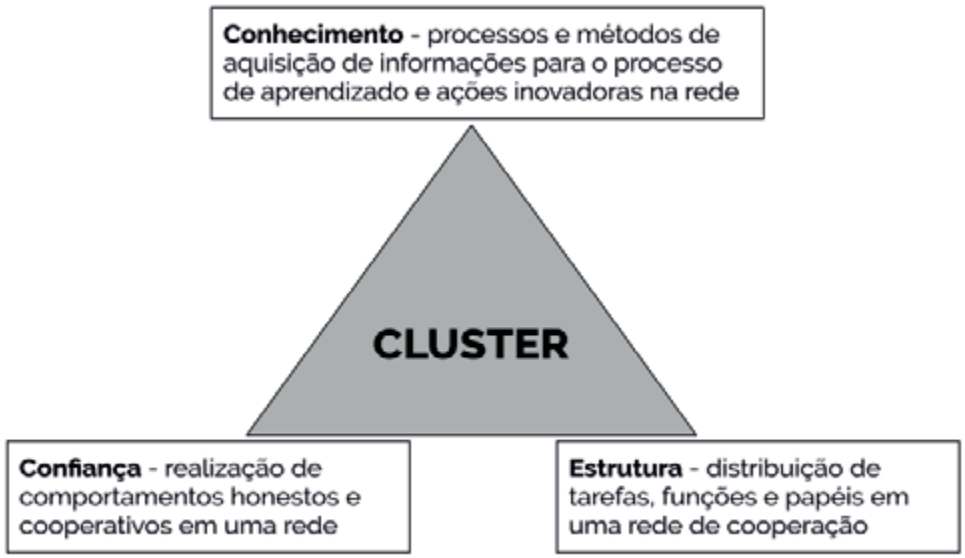
observação ao longo do tempo, como uma sequência de como se originam, desenvolvem e declinam.

Dentro dessa abordagem, Romeiro e Nunes (2013) estabelecem uma distinção conceitual entre dois tipos de clusters, os orgânicos e os organizados. Na perspectiva dos autores a literatura se dedica majoritariamente à observação da forma como os clusters emergem, se desenvolvem e entram em declínio (clusters orgânicos), contudo, há uma lacuna em estudos que observam aqueles que surgem a partir de iniciativas para deliberadamente motivar dinâmicas de clusterização. Knop e Olko (2011) focam na observação destes clusters organizados, baseados em uma dimensão evolutiva em cinco estágios: (1) identificação, (2) iniciativa, (3) desenvolvimento inovador, (4) maturidade, e (5) transformação.

Romeiro e Nunes (2013) avaliam que o principal contributo deste modelo é a abordagem dos clusters como um processo de desenvolvimento não linear, em uma evolução cíclica que rejeita o automatismo de uma sucessão de fases, prevendo a existência de múltiplos cenários alternativos permeados por crises.

Knop e Olko (2011) definem um Modelo do Processo de Organização do Cluster com base em três mecanismos de racionalização da administração de um cluster, a saber: administração do conhecimento (***knowledge management*** – K), coordenação da estrutura (***structure*** – S), e confiança (***trust*** – T). A abordagem do modelo KST está baseada na busca pela harmonia desses elementos em todos os estágios do ciclo de vida dos clusters. "O enfraquecimento dessa harmonia causa crises cuja razão é – de acordo com a abordagem cognitiva – a falta de diferentes elementos de conhecimento: sobre o escopo da cooperação, confiança, estrutura, capital social" (KNOP; OLKO, 2011, p.358).

Figura 4: Modelo CEC (Conhecimento, Estrutura e Confiança) – três mecanismos do desenvolvimento de um cluster

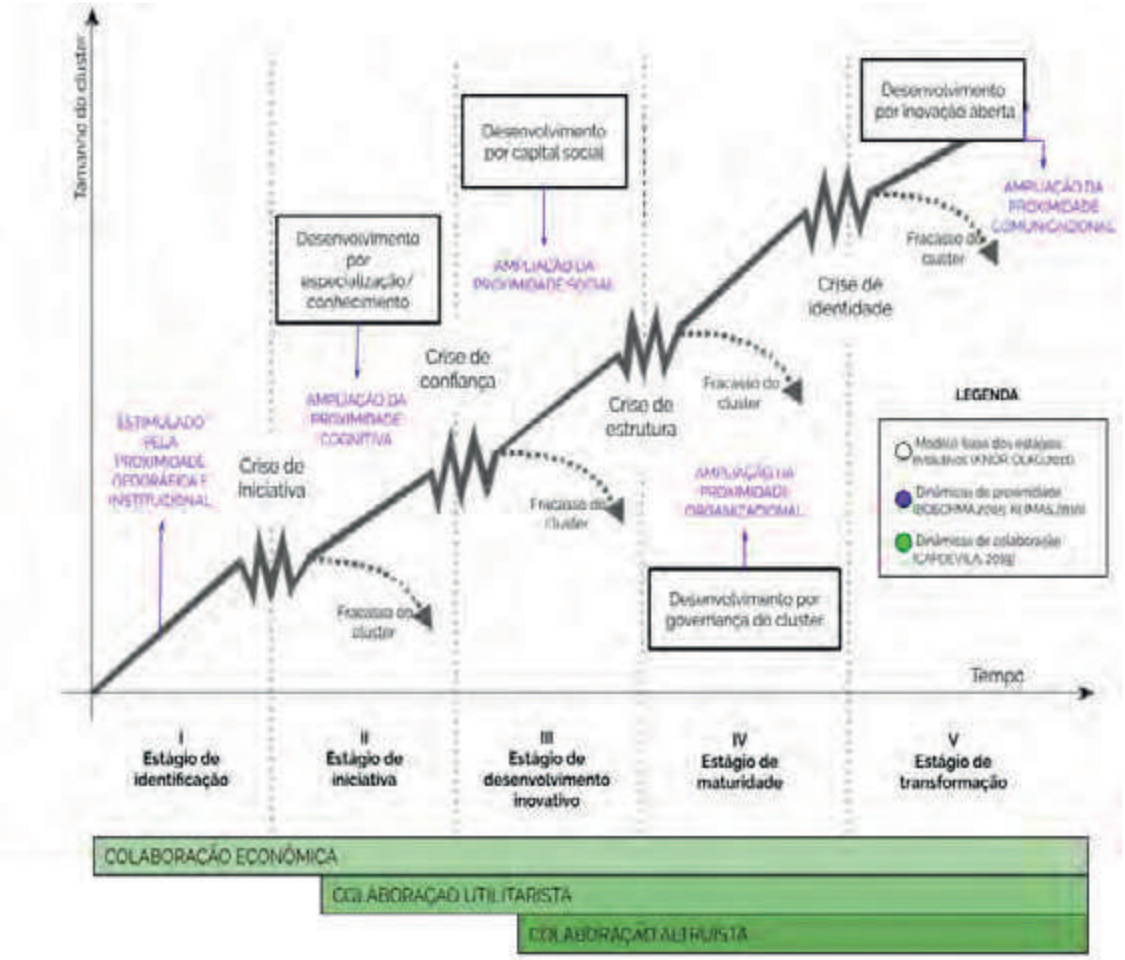


Fonte: KNOP; OLKO, 2011, p.358.

Os autores elaboraram um modelo com dois eixos dimensionais do tempo e tamanho do cluster. Em se tratando do tamanho, ou autores consideram não apenas o número de sujeitos em relação ao setor em questão, como também o crescimento de níveis de competição, inovação, capital social e confiança.

Os cinco estágios descritos partem de um processo evolutivo por meio de crises de transição, que podem levar à falha do cluster ou da etapa posterior por meio de diferentes dimensões de desenvolvimento: por conhecimento ou especialização, capital social, governança e inovação aberta.

Figura 5: Estágios evolutivos dos clusters



Fonte: Zambon, 2020.

O primeiro estágio desse processo, o de identificação (*identification stage*), ocorre quando os atores de determinado setor identificam parceiros para potencial cooperação, as atividades realizadas, as redes de conexão, os sistemas operacionais, assim como um planejamento inicial das possíveis condições de cooperação mútua.

Esse primeiro passo para a formação de um cluster é dado tanto pela proximidade geográfica, visto que "é mais provável que as organizações estabeleçam vínculos com outras organizações localizadas no mesmo cluster ou geograficamente próximas umas das outras" (LAZZERETTI; CAPONE, 2016, p.3) quanto pela proximidade institucional em que "as organizações são mais propensas a interagir quando possuem a mesma forma institucional" (LAZZERETTI; CAPONE, 2016, p.4).

Nível de maturidade do APL

As ações da Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado (SDE), no que tange ao Programa de Fomento dos APLs Paulista, estão divididas em três fases: processo de reconhecimento e recadastramento, identificação dos níveis de maturidade e editais e projetos de fomento e fortalecimento. Em Bauru, a consolidação do Plano Conjunto – Coletivo de Produtores Audiovisuais, do qual os realizadores da Cinemateca Digital Bauruense fazem parte, contribuiu para superar essa crise de iniciativa.

O processo de reconhecimento consiste na abertura de edital para o qual os APLs interessados em serem reconhecidos pelo Governo do Estado (ou recadastrados, para o caso dos arranjos que pretendem seguir no programa). Neste processo, é necessário que os APLs preencham um formulário e enviem documentos comprobatórios para fins de análise. Uma vez reconhecidos/recadastrados, o Programa de APLs os classifica por nível de maturidade.

Esta prática permite que políticas apropriadas sejam direcionadas a cada arranjo, de acordo com o estágio de desenvolvimento (Aglomerado, Em Desenvolvimento, Consolidado e Maduro). Somente após o reconhecimento, os APLs podem concorrer aos editais de fomento e projetos de desenvolvimento organizacional da SDE.

Estes editais, por sua vez, são formulados de maneira específica para cada nível de maturidade. Para ser reconhecido, o APL deve estar em fase de desenvolvimento, o que significa estar com o processo de governança em fase de organização, o início da ligação inter-empresas, a existência de uma entidade gestora e a elaboração de um plano de desenvolvimento. O APL Audiovisual de Bauru foi reconhecido por se encontrar nessa etapa de desenvolvimento.

Visão de futuro

O futuro é ancestral. Retomar os diversos povos e perspectivas, trazer à tona histórias que foram esquecidas, valorizar todos que habitam e que habitaram o território ao longo de sua história.

Objetivos estratégicos

1) **Reconhecer o ambiente como riqueza**

Há na cidade diversas pessoas atuantes, iniciativas, ativos e estruturas, falta reconhecê-los e integrá-los. Além disso, se mostra necessário equipar as estruturas, com internet 5G, por exemplo.

2) **Semear o encontro e o convívio**

Promover momentos e espaços em que as pessoas estejam reunidas consiste em uma estratégia potente e essencial para a Cidade Criativa.

3) **Cultivar e potencializar a semelhança**

Estimular que as pessoas do centro e periferia, povos indígenas, de instituições, do ambiente da inovação, notem a proximidade no que buscam construir e com isso possam gerar sinergias, ou seja, potencializar a semelhança.

Objetivos específicos

A diversidade e a sustentabilidade são valores e objetivos transversais a todas as ações. Por isso, serão realizadas de maneira a visualizar o território como uma rede distribuída de educação, espaços e setores criativos. As ações visam crianças do ensino fundamental I ao nível médio, jovens e adultos de diversos territórios e moradores do centro e bairros da cidade.

Educação

- Levar a economia criativa às crianças e aos jovens do município;
- Incentivar preceitos de sustentabilidade às crianças e aos jovens do município;
- Transmitir a história das técnicas e tecnologias para crianças e jovens do município;
- Proporcionar o conhecimento técnico e conceitual acerca das técnicas e tecnologias às crianças e aos jovens do município.

Indicadores: número de crianças e adolescentes participantes das ações; participação de parceiros institucionais; rede de educadores voluntários; produção de material pedagógico.

Espaços

- Ativar espaços públicos com a atuação parceira da sociedade civil e de instituições do município;
- Realizar eventos semanais em espaços públicos, parceirizando com eventos e projetos realizados, assim como a geração de novos eventos;
- Levar ações de educação ambiental, criativa e relacionada com a arquitetura e o uso do espaço público.

Indicadores: quantidade de eventos realizados; rede de parceiros mobilizada; rede voluntária atuante; quantidade de espaços revitalizados com ações; abrangência das ações realizadas (bairros, regiões e comunidades).



Foto por Priscila Medeiros/Prefeitura de Bauru

Setores Criativos

- Executar ações de capacitação para a elaboração, gestão e prestação de contas de projetos;
- Realizar encontros dedicados a elaboração de projetos e ao mapeamento de editais e fontes de financiamento;
- Apoiar a formalização de pessoas, coletivos e iniciativas criativas;
- Formar a Federação Coletiva - Federação de Coletivos e Iniciativas Criativas.

Indicadores: ações de capacitação realizadas; encontros realizados; projetos elaborados; projetos premiados na cidade; formalização de atores criativos de Bauru.

4.2 Planejamento tático

Eixos Estratégicos

- **Pluralidade e juventude**

Bauru tem como característica a diversidade, especialmente em se tratando da juventude universitária e periférica, apesar de ser uma cidade multicultural, se mostra ainda bastante fechada. Além disso, falta oferta de cultura e lazer e a necessidade de melhoria na mobilidade urbana;

- **Ponto de encontro**

A cidade é um ponto de encontro, não apenas de passagem, falta ativar os espaços (geografia do encontro) e gerar programações para aproveitar esse potencial. Vale destacar até mesmo os espaços institucionais, o SEST SENAT, por exemplo, passou a abrir o clube para as pessoas dos bairros do entorno, independentemente de serem da cadeia do transporte;

- **Potencializar ativos**

As OSCs e suas atividades em contraturno escolar, os eventos diversos que têm mais de uma década como a Festa Literária (20 anos), a excelência no ensino da FATEC/ETEC, SENAI, SENAC, UNESP e FIB;

- **Espaços públicos**

Ativar, reocupar, reformar e utilizar os espaços públicos, há muitas atividades que precisam ser direcionadas para a área pública. São cerca de 30 praças, além de parques e matas ciliares que poderiam constituir-se como áreas de lazer, cultura, criatividade e conhecimento, tornando o espaço público mais vivo.

Diretrizes

- Integração da economia criativa como geradora de bem-estar, consiste em um instrumento fundamental para modificar a realidade social;
- É preciso aplicar o conhecimento e os projetos da universidade para modificar a cidade a partir do coletivo;
- Os ativos ambientais carecem de conscientização e ativação, como a maior reserva de cerrado do estado de São Paulo, o Bosque da Cidade, o Parque Vitória Régia, o Horto Florestal, o Jardim Botânico e muitos rios, o Plano Diretor prevê parques lineares e ampliação/uso das matas ciliares;
- É um MIT – Município de Interesse Turístico com vocação para negócios (60%), universidades e tratamentos médicos. O turismo ambiental e cultural pode ser aproveitado, com o carnaval, maior evento turístico, as praças, os parques e a programação cultural;
- Os bairros periféricos têm cultura, empreendedorismo e ação comunitária realizada pelos moradores e por OSC, existe uma oportunidade de reconhecimento e potencialização. Tem surgido iniciativas como a Feira Nosso Talento Tem Cor, apoio do CRAS IX de Julho. As Batalhas de Rima ocorrem diariamente e abrangem todas as regiões do município, destacam-se a Semana do Hip Hop garantida por Lei Municipal e a Casa do Hip Hop;
- Os bairros mais afastados têm uma relação importante com a terra e o meio ambiente, atuações em territórios como o Manchester, realizadas voluntariamente e com mutirões, geraram reformas estruturais de habitações, plantio e cultivo, em menos de um ano houve a primeira colheita comercial. Atuações como essa relacionam ainda com iniciativas como a SCA Demétria (Botucatu/Bauru) e o Instituto Pachamama.

Linhas de Ação

- Referente às linhas de ação têm-se: educação, colaboração e espaço público. A **Bauru Cidade Criativa** visa se tornar o marco de uma era dedicada a uma rede distribuída, colaborativa, coletiva e comunitária, que compreende a produção criativa em caráter social, emancipador, econômico e ecológico;
- A **educação** une economia criativa, sustentabilidade e capacitação como base para uma cidadania mais consciente e envolvida com o meio ambiente e o território. Enfoca crianças e adolescentes, gerando uma nova cultura em torno da sustentabilidade e da economia criativa. Haverá linha de ação dedicada aos atores criativos para nivelar o conhecimento e principalmente gerando encontros, troca de informação e conhecimento, colaboração e coletividade;
- A ampliação da atuação nos **espaços públicos**. A retomada e qualificação dos espaços públicos como local nativo da potencialização da economia criativa e da cidade que se pretende ser mais criativa. Isto dissemina conceitos variados de cidadania, diversidade e acesso. Além disso, ultrapassa barreiras e crivos institu-

cionais, permitindo a pessoas de todas as idades, origens e graus de instrução formal que se encontrem, convivam e construam um ambiente mais propenso ao turismo e à qualidade de vida;

- A colaboração é um eixo transversal e fundamental. O projeto **Bauru Cidade Criativa** já conta com uma rede de mais de 30 voluntários engajados e atuantes, tendo realizado a construção do Centro Cultural da Aldeia Tereguá, o lançamento do projeto no Pq. Vitória Régia com projeção mapeada inédita e a reforma da praça Itália Giovanetti Franciscato, a qual antes era apenas um espaço público vazio no bairro IX de Julho.

4.3 Plano de ações

O plano de ações dará início por meio da abordagem descritiva de 3 (três) **projetos prioritários**, os quais abrangem: Agenda 2030, Artes Midiáticas, Educação, Capacitação e Ativação dos Espaços.

Projetos Prioritários

E-CAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática

É essencial e fundante na construção da cidade criativa. Um projeto em contraturno escolar, em parceria com OSCs, que antena os estudantes na historicidade e aplicação prática das técnicas e tecnologias alicerçado ao conteúdo sobre meio ambiente e agricultura sintrópica.

Conecta assim estudantes, educadores e instituições na importância do envolvimento com o território, mais ainda diante do voraz avanço tecnológico. O projeto de meio ambiente já foi aplicado em toda a rede de ensino pública das vizinhas Arealva (8 mil hab.) e São Manuel (40 mil hab.).



O conteúdo sobre técnica e tecnologia será histórico, teórico e prático, tem construção pedagógica e aplicação com SENAC, SENAI e Unesp, centros de excelência que também fornecerão sua estrutura para sediar aulas e matérias que exigem computadores, ferramentas e materiais específicos.

Programa ESC – Empoderamento da Sociedade Civil

Promove um literal escape das dinâmicas isoladas que regem as relações entre os atores da economia criativa. Gera encontros, agenda de cursos e formalização de coletivos e iniciativas criativas dando-lhes mais autonomia e estrutura.

Os encontros têm como foco a elaboração conjunta de projetos, trocas de boas práticas e estudos de fontes de financiamento. Encontros assim já ocorreram por ocasião da Lei Aldir Blanc e do Edital Municipal de Cultura, gerando amplo resultado de integração e profissionalização.

Em se tratando dos cursos, serão transmitidos conhecimentos fundamentais para a colaboração, por exemplo, uso das ferramentas do Google Drive e Google Docs, e conteúdos de visão estrutural, como os entes sociais e os setores da economia (governo, empresas e terceiro setor). São conhecimentos básicos que precisam ser nivelados. O Programa, com resultados práticos imediatos, tem visão de médio e longo prazo na dinamização das práticas e integração dos atores.

Projeto RUA – Reocupar Utilizar Ativar

Visa tornar esses espaços e eventos mais habitados e habitáveis. Por consequência, fazer o mesmo com o espaço público. Bauru tem muitas praças e espaços para serem utilizados, assim como eventos que já ocorrem de forma isolada nos bairros e até no centro, como Folias de Reis, Catira, Capoeira, ou mesmo rodas de samba, encontros de poesia, saraus e apresentações de teatro. Será uma ação semanal realizando mutirões com a rede de voluntários da **Bauru Cidade Criativa**.



Foto por Rodrigo Moon

O projeto já foi iniciado, entregando uma nova praça no bairro IX de Julho com produção de mural, oficina de grafite, decoração da praça com oficina de mandalas, batalha de rima e conteúdo educativo de hip hop, oficina sobre produção cultural e meio ambiente, plantio de mudas e implantação de mobiliário urbano.

A cada ação o conteúdo pode variar de acordo com as OSCs parceiras e as características do espaço e/ou evento que recebe. Da mesma maneira, as aulas de instituições de ensino serão conteúdo de ações, retirando-as da sala de aula e ampliando a diversidade e quantidade de ouvintes. Com vistas a colocar a criatividade na rua e reocupar, utilizar e ativar os espaços de convívio. Isto cria uma rede distribuída de alegria, conhecimento e relacionamento com potencial transformador.

Quadro 11: E-CAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática

Título	E-CAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática	
Descritivo geral da ideia	As ferramentas e softwares são um apanhado de conhecimento ancestral e coletivo embarcado. É importante conhecer a história das técnicas e tecnologias. Formação em criatividade, meio ambiente e mídias desde o ensino fundamental até o médio oferecido em contraturno escolar em parcerias com OSCs junto ao SENAC, SENAI e Unesp, exímios em artes, comunicação, mídias, tecnologia e educação profissional. Irá partir do meio ambiente e técnicas antigas até chegar à linguagem da programação, softwares e tendências de ponta. O projeto de Educação Ambiental já foi aplicado em Arealva e São Manuel, municípios vizinhos de menor porte.	
Resultados esperados	Aprofundar a interlocução de estudantes da rede pública com o meio ambiente e o território, gerar neles reflexão crítica em relação a tecnologia, formar cidadãos criativos com autonomia e capacidade de incidir no processo tecnológico e na construção de um mundo sustentável.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Instituto Noosfera	Educação ambiental	Flavia Toqueti
Unesp	Educação de técnicas, design, mídias e tecnologia	Dorival Rossi e Jorge Otávio Zugliani "Jozz"
Coletivo Plano Conjunto	Educação audiovisual	Ana Heloíza Pezzotto e Liene Saddi
SENAI	Estrutura e consultoria pedagógica	Ademir Redondo
SENAC	Estrutura e consultoria pedagógica	Paula Sabattassini
Secretaria de Educação	Suporte operacional e pedagógico	Nilson Ghirardello
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 600.000,00	Secretária de Educação, SENAC, SENAI e Unesp	Desenvolv. – Mar a Jun/2023 Piloto – Ago a Dez/2023 (2024-2026 – aplicação contínua)
ODS Relacionados	4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 8- Emprego Digno e Crescimento Econômico; 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 12: Programa ESC – Empoderamento da Sociedade Civil

Título	Programa ESC – Empoderamento da Sociedade Civil	
Descritivo geral da ideia	Programação anual de cursos formativos em produção cultural, como uso de ferramentas tecnológicas, elaboração de projetos, gestão e captação de recursos. Agenda de encontros para realizar colaboração em projetos, com elaboração, prestação de contas, levantamento de fontes de financiamento, propostas para investidores, entre outros. Balcão de formalização de coletivos, iniciativas e profissionais criativos com suporte jurídico, administrativo e contábil.	
Resultados esperados	Ampliar a capacidade de realização e renovação do ecossistema criativo, fortalecer a sociedade civil – especialmente a juventude e iniciativas periféricas –, para gerar maior diversidade e participação, estimular o surgimento de novos atores criativos, gerar diálogo e articulação local e regional.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das agendas e conteúdos	Kahena Bizzotto
Cria Bauru	Relações institucionais	Josué Kenji
Instituto Noosfera	Suporte jurídico, contábil e administrativo, apoio na formalização de atores criativos.	Miriam Curtinove
Unesp	Suporte pedagógico e de estrutura	Dorival Rossi
SENAC	Suporte pedagógico	Paula Sabattassini
SEBRAE	Suporte pedagógico	Clemilton Bassetto
Conselho Municipal de Cultura	Articulação de espaços e comunidade	Talita Neves
Secretaria de Cultura	Suporte de estrutura e materiais	Gilson Aude
Sedecon – Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Turismo e Renda	Articulação de parcerias, suporte de estrutura e materiais	Gislaine Magrini
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 90.200,00	Secretaria de Cultura, Sedecon, SENAC e SEBRAE	Encontros – Jan a Dez/2023 Cursos – Fev a Dez/2023 Balcão de Formalização – Mar a Nov/2023
ODS Relacionados	5- Igualdade de Gênero; 8- Emprego Digno e Crescimento Econômico; 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 13: Projeto RUA – Reocupar Utilizar Ativar

Título	Projeto RUA – Reocupar Utilizar Ativar	
Descritivo geral da ideia	Ocorrerá em parceria com eventos que já se realizam ou a partir de iniciativa do projeto. Será uma ação semanal em local público realizando mutirões com a rede de voluntários da Bauru Cidade Criativa. Tal projeto foi iniciado, entregando nova praça em bairro periférico com grafite, decoração, hip hop, oficinas de produção cultural e de meio ambiente, plantio de mudas e implantação de mobiliário urbano. O conteúdo pode variar de acordo com as OSCs parceiras, características do espaço e/ou evento que recebe.	
Resultados esperados	Gerar eventos semanais nos espaços públicos de Bauru, transformar espaços urbanos, disseminar conhecimentos ambientais e de economia criativa, levar mais pessoas a conhecerem o projeto para ampliar a participação, o engajamento e a rede de voluntários.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das atividades	Matheus Anastácio
Liga da 014	Articulação local e recrutamento de atrações locais	Vinicius Thomas
SEST SENAT	Suporte de estrutura, materiais e outras necessidades	Eleonor Godoy
Secretaria de Cultura	Suporte de estrutura e material	Gilson Aude
SEBES – Secretaria do Bem Estar Social	Facilitação no contato com comunidades e OSC	Glaucy Amorim
OSC já participantes das ações do projeto: Girassol CEAC, Casa da Esperança, ACAE Alfa e Beta, Wise Life - Wise Madness e Cite Bela Vista - Fundato	Suporte material e divulgação	Diversos
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 218.400,00	SEBES, Secretária de Cultura, SEST SENAT e OSCs parceiras	Jan a Dez/2023 (o projeto já foi iniciado, com ação na Aldeia Tereguá e no bairro IX de Julho)
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 14: Wi-Fi na Praça

Título	Wi-Fi na Praça	
Descritivo geral da ideia	Iniciar a instalação de internet gratuita 5G em pontos de referência da cidade no centro e periferia, especialmente em espaços públicos de grande utilização a exemplo do Parque Vitória Régia, Praça do Godoy e espaços turísticos como o Jardim Botânico. Associar a essa facilidade o estímulo à presença de instituições e da população nesses locais. Ex.: Aulas abertas de arquitetura, design, mídias, tecnologia e meio ambiente nesses espaços.	
Resultados esperados	Aumentar a vivacidade e frequência dos espaços públicos, disseminar conhecimentos e promover o projeto Bauru Cidade Criativa como um marco cidadão no município.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Acompanhamento das atividades	Matheus Anastácio
Secretaria de Cultura	Suporte de estrutura e material	Gilson Aude
SEBES – Secretaria do Bem Estar Social	Facilitação no contato com comunidades e OSC	Glaucy Amorim
Sedecon	Suporte material e divulgação	Gislaine Magrini
Secretaria de Educação	Suporte material e divulgação	Nilson Ghirardello
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 380.000,00	Sedecon e Secretaria de Educação	Mar/2023 (caráter contínuo, previsão de seis espaços ainda em 2023)
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 4- Educação de Qualidade; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 15: Rede Criativa Distribuída – Espaços e Mobilidade

Título	Rede Criativa Distribuída – Espaços e Mobilidade	
Descritivo geral da ideia	Eleger locais da cidade como espaços de conhecimento e criatividade. Gerar acesso via transporte e programação com a rede de voluntários da Cidade Criativa, instituições parceiras e profissionais criativos. Para o projeto funcionar se faz necessário criar uma linha circular que conecte os espaços criativos da Rede Criativa Distribuída.	
Resultados esperados	Aumentar a circulação em estruturas nobres da cidade no centro e na periferia, ampliar o uso de estruturas já disponíveis, gerar convívio e intercâmbio entre diferentes setores criativos e sociais.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das atividades	Lucas Melo
SEST SENAT	Suporte de estrutura, materiais e outras necessidades	Eleonor Godoy
FAAC-Unesp	Supervisão	Dorival Rossi
Emdurb	Suporte estrutural	Gilson Aude
CODEPAC	Parceria estratégica	Olga Coito
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 560.000,00	Secretária de Cultura, Emdurb, instituições e empresas parceiras	A partir de Mar/2023
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 16: Ônibus Midiático – Bauru Cidade Criativa

Título	Ônibus Midiático: Bauru Cidade Criativa	
Descritivo geral da ideia	Dois ônibus com internet gratuita, assentos comuns e espaços de trabalho para ligação entre espaços da Rede Criativa Distribuída e utilização nas ações do projeto **Bauru Cidade Criativa**. Serão utilizados também para conectar no dia a dia os espaços criativos e principais pontos de convivência da cidade.	
Resultados esperados	Gerar maior autonomia da sociedade civil na mobilidade e acesso às estruturas, assim como para a realização de projetos e ações.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das atividades	Matheus Anastácio
Instituto Noosfera	Gestão legal dos equipamentos	Miriam Curtinove
SEST SENAT	Suporte de estrutura, materiais e articulação.	Eleonor Godoy
Emdurb	Suporte estrutural	Gilson Aude
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 460.00,00	SEST SENAT e empresas parceiras	Abr/2023 (caráter contínuo)
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 17: Inventário Criativo de Bauru

Título	Inventário Criativo de Bauru	
Descritivo geral da ideia	Registro audiovisual dos atores, projetos e iniciativas criativas dos diversos segmentos levantados pela consultoria, do artesanato à literatura, à música, ao hip hop, aos coletivos, ao teatro, à gastronomia. Constituir assim a gama de ofertas culturais e criativas do município.	
Resultados esperados	Promover os ativos criativos da cidade, inclusive tendo em vista a atração turística e formação de parcerias.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Articulação com iniciativas criativas multissetores	Matheus Anastácio
Coletivo Plano Conjunto	Mobilização e coordenação de produtores parceiros	Liene Saddi
Sedecon	Suporte material e estratégico	Marina Leite
Secretaria de Cultura	Suporte material	Gilson Aude
Entidades e projetos diversos	Participação no projeto para serem registrados	Diversos
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
A ser definido	Secretária de Cultura, Sedecon e produtores parceiros	Mai/2023 (caráter contínuo)
ODS Relacionados	5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 18: Dia Mundial da Criatividade

Título	Dia Mundial da Criatividade	
Descritivo geral da ideia	Rede de eventos e colaboração coordenada pelo Cria Bauru, levando a inovação e criatividade às universidades, faculdades, empresas e instituições diversas do município. Junto a isso realizando ações de educação que desmistificam a criatividade, aproximando as atividades criativas de toda a população.	
Resultados esperados	Celebrar com toda a sociedade civil a criatividade como uma atividade inerentemente humana de expressivo valor cidadão.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das atividades	Matheus Anastácio
Cria Bauru	Organização e realização	Josué Kenji
Sedecon	Suporte material e estratégico	Marina Leite
Secretaria de Cultura	Suporte material e estruturas	Gilson Aude
Sebrae	Suporte material e de conteúdo	Clemilton Bassetto
Paschoalotto Labs	Suporte material e divulgação	Josué Kenji
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 85.000,00	Secretária de Cultura, Sedecon e empresas parceiras	Abril/2023
ODS Relacionados	4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 19: Festival da Cultura e da Paz

Título	Festival da Cultura e da Paz	
Descritivo geral da ideia	Celebra o dia da cultura e da paz instituído por lei municipal de iniciativa popular. Reúne ações educativas e performativas acerca da relação com o tempo e a sociedade produtivistas, visando promover uma cultura de paz através das artes, ciências e espiritualidades.	
Resultados esperados	Celebrar com a sociedade civil os valores que formam a cultura humana, ocupar o espaço público, potencializar a ação cidadã que molda a realidade do seu tempo e de sua cidade.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Instituto Noosfera	Coordenação geral das atividades	Flavia Toqueti
FEB-Unesp	Parceria de conteúdo	Flávia Cabral
Sedecon	Suporte material e estratégico	Marina Leite
Secretaria de Cultura	Suporte material e estruturas	Gilson Aude
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 140.000,00	Secretária de Cultura, Sedecon, Unesp e empresas parceiras	Jul/2023
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 20: Festival Indígena

Título	Festival Indígena	
Descritivo geral da ideia	Com duas edições por ano, em abril e em outubro, irá celebrar a cultura indígena a partir das quatro aldeias pertencentes à TI Araribá. Junto de atividades culturais como apresentações de música e dança, haverá oficinas de artesanato e artes, assim como os Jogos Indígenas, promovendo a cultura do esporte desses povos. Além disso, todo ano serão definidas melhorias e haverá um programa de mutirões para deixar legados contínuos para a estruturação das aldeias.	
Resultados esperados	Colocar a diversidade cultural e os Povos Originários no centro da construção cultural da Cidade Criativa, promovendo melhorias contínuas e encontros de troca e artes.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Instituto Noosfera	Coordenação geral das atividades	Flavia Toqueti
Aldeia Tereguá	Coordenação e articulação	Elizeu Caetano
Sedecon	Suporte material e estratégico	Marina Leite
Secretaria de Cultura	Suporte material e estruturas	Gilson Aude
Secretaria de Educação	Suporte material e pedagógico	Fabio Santos
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 118.000,00	Fontes diversas	Abr/2023 e Out/2023 (o projeto já foi iniciado, com a construção voluntária do Centro Cultural da Aldeia Tereguá)
ODS Relacionados	3- Boa Saúde e Bem-Estar; 4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 21: Interdesigners

Título	Interdesigners	
Descritivo geral da ideia	O evento completou 30 anos em 2022. É um fórum realizado horizontalmente por educadores e estudantes da Unesp. O evento traz discussões internacionais sobre o papel do design no mundo. A proposta é ampliar o caráter internacional do evento trazendo uma frente organizada diretamente pela Cidade Criativa paralela às atividades empreendidas pelos estudantes.	
Resultados esperados	Integrar as universidades, internacionalizar as artes midiáticas e o design do município e criar um evento de referência internacional em Bauru.	
Parceiros estratégicos	**Papéis**	**Responsável**
Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas	Coordenação geral das atividades	Kahena Bizzotto
FAAC-Unesp	Coordenação e articulação	Dorival Rossi e Rodrigo Moon
Instituto Noosfera	Captação de recursos e arcabouço jurídico	Mirian Curtinove
FIB e demais universidades	Parceria Institucional, pedagógica e de conteúdo	Juarez Xavier
CITeB: Centro de Inovação Tecnológica de Bauru	Articulação institucional entre universidades, Sistema S e setor privado	Isabela Menezes
Secretaria de Cultura	Suporte material e estruturas	Gilson Aude
Secretaria de Educação	Suporte material e pedagógico	Fabio Santos
Sedecon	Suporte material	Marina Leite
Orçamento projetado	**Fontes de financiamento**	**Prazo**
R$ 260.000,00	Secretária de Cultura, Sedecon, Sebrae, Unesp, FIB, Unisagrados e USC	Jun/2023
ODS Relacionados	4- Educação de Qualidade; 5- Igualdade de Gênero; 10- Redução das Desigualdades; 11- Cidades e Comunidades Sustentáveis; 12- Consumo e Produção Responsáveis; 17- Parcerias em Prol de Metas.	

Fonte: Elaboração própria.

Cooperação internacional

Durante a consultoria em Bauru foram iniciados contatos para formalizar programas com cidades-membro da Rede de Cidades Criativas da UNESCO. O tripé dos programas internacionais adicionados à Bauru Cidade Criativa foram: a) boas práticas de governança; b) boas práticas para ativação dos espaços públicos; c) aprendizado em Artes Midiáticas e intercâmbio profissional e educacional na área.

A governança da **Bauru Cidade Criativa** será realizada pela união de três entes parceiros FAAC – Unesp, OSCIP – Instituto Noosfera e Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas de Bauru. O primeiro deles, a Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC – Unesp), será responsável pela relação institucional com as cidades e instituições de ensino internacionais.

a) **Boas Práticas de Governança**

O processo primordial no ingresso à Rede UNESCO é o aprendizado e a aplicação de boas práticas na governança. Considerando a participação de uma escola de artes nessa frente, a primeira cidade criativa parceira é **Cidade Design Detroit** com o Center For Creative Studies –CCS.

Foi estabelecida uma parceria de troca de boas práticas de governança por meio de encontros online semanais e posteriormente quinzenais. Com isso, pretende-se capacitar todos os entes gestores de forma a dar bons passos em direção a uma gestão transparente, ecumênica e produtiva.

b) **Ativação do Espaço Público**

O segundo programa internacional, na proposição de uma cidade mais viva em seus espaços públicos, tem como parceiro a **Cidade Design Saint-Étienne**, cujas diretivas de ações nas ruas realizadas pelas instituições, programa de mutirões e eventos são muito inspiradoras para superar os desafios hoje existentes em Bauru.

Nesse sentido, o diagnóstico aponta que tornar as ruas mais vivas é um passo inicial significativo para uma adoção maior da economia criativa. Tornando-a um indutor de convívio mais saudável, espaços públicos pulsantes, atração e retenção de talentos, fortalecimento do turismo, considerando que Bauru já é um Município de Interesse Turístico (MIT) reconhecido.

c) **Intercâmbio de Artes Midiáticas**

O terceiro programa internacional está focado nas **Artes Midiáticas**, setor criativo de destaque em Bauru. Para absorver os conhecimentos e as boas práticas, há duas cidades parceiras. A primeira se refere a **Enghien Les Bains**, coordenadora da Rede de Cidades Artes Midiáticas, permite maior facilidade logística e linguística, considerando que Saint-Étienne também é parceira. Junto de Enghien Les Bains, a sul-americana **Santiago de Cali,** propicia uma troca cultural em sintonia e sabor regional.

O programa com as duas cidades, **Enghien Les Bain** e **Santiago de Cali**, dedicado às Artes Midiáticas, visa a troca de boas práticas específicas ao setor, o intercâmbio de estudantes, a participação de artistas bauruenses em eventos das cidades parceiras e de artistas dessas localidades nos eventos Semana do Hip Hop, Fogueira Cultural e Interdesigners, fórum de design, mídias e tecnologias da Unesp que completou 30 anos em 2022.

4.4 Gestão do plano e Governança

A governança da **Bauru Cidade Criativa** será realizada pela união de três entes parceiros FAAC–Unesp, OSCIP – Instituto Noosfera e a Federação Coletiva – Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas de Bauru. A prefeitura terá assento em todos os conselhos que acompanham a execução do projeto pelos entes gestores.

Implantação da Governança

Atualmente, a governança conta com o compromisso acordado junto aos entes gestores. O primeiro trimestre de 2023 será dedicado ao prosseguimento de acordos, detalhamento de responsabilidades, formalizações jurídicas e arregimentação de todos os atores necessários para o início do projeto. Assim como à finalização dos acordos de cooperação internacional.

Em paralelo, com foco no segundo trimestre de 2023, será dada continuidade ao planejamento e à organização de **projetos prioritários** junto aos parceiros comprometidos com sua realização. Assim como poderá haver o início de **projetos sugeridos**, que estão sendo acolhidos por parceiros e financiamentos.

Estrutura da governança

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC–Unesp)

Será a responsável pela relação institucional com as cidades e instituições de ensino internacionais. Sua excelência em ensino com laboratórios, programas de pesquisa e de extensão a credencia para desempenhar este papel. Isto somado à experiência na gestão de programas internacionais. O corpo docente e discente, junto à estrutura, adiciona importante elemento, considerando a experiência, a produção de conhecimento, a biblioteca, as salas de aula, o campus, os três fab labs e o parque tecnológico em processo de formalização.

Conselho Educacional

Junto a FAAC, haverá um conselho consultivo das universidades do município que têm cursos de artes, audiovisual, comunicação, design, mídias e tecnologias. Além de assentos para as instituições do Sistema S relacionadas aos temas e que estão participando dos projetos, incluindo SENAC, SENAI, SESC e SEST SENAT.

Instituto Noosfera

O Instituto é uma OSCIP – Organização da Sociedade Civil de Interesse Público. Este credenciamento junto ao Ministério da Justiça a abona para receber recursos de todas as instâncias da república, inclusive requisitando verbas não utilizados por entes públicos, participando de editais, linhas de financiamento e fomento de todos os tipos. Além de poder receber recursos via doações e renúncia fiscal.

O instituto liderou a aprovação da Lei de Iniciativa Popular que estipula o dia 25 de julho como Dia da Cultura e da Paz. Essa experiência é inspiradora e traz um conjunto de ferramentas cruciais no sentido da mobilização social e articulação com o setor público, que além de inspiradores são necessários no apoio à governança do projeto.

O Instituto realizou o Festival da Cultura e da Paz desde 2013 reunindo em espaços públicos representantes das artes, ciências e espiritualidades. O evento foi realizado com parcerias públicas e privadas, demonstrando importante competência.

Realizou também o projeto de Educação Ambiental Sintrópica junto com a UNESP/GEPEASA e as Prefeituras de Arealva e São Manuel, aplicado em escolas municipais dessas cidades com financiamento da FAPESP. O projeto busca a reconstrução da realidade ambiental pela promoção de diálogos produtivos entre as várias ciências e envolve diretamente as temáticas: Educação em Saúde; Segurança Alimentar e Nutricional; e Ciência-Cidadã. A sua aplicação em Bauru é proposta como parte do E-CAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática, um dos cernes da **Bauru Cidade Criativa**.

O Instituto ainda atuará como balcão de formalização de profissionais, coletivos e iniciativas criativas, oferecendo aconselhamento e gestão de serviços burocráticos necessários para gerar CNPJ e cumprimentos legais necessários à sua abertura e manutenção. Esta frente de trabalho integra o Programa ESC – Empoderamento da Sociedade Civil.

Conselho Gestor

Irá acompanhar e fiscalizar as ações, gestão das verbas e uso do projeto **Bauru Cidade Criativa** em processos de concorrência, editais, premiações, entre outros. Este ator da governança se soma à fiscalização já empreendida pelo Instituto. Este conselho tem o poder de aprovar as contas e interromper a aplicação de verbas ou participação em processos como editais. Neste conselho estão representados a FAAC – Unesp e a Federação Coletiva, junto a auditoria jurídica e contábil.

Federação Coletiva – Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas de Bauru

Um novo ator local criado a partir das ações do CRIA SP 2022 na cidade. A Federação congrega os coletivos e iniciativas criativas que têm sido atuantes no município. Esses coletivos e iniciativas realizam festivais e festas com recursos advindos de editais e parcerias com o Sistema S e a Prefeitura. Por exemplo, a Liga da 014 organiza eventos de hip hop diários na cidade, além de possuir mídia própria e projeto educativo com diversas OSCs, em contraturno escolar, tendo como público crianças e adolescentes da Rede Pública de Ensino.

Os coletivos também organizam ações de bioconstrução e estímulo à agricultura familiar em territórios como o bairro Otávio Rasi e Manchester. Neste último, o Fuzuê organizou mutirões, apoiou a construção de centros comunitários e habitações, além de suporte para gerar em doze meses a primeira colheita comercial, iniciando um processo de autonomia e renda para os moradores.

A Federação irá gerir a rede de voluntários, os encontros entre atores criativos, os cursos de formação em gestão, ferramentas, projetos e economia criativa e a programação anual da **Bauru Cidade Criativa**. Dentre as incumbências iniciais está o desenho do programa de voluntários que irá estabelecer o acesso a cursos, intercâmbios e outras ações que estão sendo acordadas e estruturadas dentro de Bauru e em colaboração com as cidades criativas parceiras.

Conselho Representativo

Atuará no sentido de incluir todos os setores da sociedade e criativos no processo de governança. Este conselho terá uma natureza mista, tanto consultiva quanto deliberativa. Atuará em caráter consultivo, no que diz respeito à programação anual, a cargo da Federação dos Coletivos e Iniciativas Criativas. Já nas ações referentes aos demais setores, que terão porcentagem de investimento anual definida, terá poder deliberativo, com voto e maioria para a definição do uso desses recursos.

Foto por Guilherme Colosio

REFERÊNCIA





Referências

ALVIM, Beth Brait. **Ciranda dos Tempos**: Espaços do Desejo. Escrituras: São Paulo, 2006

ARGÜELLES, J. **A Lei do Tempo**. Teoria apresentada no Primeiro Congresso Planetário de Direitos Biosféricos. Brasília, 1996.

ALBERT, B.; KOPENAWA, D. **A queda do céu**. Companhia das Letras: São Paulo, 2015.

BAITELLO JUNIOR, N.; WULFF, C. **Sapientia**: uma arqueologia dos saberes esquecidos. Edições Sesc São Paulo: São Paulo, 2018.

BRECHT, Bertold. **Poemas** 1913-1956. Editora 34: São Paulo, 2012.

BROOK, P. **Na ponta da língua**: reflexões sobre linguagem e sentido. Edições Sesc São Paulo: São Paulo, 2019.

BROOK, P. **Tocando de ouvido**: reflexões sobre música e som. Edições Sesc São Paulo: São Paulo, 2022.

CALVINO, I. **Cosmicômicas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1985.

CALVINO, I. **Cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COELHO, Teixeira. **O Que É Ação Cultural**. Brasiliense: São Paulo, 1989.

COLETIVO PLANO CONJUNTO. **Diagnóstico Setorial do Audiovisual de Bauru**. 2022. Coletivo Plano Conjunto, 2022.

DOMINGUES, L. C. **Bauru nos tempos do sertão**. Bauru: Pisces Editora, 2022.

KES LEARNING. **Plano Quinquênio 2015-2020**. Disponível em: http://www.keslearning.do. Acesso em: 2 ago. 2022.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o mundo**. Companhia da Letras São Paulo, 2020.

MACIEL, L. C. **Underground**. Edições Sesc São Paulo: São Paulo, 2022.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Forense Universitária: Rio de Janeiro, 1998.

MULGAN, G. **A crise imaginária (e como podemos acelerar a imaginação social e pública)**. Demos Helsinki: Helsinki, 2020.

NEWBEGIN, J. Palestra proferida no KES learning por John Newbegin. Disponível em: http://www.keslearning.do. Acesso em: 2 ago. 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BAURU. Disponível em: **https://www2.bauru.sp.gov.br/**. Acesso em: 17 ago. 2022.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BAURU. **Plano Diretor de Turismo**. 2017. Bauru. São Paulo, 2017.

PREFEITURA MUNICIPAL DE BAURU. **Plano Diretor do Município**. 2008. Bauru. São Paulo, 2008.

REVISTA COSMIC. Disponível em: https://lawoftime.org/wp-content/uploads/eZine-Cosmic-Civilization.pdf. Acesso em: 10 nov. 2022.

ROERICH, Nicholas. Disponível em: https://www.roerich.org/. Acesso em 16 nov. 2022.

SANTOS, Milton. **Espaço e Método**. Edusp: São Paulo, 2012.

SANTOS, Milton. **Manual de Geografia Urbana**. Edusp: São Paulo, 2012.

SANTOS, Milton. **Por uma Geografia Nova**. Edusp: São Paulo, 2012.

SIMAS, L. A. **O Corpo encantado das ruas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

SNYDER, G. **Re-Habitar**: ensaios e poemas. Azougue: São Paulo, 2015.

TOQUETI, Flavia. **Festival Pela Paz**: Uma Estratégia de Comunicação Para a Cultura de Paz na Região de Bauru. Mimesis: Bauru, 2019.

UNESCO. **Declaração de Missão UCCN**. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://en.unesco.org/creative-cities/sites/default/files/uccn_mission_statement_rev_nov_2017.pdf. Acesso em: 20 ago. 2022.

UNISDR. **Como construir cidades mais resilientes**: um guia para gestores públicos locais. Disponível em: https://www.unisdr.org/files/26462_guiagestorespublicosweb.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.

VAN LENGEN, J. **Manual do arquiteto descalço**. B4 Editora: São Paulo, 2019.

VÁRIOS AUTORES. **Design e a economia circular**. São Paulo: Editora SENAI-SP, 2020.

WIKIPEDIA. **Bauru**. Disponível em: **https://pt.wikipedia.org/wiki/Bauru**. Acesso em: 17 ago. 2022.

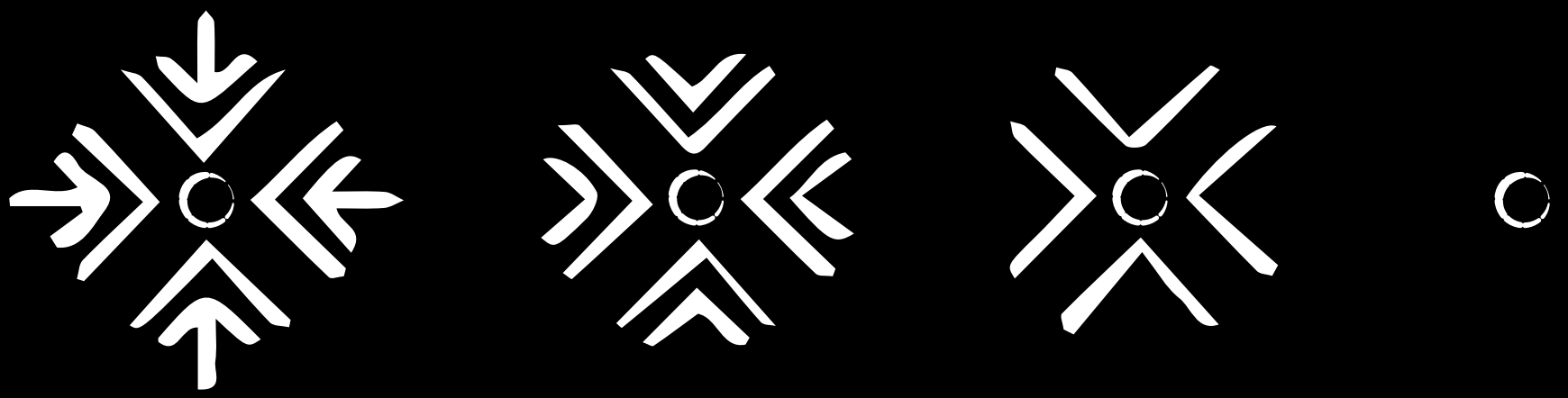
PLANO MUNICIPAL PARTICIPATIVO DE

DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

BAURU | SP

BAURU
cidade CRIATIVA
artes midiáticas

BAURU | SÃO PAULO | 2022



Anexo 4

Documentos UNESCO

unesco
Creative Cities Network

MISSION STATEMENT

Mission

Launched in 2004, the UNESCO Creative Cities Network (UCCN) aims to **strengthen cooperation with and among cities that have recognized creativity as a strategic factor of sustainable development as regards economic, social, cultural and environmental aspects**.

By joining the Network, cities acknowledge their commitment to sharing best practices, developing partnerships that promote creativity and the cultural industries, strengthening participation in cultural life and integrating culture in urban development plans.

The Network further commits to supporting the United Nations frameworks, particularly the *2030 Agenda for Sustainable Development*.

The UNESCO Creative Cities Network covers **seven creative fields:** *Crafts and Folk Art, Design, Film, Gastronomy, Literature, Media Arts, and Music*.

Objectives

The UNESCO Creative Cities Network aims to:

- strengthen international cooperation between cities that have recognized creativity as a strategic factor of their sustainable development;
- stimulate and enhance initiatives led by member cities to make creativity an essential component of urban development, notably through partnerships involving the public and private sectors and civil society.
- strengthen the creation, production, distribution and dissemination of cultural activities, goods and services;
- develop hubs of creativity and innovation and broaden opportunities for creators and professionals in the cultural sector;
- improve access to and participation in cultural life as well as the enjoyment of cultural goods and services, notably for marginalized or vulnerable groups and individuals;
- fully integrate culture and creativity into local development strategies and plans.

Areas of action

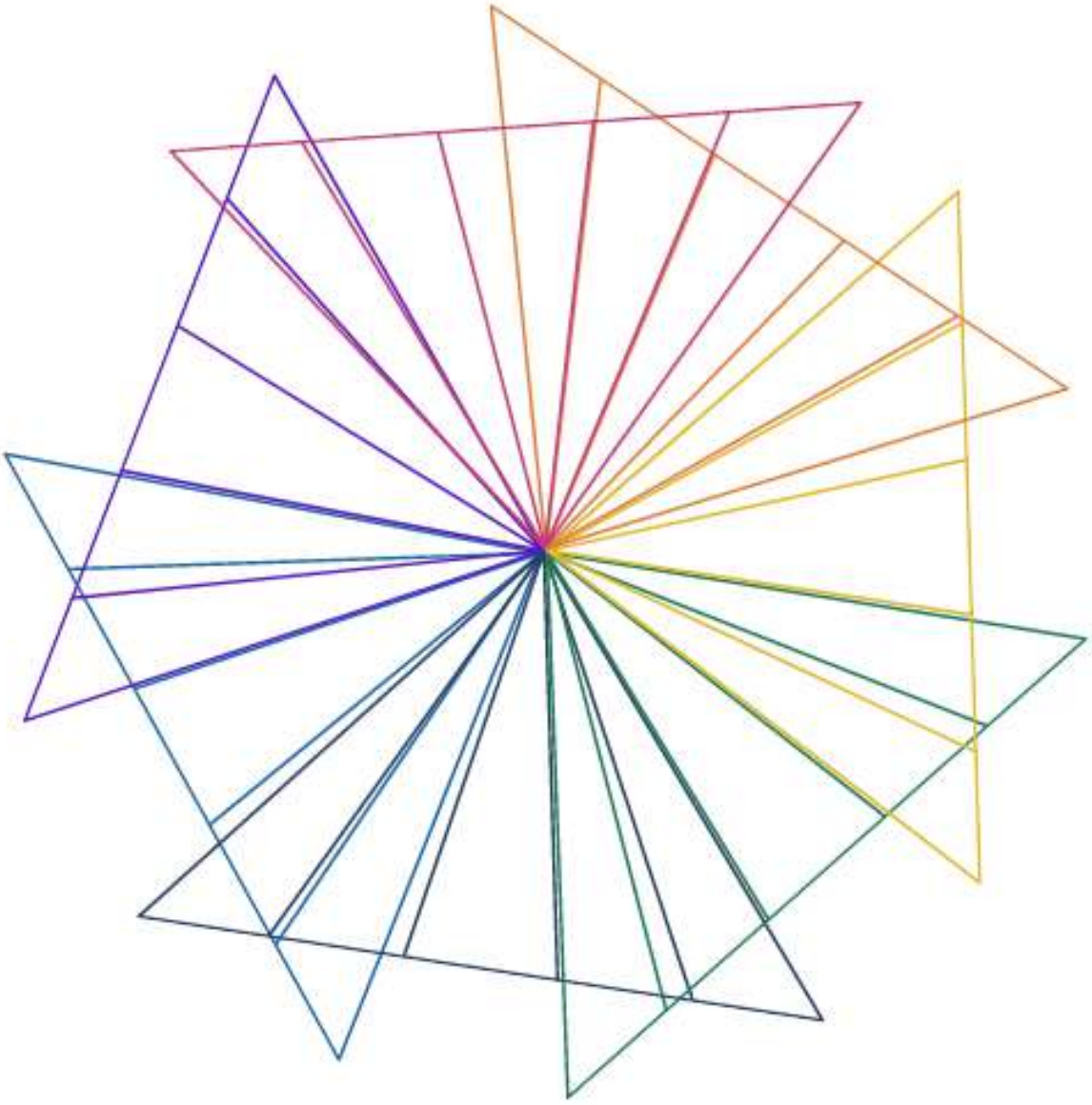
The objectives of the UNESCO Creative Cities Network are implemented both at the level of the member cities and at the international level, notably through the following areas of action:

- sharing experiences, knowledge and best practices;
- pilot projects, partnerships and initiatives associating the public and private sectors, and civil society;
- professional and artistic exchange programmes and networks;
- studies, research and evaluations on the experience of the Creative Cities;
- policies and measures for sustainable urban development;
- communication and awareness raising activities.

unesco
Creative Cities Network

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
CALL FOR APPLICATIONS
2023

APPLICATION GUIDELINES



UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
2023 CALL FOR APPLICATIONS

I. GENERAL PRINCIPLES

WHAT IS THE UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK?

The UNESCO Creative Cities Network (UCCN) was created in 2004 to foster international cooperation within and across cities worldwide that utilize culture and creativity as a strategic lever for sustainable urban development.

The Network brings together cities from all continents and regions with different geo-demographic, economic, social, cultural and environmental settings. They work together towards a common mission: placing culture and creativity at the core of their urban development plans to make cities safe, resilient, inclusive, sustainable and future-proof in linewith the United Nations 2030 Agenda for Sustainable Development, notably Goal 11: Make cities inclusive, safe, resilient and sustainable.

The UNESCO Creative Cities Network is composed of cities committed to pooling their resources, experiences and knowledge for the common objectives set forth in the Network's Mission Statement, and to actively cooperating at the international level through inter-city partnerships.

As a laboratory of ideas and innovative practices, the UNESCO Creative Cities Network brings a tangible contribution to achieving the Sustainable Development Goals through people-centered policymaking as well as place-based projects and initiatives. The Network further brings forth cities' central role in sustainable development, highlighting the importance of the local dimension in the process, in line with UNESCO's programmatic priorities in the field of culture.

As a follow-up to the adoption of the MONDIACULT 2022 Declaration at the UNESCO World Conference on Cultural Policies and Sustainable Development in September 2022, which reaffirmed culture as a "global public good", the Network is committed to supporting the systemic anchoring of culture in public policies at the local level through strengthened engagement and mobilization of local stakeholders and partners.

WHO CAN APPLY?

The Call for Applications is open to all cities of UNESCO's Member States and Associate Members.[1]

UNESCO reserves itself the right to restrict the Call for Applications, by taking into account specific geographical or thematic priorities, and may limit the maximum number of designations. For the 2023 Call, **a maximum of two applications from a same country, and in two different creative fields, can be eligible for designation**.

Moreover, applications from under-represented regions within the Network[2], especially those from Africa and the Arab States, will be encouraged in order to enhance the Network's geographic representation. The specific Cooperation Framework will be made available to cities from these two regions in the current Call (please refer to the Annex for further details

1 Please refer to the complete list of UNESCO's Member States and Associate Members at https://en.unesco.org/countries.

2 Regions defined by UNESCO are Africa, Arab States, Asia and the Pacific, Europe and North America, and Latin America and the Caribbean. For more information, please refer to: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380873 (pp.141-143).

on the Cooperation Framework).

Cities that have submitted **two consecutive unsuccessful applications** to the UNESCO Creative Cities Network, shall respect a **moratorium of 4 years before presenting a new application**.

UCCN member cities recognize the importance of sustainable and inclusive urban development, and therefore commit to enhancing the contribution of culture and creativity to the implementation of the 2030 Agenda for Sustainable Development.

NB

- The Call for Applications is open to cities of UNESCO's Member States and Associate Members.
- Each application shall include, among other required documents, **an official letter of intention signed by the Mayor of the city**, as well as **an official letter of support by the National Commission for UNESCO** concerned.
- For the 2023 Call for Applications, **a maximum of two applications in two different creative fields from a same Member State or Associate Member can be submitted.** Consequently, the National Commission concerned can endorse a maximum of two applications in two different creative fields from the country.
- In order to strengthen the geographical representation of the Network, please note that the Cooperation Framework specifically targeting applicant cities from Africa and Arab States, which are currently under-represented within the Network, is being continued for the 2023 Call. Please refer to the Annex hereto.

SELECTION CRITERIA

A city may be designated as a UNESCO Creative City based on its assets and capacity in culture and creativity, but also on the content, impact and outreach of its proposed action plan. It shall also demonstrate its potential contribution to the Network's overall vision and objectives, as well as its commitment to UNESCO's mandate and priorities, including that of promoting cooperation, solidarity and dialogue at all levels, as well as the 2030 Agenda for Sustainable Development.

The Director-General of UNESCO is responsible for the designation of the cities in conformity with the guidelines set out below, following an internal technical pre-screening and an external evaluation by:

(i) UNESCO-designated independent experts specialized in the seven creative fields covered by the UNESCO Creative Cities Network and other cultural and creative sectors, and/or in urban development;

(ii) The member cities that are representative of the seven creative fields: Crafts and Folk Art, Design, Film, Gastronomy, Literature, Media Arts and Music.

The UNESCO designation indicates recognition of the quality, relevance and feasibility of the strategy and the proposed action plan outlined in the application to implement the objectives of the Network.

Applications shall focus primarily on the chosen creative field among the seven creative fields covered by the Network. Applicant cities are nevertheless also encouraged to address other creative fields covered by the Network, highlighting existing and/or potential synergies

between them.

Applicant cities must commit to the implementation of all the objectives laid out in the Network's Mission Statement, as well as respond to all the criteria set out below, which will be used to guide the evaluation process:

(1) **Motivation for the application and the primary development opportunities and challenges to be met, global development vision, strategies and policies as well asexpected impact of the designation** (Sections 6, 7 and 8 of the Application Form):

- Demonstrated commitment of the applicant city to helping achieve the Network's objectives, at both the local and international level;
- Existing development strategies and policies that strengthen the role of culture and creativity in the implementation of the 2030 Agenda;
- Coherence of the objectives and priorities of the applicant city with the objectives and fields of action of the UNESCO Creative Cities Network; and
- Expected mid- and long-term impacts of the designation on the sustainable development of the city.

(2) **Process for preparing the application** (Section 9 of the Application Form):

- Demonstrated involvement of the municipality in the design and preparation of the application and in the potential implementation of the proposed strategy and action plan in case of designation;
- Association of public, private and civil society stakeholders on a common project supported by the city; and
- Participation of the local creative sector concerned (creators, professional organizations, cultural enterprises, etc.) in the design and preparation of the application.

(3) **Comparative assets that the applicant city would bring to the Network** (Section 10 of the Application Form):

- Existence, at the time of application, of a development strategy or actions and initiatives aimed at strengthening the role of culture and creativity in the socio-economic development of the city and in urban regeneration;
- Historical importance and role of the creative field concerned for the applicant city as well as the field's contemporary economic and social context;
- Potential contribution of the cultural and creative assets of the applicant city, particularly in the creative field concerned, towards achieving the Network's objectives;
- Expertise of the city in organizing local, national and/or international fairs, conferences, conventions, exhibitions and other activities aimed at professionals and experts, as well as the general public;
- Quality, diversity and impact of mechanisms set up to promote creativity, arts education, professional training, capacity building and research in the creative field concerned;
- Existence and/or development of cultural facilities and infrastructures aimed at professionals and the general public dedicated to the practice, production, promotion and dissemination of cultural activities, goods and services in the creative field concerned;
- Quality, relevance and impact of programmes to foster greater participation in

cultural life, especially those aimed at disadvantaged or vulnerable groups of society;

- Capacity to involve main professional organizations and non-governmental organizations representing civil society in realizing the proposed plan of action;
- Scope, quality and diversity of the international cooperation initiatives developed by the city in the creative field concerned;
- Quality, impact and innovative nature of the policies and measures implemented to support the creation and growth of dynamic local cultural and creative industries,notably in the creative field concerned; and
- Experience in local and international development of cross-cutting projects creating synergies between the creative field concerned and other creative fields covered by the Network.

(4) **Contributions to achieving the objectives of the Network** (Section 11 of the Application Form):

- Fostering and making use of the principal cultural and creative assets of the city in the proposed action plan;
- Relevance, coherence and feasibility of the proposed action plan in terms of achieving the Network's objectives at local and international level;
- Scope, quality, diversity and innovative approach of the initiatives proposed in theaction plan to achieve the Network's objectives at both local and international level;
- Inclusion of inter-city cooperation initiatives involving cities from the global south;
- Capacity to create synergies between the creative field concerned and other creative fields of the Network;
- Adequacy, feasibility and sustainability of the funding strategy and the proposed budget;
- Establishment of a specific structure to manage and execute the action plan involving stakeholders from the public and private sectors and civil society; and
- Quality and relevance of the communication and awareness-raising plan regarding the Network and the impact of the proposed action plan, aimed at attracting the interest of a broad public.

The designated cities must commit to submitting the quadrennial Membership Monitoring Report. This exercise ensures their full engagement and active contribution to achieving the Network's objectives and UNESCO's mandate and priorities, as well as to promoting the exchange of information and good practices between member cities. The information collected through the monitoring exercise will also contribute to the comprehensive Global Report on Cultural Policies to be developed in line with the MONDIACULT 2022 Declaration, which will help support evidence-based global advocacy for culture in the international post-2030 agenda.

II. GUIDELINES FOR APPLYING

HOW TO APPLY?

To become a member of the UCCN, applicant cities must submit an application that clearly demonstrates their assets, commitment and capacity to contribute to the Network's objectives through the implementation of the city's action plan proposed in the application.

These guidelines are intended to assist applicant cities in developing and completing the Application Form.

KEY FACTORS TO CONSIDER DURING THE PREPARATION OF AN APPLICATION

In the preparation of an application to the UNESCO Creative Cities Network, it is highly advised that applicant cities carefully consider the following factors:

- **Participatory process:** the preparation and formulation of the application must be led by the municipality and should result from a participative process involving relevant stakeholders and partners of the public and private sectors as well as civil society.
- **Forward-looking approach:** the cultural heritage and current creative assets of the applicant city should be the pillars to build a consistent and progressive action plan, which contributes to the sustainable urban development of the city in line with the 2030 Agenda for Sustainable Development and its 17 Sustainable Development Goals.
- **Inclusive sustainable development:** UNESCO Creative Cities foster sustainable urban development building on culture and creativity as levers to achieve development goals. In this context, when formulating their activities and programmes of the action plan, applicant cities are required to demonstrate their engagement to the implementation of the 2030 Agenda for Sustainable Development notably at the city level, building on an inclusive and transversal approach encompassing the economic, social and environmental dimensions.
- **Long-term commitment:** cities should take note that the designation as a UNESCO Creative City implies a continuous and active commitment towards UNESCO's value and mandate, as well as the implementation of the UCCN's objectives as outlined in the Mission Statement. In particular, applicant cities must be committed to preparing and consistently implementing their action plans, regularly reporting on their achievements through the quadrennial Membership Monitoring Report, actively participating in the UCCN Annual Conferences, as well as supporting and contributing to activities undertaken by UNESCO and the UCCN Secretariat through direct participation and/or voluntary contributions, amongst others.
- **Sustainable action plan, capacities and resources:** the application should include a proposed strategy for the city, accompanied by a four-year action plan setting out specific projects and initiatives at the local and international level to be implemented following the possible designation. The action plan should also provide detailed indications of priorities, capacities and resources (both financial and human). The expected outcome and impact of the proposed initiatives and projects to be undertaken by the city (if designated) will be subject to an evaluation through the aforementioned monitoring and reporting process.
- **Exchanges and cooperation:** exchanges among member cities are critical for the development, reinforcement and credibility of the Network. It is therefore important for applicant cities to demonstrate both their commitment and capacities to develop collaborative activities and initiatives at the national, regional and international level with UNESCO and other UCCN member cities.

PREPARING THE APPLICATION

Who should be involved in the application process?

The city should first establish a management/coordination team within the municipality or designate a specific department, centre or entity in charge of developing the application. A focal point should be designated, acting as the liaison person with UNESCO. This team will be ultimately responsible for drafting the application. In case of designation, the team along with a representative of the municipality may also be responsible for carrying out the day-to-day management of activities related to the Network.

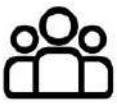
Although the application must be led by local public authorities, it should also reflect wide stakeholder consultation and support across the city and genuinely speak on behalf of the communities concerned, the public and private sectors, as well as civil society of the city. It is therefore important to elaborate the application in close collaboration with all relevant stakeholders and actors such as creators, professionals from the cultural and creative industries, universities and academia, policy makers, youth leagues, non-governmental organizations and associations, as well as different relevant public authorities or departments in the areas of culture, education, social affairs, economic development, urban infrastructure, communication, planning, etc.

Once relevant stakeholders have been identified, it is strongly advised to establish a consultative group that will support the preparation of the application. Such a consultative group can be made up of a diverse range of stakeholders and actors, including high-level representatives from the municipal government, representatives from civil society, cultural practitioners and producers, key operators of the creative sector, and other related professional associations and organizations.

Sequence for preparing an application

Although there is no universal and standard process for the preparation of an application, the following chart with the highlighted main steps of the process could be used as inspiration:

A PREPARATORY TIMELINE

1.  Municipality (Mayor) decides to prepare application
2.  Establish management/coordination team and focal point
3.  Identify relevant stakeholders - within the city and at regional and international level
4.  Establish a consultative group involving relevant stakeholders from all sectors
5.  Implement relevant background research and prepare mapping of creative assets of the city
6.  Draft a mid-term (4-year) strategy and action plan implementing the Network's objectives at local and international levels
7.  Plan management unit responsible for undertaking the day-to-day activities of the Network (in case of designation)
8.  Propose adequate budget and explore funding opportunities
9.  Mayor writes formal letter presenting the application
10.  Obtain formal support from national professional associations
11. 

Obtain formal endorsement from the National Commission for UNESCO
12.  Submit application with all required documents by submission deadline

When adapting this proposed sequence to an applicant city's context, please consider the following issues:

- Drafting and submitting an application can take longer than anticipated. Adequate time needs to be dedicated to the preparation phase, the constitution of a management team and the consultative group.
- The management team and the focal point should start by reading carefully the UCCN Mission Statement, Application Form and the present Application Guidelines. Additional information on the Network and its activities is available on the website: http://en.unesco.org/creative-cities/.
- It is important to ensure an active participation of all the relevant local stakeholders and actors to reinforce engagement and ownership of the process. It also serves to gather the necessary information on the cultural assets, experiences and expertise of the city, sketch out the main lines of the city's vision, strategy and action plan.

Filling the Application Form

Applications must be submitted using the **official 2023 Application Form** available on the UCCN website. The standard Application Form is prepared by the Secretariat of the UNESCO CreativeCities Network and shall not be altered in any way. Applicant cities should only use this standard form for submitting their application.

Please note, a word limit has been set in each section of the Application Form. Therefore, it will not be possible to enter additional text once the limit is reached. Applicant cities can use the 'Word Count' function to keep track of the word limit.

All the sections of the Application Form must be completed to be considered complete and valid.

Applicant cities are encouraged to provide relevant information following the instructions provided in the Application Form. The information provided should not be repeated across different sections unless it is relevant to the concerned sections. It is thus important to note that providing irrelevant information is strongly discouraged.

Applicant cities should provide brief answers to each section and avoid a simple listing of activities, initiatives or infrastructures. Information provided should be updated and relevant in order for the evaluators to assess the city's cultural and creative assets as well as the feasibility and potential of its proposed action plan.

In case the applicant city has no relevant information related to a particular section or field, the city is requested to enter the following phrase "No relevant information to provide" for the part concerned.

The application must be consistent and succinct, and written in clear and fluent **English or French**. Applications submitted in other languages will not be taken into consideration. When neither of the working languages is familiar to the team/person drafting the application, we recommend writing the application in a native language and then translating the final version through a certified translator. Poorly translated applications may lead to confusion in the evaluation phase.

The application must be submitted via email to ccnapplications@unesco.org, with the subject: **"2023 Application of [name of the applicant city]".** This email must include the following attachments:

(i) A complete list of all the documents included in the application file;

(ii) The completed formal 2023 Application Form in its standard Word format (.doc) available on the UCCN's website;

(iii) A formal letter of intention from the Mayor of the applicant city presenting the candidature and the support of the municipality;

(iv) A formal letter of support of the candidature from the National Commission for UNESCO of the country in which the city is located;

(v) Two formal letters of support from active main national professional associations in the creative field concerned[3];

(vi) Three photos of the applicant city closely related to the creative field concerned (JPEG, max. 3MB each); and

(vii) The form "Cession of Rights and Register of Photos", which is annexed to the Application Form, dully filled for each of the three respective photos.

NOTE: There is no form or precise format requirements for the above-mentioned letters. However, it is recommended that they should be brief (no longer than 2 pages each) and that they clearly indicate the main reasons of the signatory's full support to the application. The total size of the email with all required attachments included must not exceed 30MB.

No other document or attachment will be accepted and considered in the evaluation process. A maximum of 2 URL links to related websites may be included in the Application Form, providing additional information about the city and/or the creative field concerned (please refer to the Form). The applicant city is also encouraged to provide information related to social media handles for the city (Twitter, Facebook, Instagram, etc.).



The Application Form, in its preconceived standard Word format accompanied by the documents described above, must reach the UNESCO Secretariat through one single email:

Via: ccnapplications@unesco.org

Deadline for submission: 30 June 2023, (11:59 pm CET)

Applications that are not received in the required standard format, as well as those that are incomplete and/or received after the above-mentioned deadline will not be considered.

UNESCO will not be responsible for the late delivery of submissions due to the lack of anticipation or possible technical difficulties (such as due to the size of the attachments). It is the sole responsibility of the applicant cities to ensure that submissions are received by the Secretariat on time. Please note that a strict deadline is applied with no exceptions made. An acknowledgement of receipt will be sent to the applicant city through email once the UCCN Secretariat receives the submitted application file.

For the 2023 Call for Applications, a set of tutorials has been updated to assist applicant cities to better understand the UCCN application process. These tutorials provide a comprehensive overview of: i) the objectives of the Network; ii) the main activities of the Network; and iii) what a UNESCO Creative City is; amongst other significant issues closely related to the Network.

Applicant cities are highly encouraged to go through these tutorials before commencing the application the preparation. The video tutorials can be accessed using the following link: 2023 Call for Applications | Creative Cities Network (unesco.org).

[3] For example, if applying to the creative field of literature, a letter of endorsement from the National Writers' Association would fulfil this requirement.

TENTATIVE TIMETABLE OF THE 2023 CALL FOR APPLICATIONS

21 March	**Launch of the Call**
30 June	**Deadline for Submission** *Only applications submitted to **ccnapplications@unesco.org**, using the **standard UCCN 2023 Application Form** and received **by 30 June 2023, (11:59 pm CET)**, will be processed. Applications received in a non-standard format will not be considered*
Until 16 July	**Technical Pre-screening** *Technical pre-screening by UNESCO Secretariat to verify eligibility of the applications (required documents provided; form duly completed; formal letters attached as per Guidelines, etc.)*
17 July – 17 September	**Parallel Evaluation** *Evaluation in parallel by independent experts appointed by UNESCO and the UCCN member cities of the same creative field*
Until 30 October	**Finalization of the Evaluation Process**
31 October (World Cities Day)	**Announcement of the Designation** *Designation announcement by the Director-General of UNESCO (to be made available on the UNESCO website and through its communicationchannels and networks)*

III. FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

How do cities apply?

Cities are invited to during the opening period of the Call for Applications. As aforementioned, applications must be submitted by email using the standard Application Form. Applications submitted in any other formats or altered versions of the standard document will not be considered.

Where can applicant cities find additional information on the UCCN and the application process?

To better understand the Network and its main objectives, activities, member cities and other key information, the UCCN Secretariat has updated a set of tutorials to support applicant cities in the current Call for Applications. The tutorials illustrate the application process and the key steps that need to be taken into account while preparing the application. To access the tutorials, kindly visit: 2023 Call for Applications | Creative Cities Network (unesco.org).

When is the application deadline?

The deadline for applications is announced on the UCCN website under the Call for Applications section 2023 Call for Applications | Creative Cities Network (unesco.org). For the 2023 Call, the deadline is **30 June 2023, (11:59 pm CET)**. Please kindly note that incomplete applications or those received after this date will not be considered.

In which languages should the application be submitted?

Applications can only be submitted in either **English or French**. However, when an application file is submitted in French, an official translation in English is highly recommended to facilitate the evaluation process.

Which additional documents should be provided with the application?

A valid Application Form must be accompanied by all the other documents required in the Application Form. Please note that no other documents will be taken into account during the evaluation process.

How do we send our application?

The complete application file must be submitted via one single email to ccnapplications@unesco.org, with the subject: **"2023 Application of [name of the applicant city]".**

The total size of the email with all required attachments included must not exceed 30MB. Due to technical restrictions, emails that exceed this size limit may not reach UNESCO. The Organization is not responsible for any technical shortfall during the transmission of the application.

Please contact us at ccnapplications@unesco.org in case that you encounter technical difficulties during the submission process.

How many cities per country can receive the endorsement of the National Commission for UNESCO concerned to submit their application?

For the 2023 Call for Applications, **a maximum of two applications in two different creative fields** from a same Member State or Associate Member can be submitted. Consequently, the National Commission for UNESCO of the country in which the applicant city is located can endorse a maximum of two applications in two different creative fields from the country.

Kindly note, a formal letter of support from the National Commission concerned is required to complete the application file. Incomplete application files including those lack of the letter of support will result in the applications being automatically deemed invalid.

How many cities per country may be eligible to the designation?

As of the 2021 Call, a maximum of two applications from the same country, and in two different creative fields, may be eligible for designation.

When and how will the designation be announced?

The designation announcement will be made on the UCCN website and through other UNESCO communication channels and networks on **31 October 2023**[4] (the confirmed date will be announced on the UCCN website in due course). A formal letter will be sent to each of the eligible cities (whose applications will be evaluated) to inform the result in the days following the designation announcement.

To allow for a considered and impartial evaluation of the applications, we kindly ask applicant cities to refrain from requesting information on their applications or the evaluation results during the process.

Who evaluates the application?

The evaluation process is implemented and coordinated by UNESCO. The process foresees a technical pre-screening and a parallel evaluation by independent experts and the member cities of the Network. To ensure the independence of the evaluators, no information on their identity nor evaluation is communicated.

Applicant cities are required not to exert any influence or lobby during the evaluation process. The final decision on designation lies with the Director-General of UNESCO, following consultation with external advice provided by independent experts as well as by the member cities organized in the seven creative fields.

How to proceed in the event of technical problems with the application?

It is advisable that all applicant cities prepare their application as early as possible. The UCCN Secretariat will only be able to provide technical assistance with your application (such as for issues related to the submission of the application file) should there be sufficient time available.

Moreover, it is not UNESCO's responsibility to either follow up on the individual application process of the applicant cities or give specific orientations or guidance for each case.

Please contact us at ccnapplications@unesco.org for any technical difficulties or general inquiries about the application process.

Should a creative field be specified in the application?

Yes, a creative field must be specified, and the application submitted must focus on that particular creative field. The creative fields covered by the Network are the following: Crafts and Folk Art, Design, Film, Gastronomy, Literature, Media Arts and Music.

[4] The United Nations General Assembly designated 31 October as World Cities Day, by its resolution 68/239.

Can a city apply for more than one creative field?

Please note that an applicant city can choose only one of the seven creative fields covered by the Network. This field should be considered as the focus of the application albeit such creative field may interact with other creative fields. Innovative and transversal approaches across various creative fields are encouraged.

Can adjacent areas of the city be involved in the application?

It is possible for the applicant city to involve its adjacent region in the application processand reflect the latter's contribution to the city's proposed strategy and action plan. However, the applicant city must bear primary responsibility and accountability for the application and the proposed strategy and action plan put forward in the application. In case of designation, only the city will receive the designation and become a member of the Network.

Does the size of a city matter?

Currently, there is no limitation to the number of inhabitants in a city applying for the membership of the Network. However, only cities can be members of the Network.

We have additional media items we would like to attach to our application, how could we provide these?

Submissions can only be made using the standard Application Form through email. Items in hard copy will not be accepted.

However, a maximum of two external website links can be provided in the Application Form, alongside the information related to social media handles for the city (for example, Facebook, Instagram, Twitter, etc.).

Can images, charts or diagrams be directly inserted in the application?

In order to standardize the evaluation process, it is not possible to include **images, charts or diagrams directly** in the Application Form, although three photos of the applicant city must be included in the application file. However, in case of designation, a city can submit these additional materials with a view to reinforcing its visibility.

Which considerations should guide the proposed budget in the application?

There is no minimum or maximum set amount foreseen for the provisional budget included in the application. However, the evaluators will assess the quality of the strategy and the action plan through the consistency, feasibility and sustainability of the proposed budget corresponding tothe planned activities. The budget proposed should fit a city's size, resources and ambitions.

COOPERATION FRAMEWORK FOR APPLICANT CITIES FROM AFRICA AND ARAB STATES

Promoting cultural diversity and strengthening geographical outreach: a global commitment

UNESCO stands for cultural diversity as a source of enrichment for all of humanity. The UNESCO Creative Cities Network, an international network of exchange and cooperation for cities, aims to ensure geographical representation of cities across all world regions. It is committed to strengthening cooperation with and among cities that have recognized creativity as a strategic factor of sustainable development as regards to economic, social, cultural and environmental aspects. Building partnerships and exchanging knowledge and good practices among member cities are one of the Network's founding principles and objectives.

Beyond significant efforts to improve the cultural diversity and geographical representation of the Network, cities from the Global South are still under-represented among its members. A majority of around 90 countries represented in the Network are from the Global North. This imbalance was acknowledged by UNESCO and the UCCN member cities as a key challenge to be addressed.

First introduced in 2017, the specific cooperation framework was open to applicant cities from the Africa region. During the 2019 Call for Applications, this mechanism was further extended to technically support applicant cities from the Arab States as well.

With the objective to further this effort, for the 2023 Call for Applications, the cooperation framework will be continued to encourage applications from Africa and the Arab States regions[5].

Ensuring the diversity of the Network's member cities is critical to ensure the Network's sustainability and outreach, as well as its capacity to demonstrate the power of creativity for sustainable development in diverse economic, social, cultural and environmental contexts.

Opening up the Network to cities from the Global South also offers the opportunity to explore new dimensions of creativity, often closely linked to local development, which can be a source of mutual learning for member cities. The enhancement also aligns with UNESCO's commitment to strengthening North-South and South-South cooperation towards building sustainable and resilient cities of tomorrow and achieving the 17 Sustainable Development Goals.

Creating effective cooperation: pairing applicant cities with member cities

Cities from the Global South have specific expectations from the Network, including receiving practical support and possibilities of mentoring. Similarly, some member cities have expressed their willingness to commit to broader, more systematic cooperation with their counterparts from the Global South to support their applications and active participation in the Network.

Through this specific Cooperation Framework, UNESCO invites applicant cities from Africa and the Arab States to express their interest in cooperation with current member cities in the preparation of their application, but also, eventually, in the implementation of their action plan in case of their designation. Meanwhile, UNESCO encourages its Creative Cities to commit to this Cooperation Framework and to express their interest in this city-to-city partnership.

[5] Regions defined by UNESCO are Africa, Arab States, Asia and the Pacific, Europe and North America, and Latin America and the Caribbean. The list of Member States and Associate Members that are eligible for participating in the Cooperation Framework can be found here: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380873 (pp.141-143)

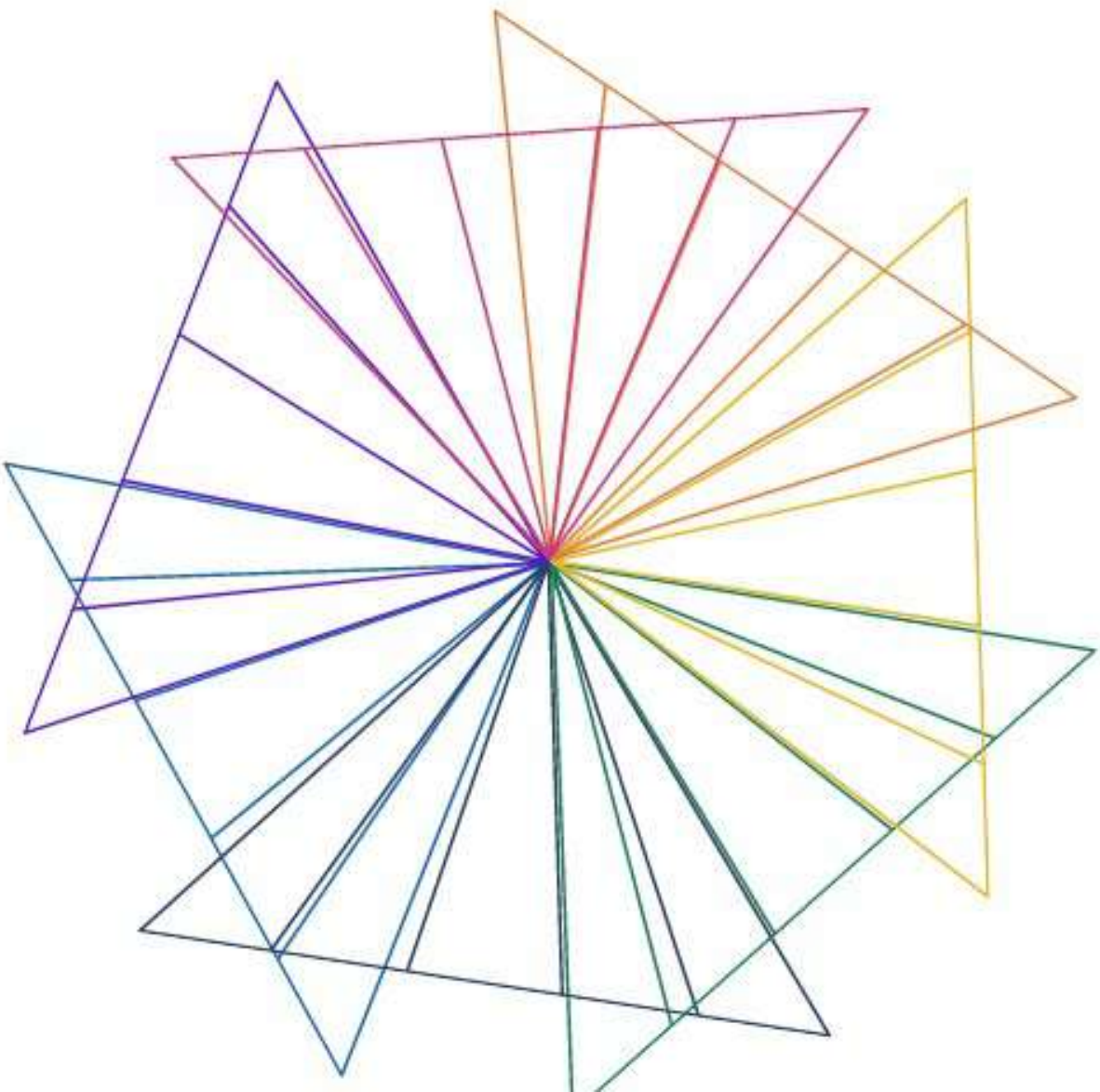
Expressions of interest from applicant cities of these two regions shall reach UNESCO no later than 3 April 2023. The UCCN Secretariat will then coordinate with the creative clusters concerned to identify member cities interested in partnering with the requesting applicant cities. If successful, the Secretariat will liaise with the paired cities so as to establish the cooperation between them by **13 April 2023**.

NB While the cooperation framework aims to improve the graphical representation within the Network, **it does not prejudge the final decision on the designation**, which is based on the evaluations undertaken by independent experts and member cities.

Selected applicant cities will receive technical support from their counterpart city in the preparation of their application. The support may be provided in the form of technical assistance, field missions and/or partnering according to the pair's mutual agreement. Partner cities are encouraged to pursue their cooperation if the applicant city is designated, so as to facilitate the smooth implementation of the proposed action plan as well as extend the scope and the impact of this Cooperation Framework through potential collective activities and projects.

unesco
Creative Cities Network

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
CALL FOR APPLICATIONS
2023



2023 CALL FOR APPLICATIONS

The standard Application Form is prepared by the Secretariat of the UNESCO Creative Cities Network and shall not be altered in any way. Kindly note that only this standard Form will be accepted and considered as eligible.

Please note that word limits are enforced and that it will not be possible to enter additional text once the limit is reached. Use the "Word Count" function to ensure that you do not exceed these limits.

All sections of the Form shall be duly completed. The information provided should not be repeated across different sections unless it is relevant to these sections. ***In case of lack of information for any of the section(s) or field(s) concerned, the applicant city is requested to enter the following phrase "No relevant information to provide****".*

Applicants are also required to submit three high-quality photos of the applicant city closely related to the creative field concerned. The form "Cession of Rights and Register of Photos" in the Annex hereto should therefore also be duly completed individually for each photo.

1. NAME OF CITY:

2. COUNTRY:

3. CONTACTS

3.1 Mayor of the City

Title (Mr/Ms/Other):

Family name:

First name:

Address:

Telephone number:

Email address:

3.2 Representative of the Mayor

The representative will facilitate the communication between the Mayor (the Municipality), and the UCCN Secretariat and provide political support to the designated "main executive contact" of the city (see point 3.3).

Title (Mr/Ms/Other):

Family name:

First name:

Institution/function:

Status/type of institution:

Address:

Telephone number:

Email address:

Other important information:

3.3 Main executive contact

The main executive contact will be the Focal Point of the city for all communication and coordination concerning the UNESCO Creative Cities Network. In case of the city's designation, this person should be officially designated by the Mayor or competent municipal authorities (see point 10.4).

Title (Mr/Ms/Other):

Family name:

First name:

Institution/function:

Status/type of institution:

Address:

Telephone number:

Email address:

Other important information:

3.4 Main communication contact

The main communication contact of the city will be responsible for supporting the city's communication efforts alongside the main executive contact, in communicating and disseminating information on its activities in the framework of the Network, as well as those provided by UNESCO (for example, it could be the chief communication officer of the city).

Title (Mr/Ms/Other):

Family name:

First name:

Institution/function:

Status/type of institution:

Address:

Telephone number:

Email address:

Other important information:

3.5 Alternative contact

The alternative contact will provide support and backup to the main executive contact.

Title (Mr/Ms/Other):

Family name:

First name:

Institution/function:

Status/type of institution:

Address:

Telephone number:

Email address:

Other important information:

4. CREATIVE FIELD:

Please choose only one between: Crafts and Folk Art, Design, Film, Gastronomy, Literature, Media Arts, and Music [Click on the drop-down menu].

Select a field

5. GENERAL PRESENTATION OF THE CITY:

*Presentation of the main geographical, demographic, cultural, social and economic characteristics of the city; mode of governance, principal culture-related facilities and infrastructure, international connections, etc. (**1500 characters maximum with spaces**).*

6. MAIN DEVELOPMENT OPPORTUNITIES AND CHALLENGES FACING THE CITY – USING CREATIVITY AS A DRIVER FOR ACTION:

*Every city is unique and pursues its own objectives according to its particular context and priorities. In this section, applicant cities are invited to explain how they consider culture and creativity – particularly in the creative field concerned – to act as a driver for identifying opportunities and challenges, and then to propose interventions that seek to maximize the potential of the creative field concerned for sustainable urban development and mitigate and resolve the challenges they face (**1200 characters maximum with spaces**).*

7. GLOBAL DEVELOPMENT STRATEGIES AND POLICIES:

*Presentation of the city's main and global development vision, strategies and policies, particularly those in line with the international development agendas, such as the United Nations' 2030 Agenda for Sustainable Development, African Union's Agenda 2063, etc. (**1000 characters maximum with spaces**).*

8. EXPECTED IMPACT OF THE DESIGNATION AND THE MEMBERSHIP ON THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT OF THE CITY:

*Presentation of the main reasons behind the decision to submit an application to the UNESCO Creative Cities Network and the expected medium and long-term impact of the designation for the sustainable development of the city, particularly over the next four years following the eventual designation (**1200 characters maximum with spaces**).*

9. PREPARATION PROCESS FOR THE APPLICATION:

*The design and preparation of the application submitted by the city should involve stakeholders from the creative field concerned, drawn from the private and public sectors, academia and civil society, as well as creators, professionals and practitioners. Describe how each of these groups have been consulted and/or engaged in the process of preparing the application; and how each group will benefit from the designation and membership to the Network (**1200 characters maximum with spaces**).*

10. COMPARATIVE ASSETS OF THE APPLICANT CITY MADE AVAILABLE TO THE NETWORK:

*In the following fields, the applicant cities are invited to present their main cultural assets – particularly those in the creative field concerned – that may be highlighted and tapped into locally and internationally to further the Network's objectives: making creativity, especially in the creative field concerned, an essential driver of sustainable urban development. Applicant cities are strongly advised to avoid presenting lists and to provide succinct and relevant information supported with data and examples, so that the city's cultural and creative assets can be assessed properly (**1000 characters maximum with spaces for each field below**).*

10.1 Role and foundations of the creative field concerned in the city's history and development

10.2 Current economic importance and dynamism of the cultural sector and, in particular, of the creative field concerned. The information can be supported by data, statistics, and other indicators on its contribution to economic development and employment, number of cultural enterprises in the city, etc.

10.3 Different communities and groups engaged in, and/or that earn their livelihoods from, the creative field concerned

10.4 Major fairs, conferences, conventions, congresses, and other national and/or international events organized by the city over the past four years, aimed at professionals and practitioners in the creative field concerned (creators, producers, marketers, promoters, etc.)

10.5 Major festivals, conventions and other large-scale events organized by the city in the past four years in the creative field concerned, aimed at the general audience at the local, national and/or international level

10.6 Main curriculum mechanisms, courses and programmes aimed at promoting culture and creativity, as well as arts education in the creative field concerned across different educational levels

10.7 Lifelong learning, tertiary education, vocational schools, training centres, residencies and other complementary education institutions specialised in the creative field concerned

10.8 Research centres, specialized institutes and programmes that focus on research and development in the creative field concerned

10.9 Recognized infrastructure for the creation, production and dissemination of activities, goods and services in the creative field concerned, at the professional level (for example, centres for professionals, cultural enterprise incubators, chambers of commerce with specific programmes for cultural goods and services, etc.)

10.10 Main facilities and cultural spaces dedicated to practice, promotion and dissemination in the creative field concerned, aimed at the general public and/or specific audiences (such as youth, women, vulnerable groups, etc.)

10.11 Present a maximum of three major programmes or projects developed by the city in the past four years to promote wider participation in cultural life in the creative field concerned, particularly those aimed at disadvantaged or vulnerable social groups

10.12 Present a maximum of three major programmes or projects developed in the past four years in the creative field concerned that have helped to create and/or strengthen relations of cooperation between different actors, including the local government, the private sector, creators, civil society, academia and/or other relevant stakeholders

10.13 Role and impact of the main professional, industrial or sectoral, and non-governmental civil society organizations that are active in the city in the creative field concerned

10.14 Main initiatives, policies, guidelines, programmes and measures, implemented by the city in the past four years to improve the status of creators and professionals and to support creative work, particularly in the creative field concerned

10.15 Main initiatives, policies, guidelines, programmes and measures, implemented by the city in the past four years to support and enhance local cultural industries in the creative field concerned

10.16 Main international and/or regional cooperation initiatives in the creative field concerned, developed with cities from different countries in the past four years

10.17 Major programmes or projects implemented in the last four years that directly or indirectly support and create synergies with at least one of the other creative fields in the Network

10.18 Main international cooperation initiatives and/or partnerships developed in the past four years involving at least two of the seven creative fields covered by the Network (crosscutting and/or trans-sectoral projects)

10.19 Main facilities and infrastructure made available as well as activities (fairs, conferences, conventions, etc.) organized by the city in the past four years, aimed at promoting the creative fields covered by the Network other than the selected one in the application

10.20 Provide detailed information of the city's overall proceeds and expenditures over the last four years, showing amounts devoted to and generated from the creative field concerned

11. CONTRIBUTION TO ACHIEVING THE OBJECTIVES OF THE NETWORK

In this section, the applicant cities are invited to present an appropriate medium-term (four-year) action plan describing the main initiatives that the city commits to implement and achieve the Network's objectives: strategically placing culture and creativity as drivers of sustainable development at the local and international levels.

The proposed initiatives should correspond to the objectives and the areas of action specified in the Network's Mission Statement. Applicant cities are requested to have good knowledge of this document before filling in this section. The action plan and the proposed initiatives thereof should be realistic, coherent and feasible, and in line with the United Nations 2030 Agenda for Sustainable Development. It is recommended to describe the main planned initiatives in a meaningful manner rather than multiple theoretical lists of actions. In case of designation, the city will be expected to implement this action plan and to report on its implementation of the plan via the compulsory periodic Membership Monitoring Report.

11.1 Presentation of a maximum of three major initiatives, programmes and/or projects aimed at achieving the objectives of the Network locally at the city level by enhancing the role of culture and creativity in sustainable development

*It is recommended that two of the proposed initiatives, programmes and/or projects should correspond to the creative field concerned and one of the initiatives presented should be of a cross-cutting nature and link with at least one of the other creative fields covered by the Network. The presentation of the proposed initiatives should notably include the scope, objectives, outreach and stakeholders (partners, participants and beneficiaries), the expected results and impact to highlight the quality, diversity and innovativeness of the approach. Initiatives, programmes and/or projects supported by and/or involving the public and private sectors, civil society, professional associations and cultural institutions are encouraged (**3500 characters maximum with spaces**).*

11.2 Presentation of a maximum of three major initiatives, programmes and/or projects aimed at achieving the Network's objectives on an international level, particularly those involving other member cities of the Network

*The presentation of the proposed initiatives, programmes and/or projects should notably include the scope, objectives, outreach, stakeholders (partners, participants and beneficiaries) and expected results and impact, to highlight the quality, diversity and innovativeness of the approach. Initiatives supporting the extension of the Network in under-represented regions and countries, as well as actions involving cities in developing countries to strengthen North-South and South-South cooperation, are encouraged. A cross-cutting initiative linking several of the creative fields covered by the Network may be presented (**3500 characters maximum with spaces**).*

11.3 Estimated budget for implementing the proposed action plan

*It is recommended to present the estimated overall annual budget for implementing the proposed action plan over a period of 4 years, as well as the respective percentages that will be earmarked to local and international activities respectively. All of the resources that the city expects to allocate should be mentioned, not only including financial resources but also other resources (personnel, facilities, etc.). Please indicate any existing funding or envisaged funding opportunities with national, regional and international funding agencies such as development banks and institutions, in order to complement the budget from the municipality itself. Alternative and innovative fundraising mechanisms may be presented (**1000 characters maximum with spaces**).*

The evaluation will not be made on the basis of the size of the proposed budget but in terms of its feasibility, coherence, achievability and sustainability in relation to the proposed action plan.

11.4 Intended structure for the implementation and management of the action plan

*Presentation of the organizational structure, human resources and planned working arrangements that will be established to ensure the programming and implementation of the proposed action plan. It is recommended that the person in charge of the team or entity will also be the focal point of the city in case of designation. Information about potential partners for the implementation of the action plan, along with the names, titles and contact details of key experts, non-governmental organizations (NGOs) and academic institutions, may also be provided (**1500 characters maximum with spaces**).*

11.5 Intended plan for communication and awareness-raising

*Presentation of a comprehensive communication and awareness-raising strategy and plan for promoting the Network and its objectives to a wide audience, as well as the expected outcomes and impact of this plan (**1500 characters maximum with spaces**).*

12. SUBMISSION OF THE PERIODIC MEMBERSHIP MONITORING REPORT

☐ By checking the box, the designated city commits to providing, every four years, a Membership Monitoring Report as required by UNESCO. This report will provide detailed information on the implementation and impact of its action plan as a UNESCO Creative City, as well as its contribution to sustainable development goals and the global priorities put forward by the MONDIACULT 2022 Declaration in the field of culture. Further details will be provided to the designated cities in due course.

13. PARTICIPATION IN THE ANNUAL CONFERENCES OF THE NETWORK

☐ By checking the box, the city if designated commits to ensure the participation of a delegation from the city, ideally together with the Mayor, in the Annual Conferences of the UNESCO Creative Cities Network, and to cover any travel, accommodation and other subsistence costs incurred. It is also recommended to include the aforementioned city focal point in the city's delegation.

14. PROVIDING INFORMATION TO THE SECRETARIAT

☐ By checking the box, the city if designated commits to regularly provide up-to-date key information related to the implementation of the city's membership, notably any changes in the contact details including the Mayor, the focal point and other contact persons (see sections 3.1, 3.2, 3.3, 3.4)

15. DISSEMINATION OF INFORMATION PROVIDED BY UNESCO

☐ By checking the box, the city if designated commits to regularly disseminate key information as well as communication materials shared by UNESCO through the city's communication and social media platforms. The main communication contact alongside the main executive contact (please refer to Section 3.4) shall be responsible for undertaking this task and keeping the UNESCO Secretariat informed in this regard

16. COMMUNICATION MATERIALS

In order to prepare communication materials about your city in the event of designation, please complete the following fields. This information will be used on the UNESCO website and in other communication materials of the UNESCO Creative Cities Network.

*Therefore, please kindly note that the city is **fully responsible for the quality and accuracy of the submitted communication materials**. In order to facilitate the preparation of these materials, you may refer to the UCCN website where a city page for each current member is presented.*

16.1 Brief and pertinent presentation of the cultural assets and creative industries of the city in the creative field concerned, avoiding the exclusive promotion of city branding or tourism. Data, statistics and other indicators in the field of cultural and creativity, especially in the creative field concerned, are highly recommended (***1500 characters maximum with spaces***)

16.2 Contributions of the city in terms of achieving the objectives of the Network according to the proposed action plan ***(800 characters maximum, presented in bullet points)***

16.3 A maximum of two URL links to websites related to the creative field concerned in the city and/or key elements of the application. Social media handles for the city if any including Facebook, Instagram, Twitter may also be provided

16.4 List of the city's membership in other UNESCO's cities networks (such as UNESCO Global Network of Learning Cities and International Coalition of Inclusive and Sustainable Cities), as well as other major international and inter-regional cities networks or platforms

Name: **Mayor of the city of:**

Date: **Signature**[1]**:**

[1] The Mayor of the city should sign the present Application Form with his/her digital signature. In case the digital signature is not available, please send a separate scanned copy of the page 2 (where personal information about the mayor appears) and this page, both signed in ink.

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK 2023 CALL FOR APPLICATIONS

CESSION OF RIGHTS AND REGISTER OF PHOTO[2] (1)

I, the undersigned, Click here , hereby grant to UNESCO the non-exclusive right for the whole term of copyright to use, publish, reproduce, distribute, display, broadcast communicate or make available to the public, in any language or form and by any means including digital, the following material(s), in whole or in part, and to authorize other publishers or co-publishers to exercise any or all these rights. I grant these rights to UNESCO irrevocably, for an unlimited period of time.

Identifier (for instance file name)	**Brief informative caption** (no more than 40 words in English or French)	**Date**	**Credit** (© name, creation year)	**Photographer** (if not mentioned in the credit)
Click here	Click here	dd/mm/yyyy	© Click here	Click here

1. I further grant to UNESCO the non-exclusive right to sub-license to third parties to re-use the material(s) in whole or in part, solely for non-profit educational or public information uses, including as part of an open access communication material using a Creative Commons IGO 3.0 license.

2. These rights are granted subject to the condition that the respective above-mentioned credit, or its equivalent, is provided if and when the material(s) is/are used.

3. I certify that I am the sole copyright holder of the Work and I have full power to make this Agreement and to authorize the use of the Work as set forth in the above paragraph.

4. I certify that I am entitled to grant all the rights under paragraphs 1 and 2 of this present Cession of Rights and that, to the best of my knowledge and belief, the material(s):

   (a) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any existing copyright or license; and

   (b) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any customary practices governing access to the heritage depicted or incorporated, and contain(s) nothing obscene, libellous or defamatory.

5. I Name of the owner of the photograph will hold harmless, defend and indemnify UNESCO against any lawsuits, claims, costs and liabilities resulting from any disputes that arise from the present Cession of Rights.

[2] The Cession of Rights and Register of Photo be separately signed for each photo.

6. All disputes arising out of, or in connection with the present Cession of Rights or the breach thereof, shall be settled primarily by mutual understanding. In the event an amicable settlement cannot be reached, such dispute shall be referred to arbitration in accordance with the Rules of Arbitration of the United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL)

Name:	Click here	Date:	dd/mm/yyyy
Address:	Click here	Signature:	

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
2023 CALL FOR APPLICATIONS

CESSION OF RIGHTS AND REGISTER OF PHOTO (2)

I, the undersigned, Click here , hereby grant to UNESCO the non-exclusive right for the whole term of copyright to use, publish, reproduce, distribute, display, broadcast communicate or make available to the public, in any language or form and by any means including digital, the following material(s), in whole or in part, and to authorize other publishers or co-publishers to exercise any or all these rights. I grant these rights to UNESCO irrevocably, for an unlimited period of time.

Identifier (for instance file name)	**Brief informative caption** (no more than 40 words in English or French)	**Date**	**Credit** ('© name, creation year')	**Photographer** (if not mentioned in the credit)
Click here	Click here	dd/mm/yyyy	© Click here	Click here

1. I further grant to UNESCO the non-exclusive right to sub-license to third parties to re-use the material(s) in whole or in part, solely for non-profit educational or public information uses, including as part of an open access communication material using a Creative Commons IGO 3.0 license.

2. These rights are granted subject to the condition that the respective above-mentioned credit, or its equivalent, is provided if and when the material(s) is/are used.

3. I certify that I am the sole copyright holder of the Work and I have full power to make this Agreement and to authorize the use of the Work as set forth in the above paragraph.

4. I certify that I am the sole copyright holder of the Work and I have full power to make this Agreement and to authorize the use of the Work as set forth in the above paragraph. I certify that I am entitled to grant all the rights under paragraphs 1 and 2 of this present Cession of Rights and that, to the best of my knowledge and belief, the material(s):

(a) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any existing copyright or license; and

(b) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any customary practices governing access to the heritage depicted or incorporated, and contain(s) nothing obscene, libellous or defamatory.

5. I Name of the owner of the photograph will hold harmless, defend and indemnify UNESCO against any lawsuits, claims, costs and liabilities resulting from any disputes that arise from

the present Cession of Rights.

6. All disputes arising out of, or in connection with the present Cession of Rights or the breach thereof, shall be settled primarily by mutual understanding. In the event an amicable settlement cannot be reached, such dispute shall be referred to arbitration in accordance with the Rules of Arbitration of the United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL)

Name:	Click here	Date:	dd/mm/yyyy
Address:	Click here	Signature:	

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
2023 CALL FOR APPLICATIONS

CESSION OF RIGHTS AND REGISTER OF PHOTO (3)

I, the undersigned, Click here , hereby grant to UNESCO the non-exclusive right for the whole term of copyright to use, publish, reproduce, distribute, display, broadcast communicate or make available to the public, in any language or form and by any means including digital, the following material(s), in whole or in part, and to authorize other publishers or co-publishers to exercise any or all these rights. I grant these rights to UNESCO irrevocably, for an unlimited period of time.

Identifier (for instance file name)	**Brief informative caption** (no more than 40 words in English or French)	**Date**	**Credit** ('© name, creation year')	**Photographer** (if not mentioned in the credit)
Click here	Click here	dd/mm/yyyy	© Click here	Click here

1. I further grant to UNESCO the non-exclusive right to sub-license to third parties to re-use the material(s) in whole or in part, solely for non-profit educational or public information uses, including as part of an open access communication material using a Creative Commons IGO 3.0 license.

2. These rights are granted subject to the condition that the respective above-mentioned credit, or its equivalent, is provided if and when the material(s) is/are used.

3. I certify that I am the sole copyright holder of the Work and I have full power to make this Agreement and to authorize the use of the Work as set forth in the above paragraph.

4. I certify that I am entitled to grant all the rights under paragraphs 1 and 2 of this present Cession of Rights and that, to the best of my knowledge and belief, the material(s):

   (a) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any existing copyright or license; and

   (b) is/are in no way whatever a violation or an infringement of any customary practices governing access to the heritage depicted or incorporated, and contain(s) nothing obscene, libellous or defamatory.

5. I Name of the owner of the photograph will hold harmless, defend and indemnify UNESCO against any lawsuits, claims, costs and liabilities resulting from any disputes that arise from the present Cession of Rights.

6. All disputes arising out of, or in connection with the present Cession of Rights or the breach thereof, shall be settled primarily by mutual understanding. In the event an amicable settlement cannot be reached, such dispute shall be referred to arbitration in accordance with the Rules of Arbitration of the United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL)

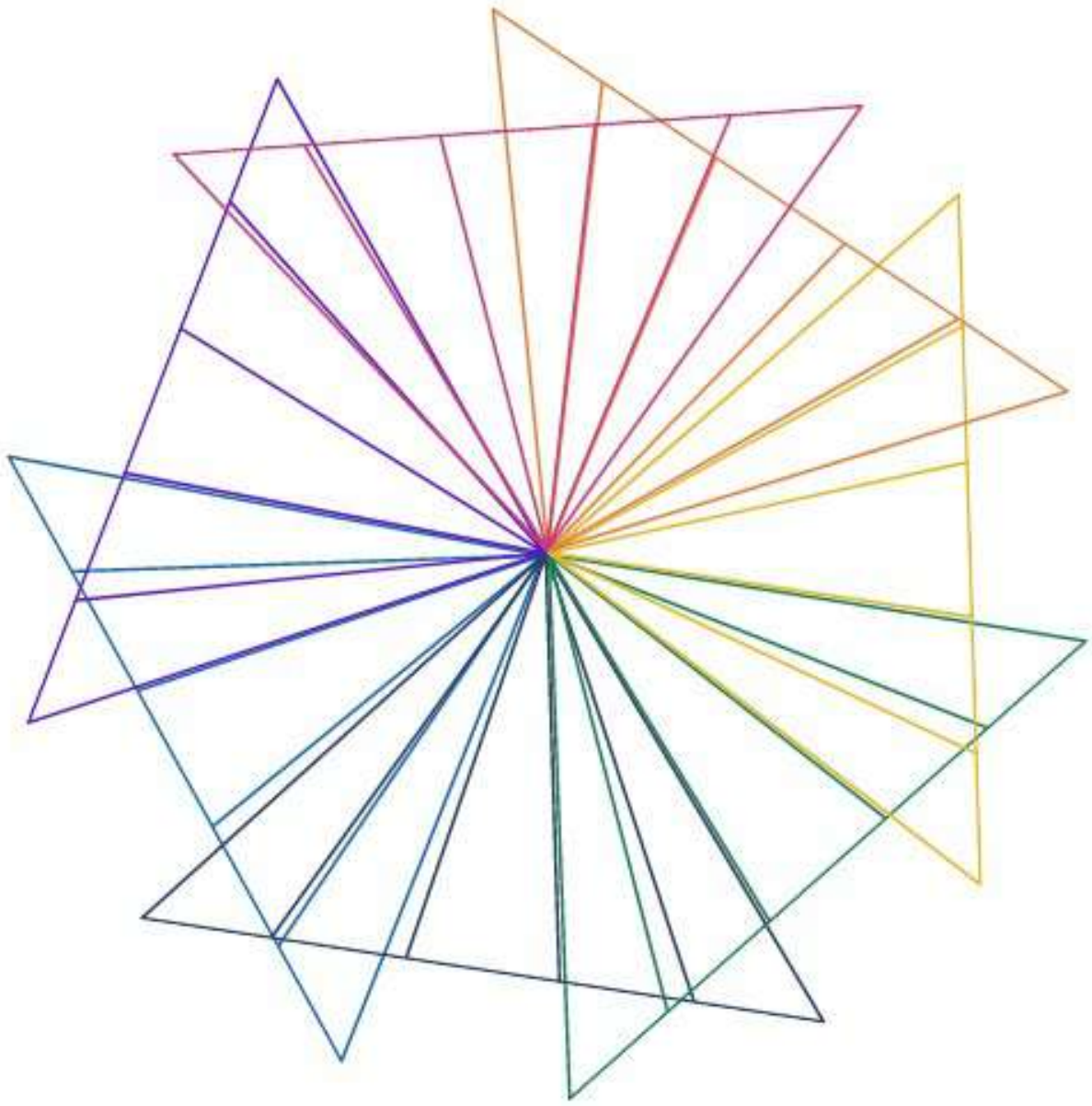
Name:	Click here	Date:	dd/mm/yyyy
Address:	Click here	Signature:	

Anexo 5

Formulário UCCN

unesco
Creative Cities Network

UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK
CALL FOR APPLICATIONS
2023



UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK

2023 CALL FOR APPLICATIONS

The standard Application Form is prepared by the Secretariat of the UNESCO Creative Cities Network and shall not be altered in any way. Kindly note that only this standard Form will be accepted and considered as eligible.

Please note that word limits are enforced and that it will not be possible to enter additional text once the limit is reached. Use the "Word Count" function to ensure that you do not exceed these limits.

All sections of the Form shall be duly completed. The information provided should not be repeated across different sections unless it is relevant to these sections. ***In case of lack of information for any of the section(s) or field(s) concerned, the applicant city is requested to enter the following phrase "No relevant information to provide****".*

Applicants are also required to submit three high-quality photos of the applicant city closely related to the creative field concerned. The form "Cession of Rights and Register of Photos" in the Annex hereto should therefore also be duly completed individually for each photo.

4. CREATIVE FIELD:

Please choose only one between: Crafts and Folk Art, Design, Film, Gastronomy, Literature, Media Arts, and Music [Click on the drop-down menu].

Media Arts

5. GENERAL PRESENTATION OF THE CITY:

*Presentation of the main geographical, demographic, cultural, social and economic characteristics of the city; mode of governance, principal culture-related facilities and infrastructure, international connections, etc. (**1500 characters maximum with spaces**).*

Located in São Paulo state, capital of its mesoregion, Bauru has 382,000 inhabitants. It is a reference for trade, education, business, health, services, work and tourism. It grew with NOB (1906), the first railway station based in a countryside city and the third largest in the country. It has an international airport and is one of the five largest road-rail junctions in the world. It has over 1,200 industries. It has 39 higher education institutions, such as UNESP, with graduate degrees in all levels in design, media and technology. It is the only Audiovisual Cluster in the state, being the 23rd municipality in the country in the number of audiovisual companies. Now it seeks to be recognized as an IT Cluster. INOVA is a public innovation center, SENAI has the best professional education in the state and SENAC offers creative economy and multimedia courses. Cultural diversity comes from the French, Japanese origins, from the outskirts - including the Mary Dota (the largest housing compound in Latin America) - and from the Guarani, Kaingang and Terena in the Indigenous Land (IT) Araribá at 40 km. Environmental assets: the largest reserve of Cerrado in the RVS Aimorés state (1,724,237 hectares), rivers with ciliary woods, urban parks and conservation tourist sites (Botanical Garden and Horto Forestal). It has a Municipal Theatre (450 seats) with 300 annual presentations, amphitheater in the Vitória Régia Park (1,800 seats) and the Recinto Mello de Moraes (200,000 people).

6. MAIN DEVELOPMENT OPPORTUNITIES AND CHALLENGES FACING THE CITY – USING CREATIVITY AS A DRIVER FOR ACTION:

*Every city is unique and pursues its own objectives according to its particular context and priorities. In this section, applicant cities are invited to explain how they consider culture and creativity – particularly in the creative field concerned – to act as a driver for identifying opportunities and challenges, and then to propose interventions that seek to maximize the potential of the creative field concerned for sustainable urban development and mitigate and resolve the challenges they face (**1200 characters maximum with spaces**).*

Bauru has a floating population of 25,000 university students. It has the largest habitational compound (Mary Dota) and the biggest hip hop week in Latin America. The strategy aims to attract, form and retain talents, integrating creativity and innovation to generate synergy and

opportunities for students and peripheral population. Education and fostering mechanisms are also fundamental. In recent years, investments have rised in innovation, tourism and events in public spaces. Since 2020, INOVA has been a tech center and incubator to stimulate innovation. The cultural calls for projects were expanded and have specific budget for audiovisual and hip hop, in close dialogue with the Culture Council. The Railway Museum and the Museum of Image and Sound (MIS) received R$ 2.1 million for renovation and digitization. Three technology parks are being implemented. SESI and UNESP have fab labs affiliated to FabFoundation world network. Since 2021, the city is an Audiovisual Cluster and seeks to become an IT Cluster, highlighting games, software and technology. Media Arts, as a creative sector, unites creativity, multidisciplinarity and innovation in tune with Bauru's vocation.

7. GLOBAL DEVELOPMENT STRATEGIES AND POLICIES:

*Presentation of the city's main and global development vision, strategies and policies, particularly those in line with the international development agendas, such as the United Nations' 2030 Agenda for Sustainable Development, African Union's Agenda 2063, etc. (**1000 characters maximum with spaces**).*

The future shown by the 2030 Agenda is a guide to think about quality education, innovation, reduction of inequalities, sustainable communities and partnerships in favor of goals. It also evokes diversity and indigenous peoples. Bauru is UN Global Compact signatory since 2020 and its budget is all linked to SDGs. The municipality is investing to structure a distributed network of knowledge, creativity and innovation, by activating the public center of technology and incubator INOVA, installing a new Creative Hub for professional training and creative collaboration and acquiring historic buildings to start education spaces, like the new Municipal School of Arts in the former automobile club building. The Science and Innovation Council and the Municipal Innovation Law are also being strengthened. The Participatory Municipal Creative Economy Plan united universities, companies, Civil Society Organizations (CSOs), communities and creative producers. The projects are all aligned with SDGs.

8. EXPECTED IMPACT OF THE DESIGNATION AND THE MEMBERSHIP ON THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT OF THE CITY:

*Presentation of the main reasons behind the decision to submit an application to the UNESCO Creative Cities Network and the expected medium and long-term impact of the designation for the sustainable development of the city, particularly over the next four years following the eventual designation (**1200 characters maximum with spaces**).*

Knowledge and creativity are the main raw materials of the 21st century. This is related to an ecology of diversity, quality of life and healthier activities for people and the planet. The intersection between the Audiovisual Cluster (cinema, games and software) and the IT Cluster (data, games, software and technology) place Media Arts as an aglutinating creative sector. The objective is to make creativity and culture the main economy drivers, based on the retention of talents, growth of tourism (green and creative), uniting industries, education, history, the creative

chain and technology. It is focused on knowledge and immaterial economy, based on services for the audiovisual and innovation sectors. Bauru is logistically privileged and 60% of its tourism is liked to business. The postproduction industry in cinema and games has rising demand and a void in supply, certain services are only found sparsely. The strategic plan aims to turn the city a reference for specialized services, even for cities like Belo Horizonte, Brasília and Goiânia. A plan for public spaces and smart solutions is also a part of it.

9. PREPARATION PROCESS FOR THE APPLICATION:

*The design and preparation of the application submitted by the city should involve stakeholders from the creative field concerned, drawn from the private and public sectors, academia and civil society, as well as creators, professionals and practitioners. Describe how each of these groups have been consulted and/or engaged in the process of preparing the application; and how each group will benefit from the designation and membership to the Network (**1200 characters maximum with spaces**).*

Bauru was selected by São Paulo government to receive creative economy consultancy, recognizing its creative assets and potential. In July 2022, the city was at the UCCN Annual Conference in Santos and in August it started the application process. Many hundreds of consultations and conversations were carried out in the center and periphery, public and private sectors, third sector, culture groups and universities. More than 200 in-depth interviews, eight mentoring sessions and five workshop meetings were carried out. The working group has people from all creative sectors, commerce, universities and city hall. Five secretariats led the process: Culture; Education; Environment, Welfare; and Economic Development, Innovation Tourism and Income. In the latter the creative economy is allocated, as an inducer of economic production, work, innovation and tourism. The activities aimed to gather information and evaluate structures, best practices, local, regional and international partnerships. The public event to launch the candidacy gathered over 2,000 people.

10. COMPARATIVE ASSETS OF THE APPLICANT CITY MADE AVAILABLE TO THE NETWORK:

*In the following fields, the applicant cities are invited to present their main cultural assets – particularly those in the creative field concerned – that may be highlighted and tapped into locally and internationally to further the Network's objectives: making creativity, especially in the creative field concerned, an essential driver of sustainable urban development. Applicant cities are strongly advised to avoid presenting lists and to provide succinct and relevant information supported with data and examples, so that the city's cultural and creative assets can be assessed properly (**1000 characters maximum with spaces for each field below**).*

10.1 Role and foundations of the creative field concerned in the city's history and development

Reference in broadcasting and media. In 1959, Bauru obtained the Brazil's first TV concession outside a capital. Six university TVs produce content locally. TV USP Bauru is multiply awarded and the first 100% digital university channel in the country, with state-of-the-art equipment and the mission of bringing academic research closer to the audience. It applies research, for example, in interactivity, virtual sets, costumes and makeup for HD technology. Much of it is done in partnership with the UNESP Professional Master's Degree in Digital TV, an interdisciplinary program started in 2008, which helped the implementation and development of the country's Digital TV. FAAC-UNESP is one of the main centers of theoretical and applied research in audiovisual in the country. In 2021, Bauru became the first recognized Audiovisual Cluster in São Paulo, articulated by educators, professionals, companies and universities.

10.2 Current economic importance and dynamism of the cultural sector and, in particular, of the creative field concerned. The information can be supported by data, statistics, and other indicators on its contribution to economic development and employment, number of cultural enterprises in the city, etc.

A Cluster is a set of agents of diverse nature from the same sector: producing and supplying companies, research centers, government agents, third sector institutions, universities. Bauru is the only Audiovisual Cluster recognized in the state of São Paulo. It has over 500 companies whose main activity is registered as audiovisual. It is the 14th audiovisual center in the country, excluding the capitals. In the city, content is produced for Amazon Prime, Globosat, HBO, Netflix; e.g. the animation “O Menino e o Mundo”, nominated for an Oscar. The Bauruense Digital Film Library has almost 200 works produced in the city, mostly with original scripts. The stable flow of university graduates highlights a scenario of emerging audiovisual producers. The Loco de Ouro festival is the largest university film festival in the country. Festival Filma Bauru rewards films from the interior and reaches its 5th edition with support from the municipality, SESC and financial support via ProAC Calls.

10.3 Different communities and groups engaged in, and/or that earn their livelihoods from, the creative field concerned

In theater, three events completed ten years: the independent theater FestinBau with short films, plays and training actions; FACE with international workshops, film and play shows; and the International Encounter of Puppets with international groups, linked to the animation environment. Glitch and the Sequential Arts Group (GAS) hold weekly meetings and workshops with SESC, which also offers courses in software such as Blender. In performing arts, the city maintains Circus House and Municipal Dance Company, both with national partnerships and professional training. In literature, the 20th Literary Festival 2022 had 40 calls for projects in dance, theater and education. In hip hop, daily events covering all the city, capillarity recognized by the Hip Hop Week Municipal Law and the Hip Hop House. Culture groups study media vehicles, like 014bpm, Cria Bauru and FMC Comunica that publicize and carry out audiovisual works promoting the culture of the city.

10.4 Major fairs, conferences, conventions, congresses, and other national and/or international events organized by the city over the past four years, aimed at professionals and practitioners in the creative field concerned (creators, producers, marketers, promoters, etc.)

Bauru hosts frequent international events. It is worth highlighting FAAC-UNESP activities, open to the public. In 2017, it established institutional cooperation with the Heller School for Social Policy and Management, through its Post-Graduation in Media and Technology and held the 9th Conference of the International Media Management Academic Association (IMMAA) with Columbia University, University of Porto, Northwestern University , University of Navarra, among others. In 2018, the 1st International Congress Media Ecology and Image Studies – Challenges for Imagery Narratives. In 2021, the Latin American Free Software Installation Festival (FLISoL). In 2022, Animation Day with Asifa (International Animation Film Association), the 15th edition of the RTVI Week, the First Steps in the Music Industry lecture linked to the Berklee College of Music and the Architecture Week discussing scenographic architecture, digital and ephemeral. All linked to Media Arts and related sectors.

10.5 Major festivals, conventions and other large-scale events organized by the city in the past four years in the creative field concerned, aimed at the general audience at the local, national and/or international level

Since 2012, Filma Bauru selects and awards fiction, documentaries, animation, music videos and video art from inland and coastal cities, has training activities and exhibitions in peripheral public squares, SESC and Vitória Régia Park (1,800 seats). Every year, the São Paulo International Film Festival has screenings and discussions promoted by SESC. Blogando Festival lasts three days in the Guilhermão Auditorium (900 seats) discussing arts and business in digital media. The Loco de Ouro is the biggest university festival in the country, it shows student works to the general public. Fuzuê organizes exhibitions related to diversity with debates and installations for hundreds of people. The company Concilig puts on Cinema na Praça monthly with works from Bauru. Interdesigners completed 30 years discussing media arts and design, with meetings and debates for the general public, researchers, educators and students.

10.6 Main curriculum mechanisms, courses and programmes aimed at promoting culture and creativity, as well as arts education in the creative field concerned across different educational levels

SENAC has courses linked to cultural production and tourism, it is specialized in information technology and multimedia, with Technical Secondary Education in these two areas. SENAI Bauru is the best professional school in the state, it has international champions in graphic design and graphic production, being the main graphic center in the

state. Its structure has the entire graphics-industrial chain and four laboratories with state-of-the-art computers that are frequently renovated. The CSOs in the territory play an important role in offering after-school activities related to creative training, offering courses in theatre, music, design and dance. At SESC, courses are offered on various free software related to digital arts. There are ongoing workshops linked to the animation chain, weekly meetings with the Glitch and GAS groups, as well as meetings with young people and teenagers dedicated to knowledge around animation, games, comics and RPG.

10.7 Lifelong learning, tertiary education, vocational schools, training centres, residencies and other complementary education institutions specialised in the creative field concerned

Bauru has a Radio, TV and Internet course from UNESP, which also has all levels of gradution in media and technology with the PPGMIT program. It is still possible to add related courses from UNESP at the Faculty of Architecture, Arts and Communication: Design, Visual Arts, Journalism and Public Relations. At FIB, private college, there is the Audiovisual Production course, an important training center for professionals in the municipality. FIB offers courses in Design and Advertising and Unisagrado in Arts, Design, Journalism, and Advertising. The related sector of games, in turn, benefits from the Computing and Information Systems courses at UNESP, the Digital Games course at Unisagrado and courses at SENAC, SENAI and SESC. At SENAC, it is worth mentioning that all courses are free for most students and training includes creative areas such as cultural production, which professionalized members of many cultural groups.

10.8 Research centres, specialized institutes and programmes that focus on research and development in the creative field concerned

The Municipal Innovation Law (2018) encourages innovation and scientific and technological research. There are three technology parks being recognized (FIB, UNESP and City Hall). The City's INOVA offers structure, incubator and training for innovative businesses. UNESP and SESI have fab labs. Since 2019, the Bauru Technological Innovation Center (CITeBauru) connects Bauru universities to generate innovation and business among students, along with calls for projects aligned with the UN SDGs, with mentorships and dedicated space. Unisagrado, USC and FIB have courses and a research structure for design, games, information technology and media. The media arts benefit from actions such as the International Meeting Eye Movements and Human Performance (2022) of the Faculty of Sciences (UNESP) and the Didactic Observatory of Astronomy, which offers national and international events and promotes meetings and events disseminate scientific knowledge, always are open to the general public.

10.9 Recognized infrastructure for the creation, production and dissemination of activities, goods and services in the creative field concerned, at the professional level (for example, centres for professionals, cultural enterprise incubators, chambers of commerce with specific programmes for cultural goods and services, etc.)

SESC Art and Technology sector is open to workshops and proposals for artistic and professional development with a digital structure and projectors. Conq is a private innovation hub that holds over 50 companies and startups such as Lahar acquired by Ramper (USA), game developers and helthtechs. Stakeholders in technology are articulating the formation of the IT Cluster, highlighting games and software. The MIS and the Railway Museum have now digitalized collection and interactive spaces inaugurated in 2023. The city hall's Inova offers structure, incubator and training for innovative businesses. UNESP veand SESI ha fab labs in Fab Foundation world network. In 2022, the State Secretariat for Economic Development awarded the Audiovisual Cluster with a contribution of R$175,000 to create a platform for connecting producers and service providers in the sector, recognizing the maturity of the cluster and the importance of expanding the integration of media and audiovisual arts.

10.10 Main facilities and cultural spaces dedicated to practice, promotion and dissemination in the creative field concerned, aimed at the general public and/or specific audiences (such as youth, women, vulnerable groups, etc.)

SESC has a large structure covering 20,000 m², with leisure spaces, auditorium with cinema (180 seats), library and comic book library, art and technology workshops. It offers cinema sessions, comics and games meetings, comics workshops with GAS and Glitch, all weekly. It holds digital arts exhibitions with projections, sounds and interactivity. It has a wide program and even offers actions in its open areas and in public spaces, contemplating the periphery. At Unesp, the Guilhermão auditorium holds 900 people and has a large reception area, where various events are held, including Interdesigners, which reached its 30th edition as a national forum on digital media and design, embracing cutting-edge debates on the future of the creative economy and media production. Inova, neighboring Conq, are two structures that foster innovation with collaborative spaces, incubators, investors, companies, training and events, very dedicated to applications, games and software.

10.11 Present a maximum of three major programmes or projects developed by the city in the past four years to promote wider participation in cultural life in the creative field concerned, particularly those aimed at disadvantaged or vulnerable social groups

The Culture Promotion Program (PEC) was improved in 2021 with the participation of the Municipal Council of Culture. In 2022, the program doubled, reaching R$450,000 and including an exclusive call for the audiovisual sector (200,000). An even greater expansion is under discussion. The city hall plans to install wi-fi in public squares to encourage a new use of public space, as occurred in the UCCN launch at the Vitória Régia Park (Dec/2022) with a circulation of more than 5,000 people. An open event on media arts, creative economy and sustainability, with talks by indigenous peoples, dance

performances and hip hop groups. The motto was to re-inhabit public spaces, launching the creative educational program after school hours and the square reactivation program already started in the peripheral neighborhood IX de Julho, in partnership with five CSOs, revitalizing a square with popular culture, graffiti, planting of seedlings and installation of furniture together with the community.

10.12 Present a maximum of three major programmes or projects developed in the past four years in the creative field concerned that have helped to create and/or strengthen relations of cooperation between different actors, including the local government, the private sector, creators, civil society, academia and/or other relevant stakeholders

Filma Bauru reached its 5th edition, a festival that promotes the audiovisual sector in the interior of São Paulo, with a competitive exhibition of fiction, documentary and animation short films, and a non-competitive exhibition of experimental short films, video clips and video art. It is funded via ProAC, with the city's help, and integrates students, professionals, companies and the general public. This initiative extends to the Bauru's Digital Film Library, where almost 200 works made in the city are on continuous display, strengthening the local productive culture. In 2022, another project, the Audiovisual Cluster, a unique recognition in the state, mapped the strength of media arts and is now developing a platform for connecting professionals and companies. Finally, Interdesigners, a 30-year-old traditional event that brings together students, educators, professionals and the general public to discuss the role of media arts and design in the formation of cities.

10.13 Role and impact of the main professional, industrial or sectoral, and non-governmental civil society organizations that are active in the city in the creative field concerned

All neighborhoods have multiple CSO projects after school hours. They keep children and adolescents from public schools in an educational and creative place during their parents' working hours. In education, there is SENAI (best professional education in the state), SENAC, FATEC/ETEC and UNESP. All offer technical education and courses, free of charge and with grants. These institutions offer content connected with the media arts production chain. The Plano Conjunto Collective is behind Filma Bauru, Bauru's Digital Film Library and the Audiovisual Cluster, and deserves great attention for its strong articulation with other cities in the state and promotes the recognition, integration and mapping of the sector. The combined impact of these institutions is the generation of an environment with quality education, connected to state-of-the-art tools and technologies, promoting a differential relationship with the creative economy as a human and economic activity.

10.14 Main initiatives, policies, guidelines, programmes and measures, implemented by the city in the past four years to improve the status of creators and professionals and to support creative work, particularly in the creative field concerned

The city approved the Municipal Innovation Act (2018) with an incentive to technological innovation and scientific and technological research. In 2020, INOVA was inaugurated and it will open its new expanded facility in Aug. 2023, a building solely dedicated to mentorships, incubator, collaborative spaces and training. Nearby, Conq, a private space with 50 technological companies, is a tech hub with companies like MS Tech, the largest education games developer in the interior of São Paulo. Bauru articulated the Coração Paulista Tourism Region, elaborating a Strategic Plan with a greater focus on eco-tourism and cultural tourism, made of ten cities in the region and promoting itinerant creative fairs. It doubled the PEC and strengthened the culture councils, including the Black Community Council. In events such as the 20th Literary Party, it held 40 calls aiming to hire cultural attractions. It has sought to facilitate access to structures such as tents, sounds and stage truck.**10.15** Main initiatives, policies, guidelines, programmes and measures, implemented by the city in the past four years to support and enhance local cultural industries in the creative field concerned

Reform and digitalization of the Railway and Image and Sound Museums are actions linked to memory and media technology, with a contribution of R$ 2.1 million. In 2022, there was the first audiovisual and animation public call (R$ 200,000). The Master Plan for tourism focusing in green and cultural activities was drawn in 2021 and actions had an annual investment of R$ 600,000 (2022) and 1,161,480. INOVA, since 2020, is an environment for the creative economy linked to innovation, now it is being expanded with an investment of R$ 335,000. It aims to integrate arts, software, and the private sector. The 880 squares were mapped in 2022 and a revitalization plan is effectively happening in 2023. SEDECON Móvel was created to tak professional training to public spaces in all areas of the city. The Municipal Theater is being completely remodelled, with delivery in Aug. 2023.

10.16 Main international and/or regional cooperation initiatives in the creative field concerned, developed with cities from different countries in the past four years

For over ten years, UNESP has held symposiums and meetings linked to digital television, citizen media, transmedia journalism, audiovisual narratives, among others. In addition to international agreements, programs, and events, such as: the Collaborative Design and Prototyping of Assistive Technologies and Products for Independent Living", cooperation between UNESP and HiOA - Oslo and Akershus University College of Applied Sciences, involving the CADEP - Advanced Center for Product Development, the LEI - Ergonomics and Interfaces Laboratory, and the OSC SORRI Bauru; the Eye Movements and Human Performance International Meeting with France and United Kingdom; the partnership with the University of Texas and professor Joseph Straubhaar who works with media, culture, digital inclusion and media and migration. It is worth highlighting the Guia Agenda 2030 platform, conducted by UNESP in partnership with the University of Brasília (UnB), with international promotion.

10.17 Major programmes or projects implemented in the last four years that directly or indirectly support and create synergies with at least one of the other creative fields in the Network

Events in the public space are a main tool to stimulate access and participation. The integration of the creative sectors is a strategy, as was with the 40 theatre, dance and literature public calls of the 20th Literary Party (2022) and in the two weekly creative fairs with crafts and gastronomy along with music, theater and storytelling. Articulation of universities, OSCs, companies and institutions such as SESC, which has offered events in public spaces. The 30th Interdesigners (2022) is an example, with the large-scale mapped projection in the open sky amphitheater of the Vitória Régia Park, showing content on SDGs, native people and the creative economy in the 21st century, in addition to presentations of dance, break and hip hop. The encounter between citizenship, public space and conscious technology generates a sustainable urban development process, which makes people meet and wish greater coexistence as a form of well-being.

10.18 Main international cooperation initiatives and/or partnerships developed in the past four years involving at least two of the seven creative fields covered by the Network (crosscutting and/or trans-sectoral projects)

For ten years, the International Puppet Meeting has held meetings dedicated to puppetry, it has brought exhibition of short movies. In the theater, FACE combines formative actions, audiovisual exhibitions and plays with international attractions. In design, Interdesigners promote exchange of knowledge aligned with world trends and UNESP programs in this area, such as cooperation with HiOA - Oslo and Akershus University College of Applied Sciences, of Norway. Always in connection with the media in community aspects and communication, such as in the Media 4 Development of Brandeis University, in the exchange program with the Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), Argentina, from the International Symposium on Digital Television (SIMTVD 2011), and in the Latin American Festival of Free Software Installation - FLISoL. In music, the Sonora Festival promotes composers as part of the Sonora International Festival of Composers network present in 74 cities of the world.

10.19 Main facilities and infrastructure made available as well as activities (fairs, conferences, conventions, etc.) organized by the city in the past four years, aimed at promoting the creative fields covered by the Network other than the selected one in the application

The municipalization of the Recinto Mello e Moraes in 2022 added to the city a space with the ability to receive events with up to 200,000 people. The site received, for example, the Hip Hop Week event, mainly bringing music performances with local,

regional and national artists. The Municipal Theater received structural reform and hosts 300+ performances/year (theater, music and dance), mostly free or with tickets at affordable prices. In the Vitória Régia Park, the 15th Diversity Meeting was held, bringing together thousands of people around the LGBTQIA+ issues and offering more than 20 musical attractions for people of Bauru and the region that went to the municipality. The carnival, receives a contribution of over R$ 1 million per year and brings together ten samba schools, street blocks and other musical attractions; it is the main tourist event in the city that occurs on the streets and in the sambadrome.

10.20 Provide detailed information of the city's overall proceeds and expenditures over the last four years, showing amounts devoted to and generated from the creative field concerned

The planned annual investment in innovation increased from R$ 66,150.00 (2020) to R$ 494,060.00 (2023), with expansion of INOVA. Investment in calls for cultural projects are in average R$ 250,000/year, but new calls were created specially audiovisual and animation (R$ 200,000/year). Calls were also added to the cultural diffusion, from R$ 661,380.00 (2020) to R$ 962,550.00 (2023), this increase is due to a new policy of multidisciplinarity in the projects already organized. Like 40 cultural calls during the 20th Literary Party (2022). The investment in museums and patrimony was of R$ 1,715,631.00 (2022) and R$ 1,219,000.00 (2023), delivering the Railway Museum and the MIS fully digitalized. We have mapped all the squares and raised the Tourism budget from zero in 2020 and 2021 to R$ 600,000.00 (2022) and R$ 1,161,480.00 (2023). We believe all of these investments will allow an economy transition, embracing the knowledge economy, which is already present.

11. CONTRIBUTION TO ACHIEVING THE OBJECTIVES OF THE NETWORK

In this section, the applicant cities are invited to present an appropriate medium-term (four-year) action plan describing the main initiatives that the city commits to implement and achieve the Network's objectives: strategically placing culture and creativity as drivers of sustainable development at the local and international levels.

The proposed initiatives should correspond to the objectives and the areas of action specified in the Network's Mission Statement. Applicant cities are requested to have good knowledge of this document before filling in this section. The action plan and the proposed initiatives thereof should be realistic, coherent and feasible, and in line with the United Nations 2030 Agenda for Sustainable Development. It is recommended to describe the main planned initiatives in a meaningful manner rather than multiple theoretical lists of actions. In case of designation, the city will be expected to implement this action plan and to report on its implementation of the plan via the compulsory periodic Membership Monitoring Report.

11.1 Presentation of a maximum of three major initiatives, programmes and/or projects aimed at achieving the objectives of the Network locally at the city level by enhancing the role of culture and creativity in sustainable development

*It is recommended that two of the proposed initiatives, programmes and/or projects should correspond to the creative field concerned and one of the initiatives presented should be of a cross-cutting nature and link with at least one of the other creative fields covered by the Network. The presentation of the proposed initiatives should notably include the scope, objectives, outreach and stakeholders (partners, participants and beneficiaries), the expected results and impact to highlight the quality, diversity and innovativeness of the approach. Initiatives, programmes and/or projects supported by and/or involving the public and private sectors, civil society, professional associations and cultural institutions are encouraged (**3500 characters maximum with spaces**).*

The three priority projects cover: Agenda 2030, Media Arts, Education, Training and Activation of Spaces. 1) Edu-CAM - Creative, Environmental and Media Education: It is essential and founding for the construction of the creative city. A project in school off-hours in partnership with OSCs, which connects students in the historicity and practical application of techniques and technologies along with content on the environment and syntropic agriculture. Thus, it connects students, educators and institutions to the importance of involvement with the territory, more even in the face of the voracious technological advancement. The environmental project has already been applied in the entire public education network of the neighboring Arealva (8,000) and São Manuel (40,000). The content on technique and technology will be historical, theoretical and practical, has pedagogical construction and application with SENAC, SENAI and UNESP, centers of excellence that will also provide their structure to host classes and matters that require computers, tools, and specific materials. 2) ESC Program - Empowerment of Civil Society: Promotes a literal escape of the isolated dynamics that govern the relations between the actors of the creative economy. It generates meetings, course agenda and formalization of collective and creative initiatives giving them more autonomy and structure. The meetings focus on the joint elaboration of projects, exchanges of good practices and studies of sources of funding; meetings like that already occurred on the occasion of the Aldir Blanc Act

and the Municipal Culture Call, generating a broad result of integration and professionalization. In the courses, fundamental knowledge will be transmitted for collaboration, for example, use of Google Drive and Google Docs tools, and structural vision content, for example, social entities and the sectors of the economy (government, companies, third sector). It is basic knowledge that needs to be leveled. The Program, with immediate practical results, has a medium- and long-term view in the dynamization of practices and integration of the actors. 3) RUA Project - Reoccupy, Use, Activate: It aims to make these spaces and events more inhabited and habitable. Consequently, they also aim to do the same with public space. Bauru has many squares, as well as events that already occur in isolated ways in the neighborhoods and even in the center, such as Folias de Reis, Catira, Capoeira, or even samba circles, poetry meetings, saraus and theater presentations. It will be a weekly action performing crowd actions with the network of volunteers of the Bauru Creative City. The project has already been started, delivering a new square in the IX of July neighborhood with mural production, graffiti workshop, decoration of the square with mandalas workshop, battle of rhyme and hip hop educational content, workshop on cultural production and environment, planting of seedlings and implementation of urban furniture. Each action will vary according to the partner CSOs and the characteristics of the space and/or event. In the same way, classes of teaching institutions will be the content of actions, taking them from the classroom and expanding the diversity and quantity of listeners. All to put creativity in the street and reoccupy use to activate the living spaces. This creates a distributed network of joy, knowledge and relationship that has great transforming potential.

11.2 Presentation of a maximum of three major initiatives, programmes and/or projects aimed at achieving the Network's objectives on an international level, particularly those involving other member cities of the Network

*The presentation of the proposed initiatives, programmes and/or projects should notably include the scope, objectives, outreach, stakeholders (partners, participants and beneficiaries) and expected results and impact, to highlight the quality, diversity and innovativeness of the approach. Initiatives supporting the extension of the Network in under-represented regions and countries, as well as actions involving cities in developing countries to strengthen North-South and South-South cooperation, are encouraged. A cross-cutting initiative linking several of the creative fields covered by the Network may be presented (**3500 characters maximum with spaces**).*

The partnerships with member cities of the UNESCO Creative Cities Network add to Bauru: good governance practices; good practices for the activation of public spaces; and learning in Media Arts, with professional and educational exchange. The Faculty of Architecture, Arts, Communication and Design (FAAC-UNESP) will be responsible for the institutional relationship with the cities and international educational institutions. In good governance practices, the participation of a school of arts, starting a partnership with the City Design Detroit, managed by the Center For Creative Studies (CCS). It was established as a partnership to exchange good governance practices through weekly and then fortnightly online meetings. Thus, it is intended to empower all the administrators in order to take good steps towards a transparent, ecumenical and productive management. For the activation of the public space, the second international program,

in the proposition of a more living city in its public spaces, has as a partner the City Design Saint-Étienne, whose actions directives in the streets performed by the institutions, crowd actions and events program are very inspiring to overcome the challenges present in Bauru, where the diagnosis indicates that making the streets more vivid is an initial step of the most important for a greater adoption of the creative economy. That makes it a healthier inducer of coexistence, pulsating public spaces, attraction and talent retention, strengthening of tourism, considering that Bauru is a city of tourist interest. The exchange of media arts generated the third international program to absorb knowledge and good practices; there are two partner cities. We have started conversation with Saint-Étienne, which presented theirs projects: Cabane du Design, Creative District and Biennial of Design, inviting Bauru and UNESP to show works in its 2025 edition. To provide a cultural exchange in the South-South axis, with tune and regional taste, Bauru has started a conversation with Campina Grande, only City of Media Arts in Brazil. It aims to exchange good practices specific to the sector, digital collections and museums, exchange of students, participation of Bauru citizen artists in events of the partner cities and artists of these cities in the events Hip Hop Week, Cultural Fire in the Araribá Indigenous Land, and Interdesigners, UNESP a forum for design, media and technologies, which completed 30 years in 2022.

11.3 Estimated budget for implementing the proposed action plan

*It is recommended to present the estimated overall annual budget for implementing the proposed action plan over a period of 4 years, as well as the respective percentages that will be earmarked to local and international activities respectively. All of the resources that the city expects to allocate should be mentioned, not only including financial resources but also other resources (personnel, facilities, etc.). Please indicate any existing funding or envisaged funding opportunities with national, regional and international funding agencies such as development banks and institutions, in order to complement the budget from the municipality itself. Alternative and innovative fundraising mechanisms may be presented (**1000 characters maximum with spaces**).*

The evaluation will not be made on the basis of the size of the proposed budget but in terms of its feasibility, coherence, achievability and sustainability in relation to the proposed action plan.

The proposed action plan intends to keep the increase in investment steadily. In three axis, knowledge, autonomy and dissemination, organizing multiple project from the city. Alongside these actions, there will be an important investment in structures. The annual budget in 2023 will be of R$ 4,246,240.00, which will be invested in knowledge and education (22%), civil society autonomy (18%), cultural dissemination (27%) and structure (33%). The focus will be investing for education, formalization of the creative sectors and activation of the public spaces, mobility and infrastructure, and national/international events. The city created a work group with five

secretaries: Culture, Education, SEDECON, Environment and Social Welfare, articulated with the universities, cultures groups and councils.

11.4 Intended structure for the implementation and management of the action plan

*Presentation of the organizational structure, human resources and planned working arrangements that will be established to ensure the programming and implementation of the proposed action plan. It is recommended that the person in charge of the team or entity will also be the focal point of the city in case of designation. Information about potential partners for the implementation of the action plan, along with the names, titles and contact details of key experts, non-governmental organizations (NGOs) and academic institutions, may also be provided (**1500 characters maximum with spaces**).*

Implementation of the governance from the first quarter of 2023 and start of the projects in the second quarter of 2023. FAAC-UNESP will be responsible for the institutional relationship with the cities and international educational institutions, monitored by a consultative Educational Council formed by the universities, city hall and the S system. The Institute is an OSCIP - Organization of the Civil Society of Public Interest, and it performed the environmental education project applied in the entire Arealva Public Education Network (8,000) and São Manuel (40,000) and will act as a formalization counter of professionals, collective and creative initiatives, offering advice and management of the bureaucratic services necessary to generate tax identification number and legal complies necessary for their opening and maintenance. Supervised by the Management Board, which has the power to approve the accounts and interrupt the application of funds or participation in processes such as public calls. The Collective Federation congregates the collective and creative initiatives active in the city will manage the network of volunteers, the meetings between creative actors, the training courses in management, tools, projects and creative economy and the annual programming of the project. Along with the Federation, the Representative Council welcomes all the creative sectors for the definition of the use of resources dedicated to actions other than Media Arts.

11.5 Intended plan for communication and awareness-raising

*Presentation of a comprehensive communication and awareness-raising strategy and plan for promoting the Network and its objectives to a wide audience, as well as the expected outcomes and impact of this plan (**1500 characters maximum with spaces**).*

A network with almost 100 volunteers who directly supported the actions of mapping, realization and dissemination of the application process of Bauru. This network is constituted as an independent pool of media. These are pages linked to the universities, the collectives, the creative events, the OSCs and institutions, the city hall. In its entirety, these pages cover Bauru and its entire region, it is part of the partnership of participation in the project the participation in

the dissemination of the project materials in their social networks. In addition, the CRAS (Social Assistance Reference Center) of the municipality, public buses and spaces of the institutions will also be used to perform disclosures of the project. With weekly projects and continuous educational action in school off-hours, it is expected that the awareness around the project will be quickly high. In the application, events that gathered more than 10,000 people around the application, taking advantage of already traditional parallel programming of the city. The educational actions with children and adolescents are also strategic investments in the sense of sensitization. In addition to local artists, regional artists will be brought as it is already done in several events, expanding the presence of Bauru as a reference in the region.

12. SUBMISSION OF THE PERIODIC MEMBERSHIP MONITORING REPORT

☐ By checking the box, the designated city commits to providing, every four years, a Membership Monitoring Report as required by UNESCO. This report will provide detailed information on the implementation and impact of its action plan as a UNESCO Creative City, as well as its contribution to sustainable development goals and the global priorities put forward by the MONDIACULT 2022 Declaration in the field of culture. Further details will be provided to the designated cities in due course.

13. PARTICIPATION IN THE ANNUAL CONFERENCES OF THE NETWORK

☐ By checking the box, the city if designated commits to ensure the participation of a delegation from the city, ideally together with the Mayor, in the Annual Conferences of the UNESCO Creative Cities Network, and to cover any travel, accommodation and other subsistence costs incurred. It is also recommended to include the aforementioned city focal point in the city's delegation.

14. PROVIDING INFORMATION TO THE SECRETARIAT

☐ By checking the box, the city if designated commits to regularly provide up-to-date key information related to the implementation of the city's membership, notably any changes in the contact details including the Mayor, the focal point and other contact persons (see sections 3.1, 3.2, 3.3, 3.4)

15. DISSEMINATION OF INFORMATION PROVIDED BY UNESCO

☐ By checking the box, the city if designated commits to regularly disseminate key information as well as communication materials shared by UNESCO through the city's communication and social media platforms. The main communication contact alongside the main executive contact (please refer to Section 3.4) shall be responsible for undertaking this task and keeping the UNESCO Secretariat informed in this regard

16. COMMUNICATION MATERIALS

In order to prepare communication materials about your city in the event of designation, please complete the following fields. This information will be used on the UNESCO website and in other communication materials of the UNESCO Creative Cities Network.

*Therefore, please kindly note that the city is **fully responsible for the quality and accuracy of the submitted communication materials**. In order to facilitate the preparation of these materials, you may refer to the UCCN website where a city page for each current member is presented.*

16.1 Brief and pertinent presentation of the cultural assets and creative industries of the city in the creative field concerned, avoiding the exclusive promotion of city branding or tourism. Data, statistics and other indicators in the field of cultural and creativity, especially in the creative field concerned, are highly recommended (***1500 characters maximum with spaces***)

Capital of its mesoregion, Bauru has 382,000 inhabitants. Located in the center-west of São Paulo, it is a reference for trade, education, housing, business, health, services, work and tourism. It grew with NOB (1906), the first railway station based in a countryside of the state and the third largest in the country. It has an international airport and is one of the five largest road-rail junctions in the world. It has more than 1,200 industries and regional water and power plants. It has 39 higher education institutions, such as UNESP, with graduate degrees in design, media and technology, including in Digital TV. Bauru has the only Audiovisual Cluster in the state, being the 23rd municipality in the country in the number of audiovisual companies. Now it seeks to be recognized as an IT Cluster. Inova is a public innovation center, there is SENAI (best trade education in the state) and SENAC (with a creative economy, computer and multimedia economy). The diversity comes from the French, Japanese origins, from the outskirts - including the Mary Dota (the largest housing set in Latin America) - and from the Guarani, Kaingang and Terena in the Indigenous Land (IT) Araribá at 40 km. Environmental assets: the largest reserve of cerrado in the RVS Aimorés state (1,724,237 hectares), rivers with ciliary woods, urban parks and conservation tourist sites (Botanical Garden and Horto Forestal). It has a Municipal Theatre (450 seats) with 300 annual presentations, amphitheater in the Vitória Régia Park (1,800 seats) and the Recinto Mello de Moraes (200,000 people).

16.2 Contributions of the city in terms of achieving the objectives of the Network according to the proposed action plan ***(800 characters maximum, presented in bullet points)***

- As a Creative City of Media Arts, it seeks to develop cooperation in the field of research, education and professional practices, with a wide university network, in particular FAAC-Unesp.
- It provides state-of-the-art educational structures, including three technology parks and three fab labs, the Inova and Conq spaces, the laboratories and structures of SENAC, SENAI and SESC.
- Develop South-South and North-South cooperation, in addition to adding a city with important environmental assets, such as RVS Aimorés and Jardim Botânico, cultural diversity with TI Araribá and peripheral neighborhoods such as Mary Dota, the largest housing complex in Latin America .
- Sharing of methodologies, exchange for researchers and students and creative professionals. Active participation in Network events.

16.3 A maximum of two URL links to websites related to the creative field concerned in the city and/or key elements of the application. Social media handles for the city if any including Facebook, Instagram, Twitter may also be provided

- https://www.baurucriativa.org/
- https://www.faac.unesp.br/#!/english
- Instagram: @prefeituradebauru
- Facebook: **https://www.facebook.com/prefeituradebauruoficial/?locale=pt_BR**
- Youtube: https://www.youtube.com/@PrefeituraDeBauruoficial/videos

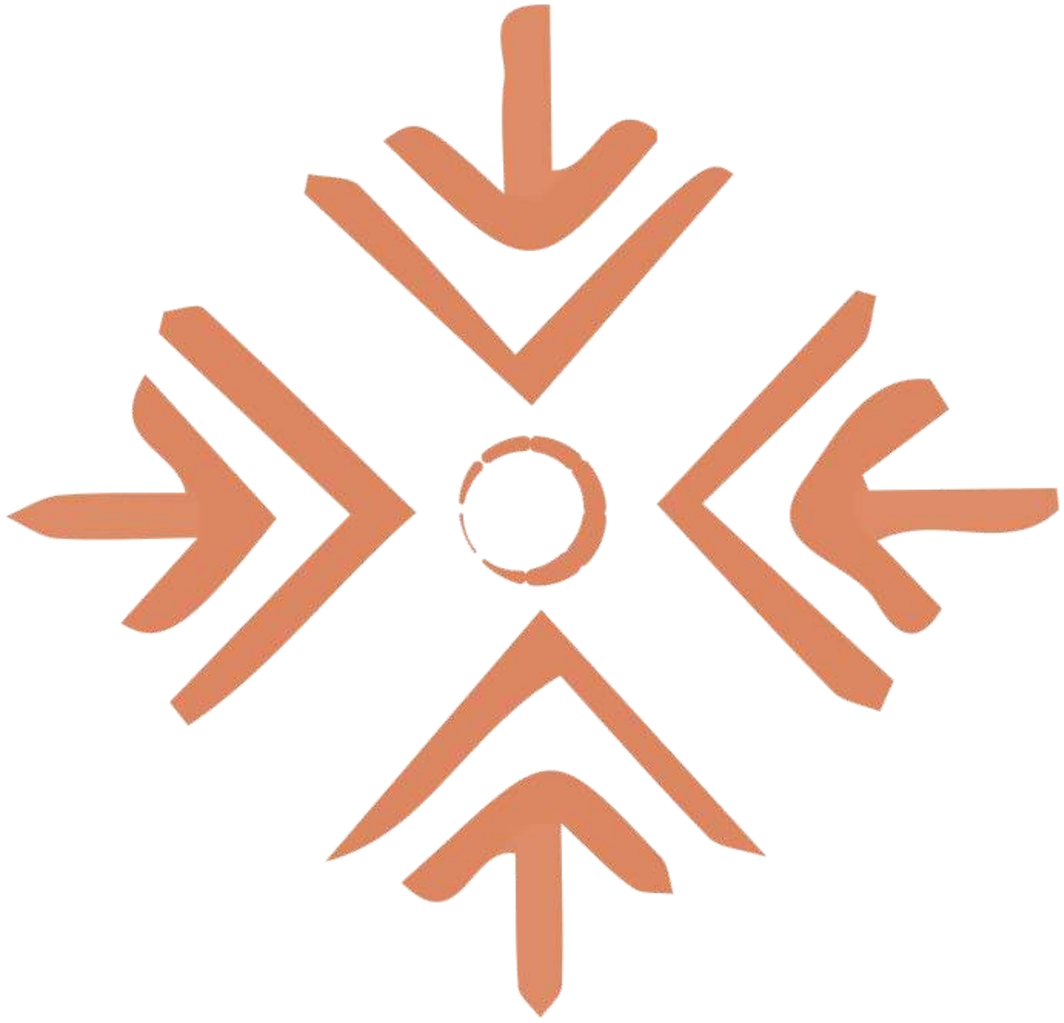
16.4 List of the city's membership in other UNESCO's cities networks (such as UNESCO Global Network of Learning Cities and International Coalition of Inclusive and Sustainable Cities), as well as other major international and inter-regional cities networks or platforms

- Signatory of the United Nations Global Compact (since 2020).
- International networks and relations led by the universities, specially UNESP and its Sciences, Engineering and Arts/Communication faculties. There are ongoing agreements, partnerships, programs and research with international institutions in South America, US and Europe, like Harvard University, National University of Quilmes and Oslo and Akershus University College.
- Two FabLabs part of the FabFoundation's international network, which is co-founded by the Creative Europe Programme of the European Union.
- An Innovation Center and an Incubator accredited to RPCITec and RPITec.
- Leader of the Tourist Region "RT Coração Paulista".

Anexo 6

Resumo Executivo de Bauru

BAURU
cidade CRIATIVA
artes midiáticas



Bauru Cidade Criativa
Artes Midiáticas

Candidatura para integrar a Rede Internacional de Cidades Criativas UNESCO

2023

CAPÍTULOS

Contexto

Características de Bauru

Economia Criativa em Bauru

Vocação Criativa

Compreendendo o Ecossistema

Integração do Ecossistema

Bauru quer ser reconhecida no Brasil e no mundo

Rede Internacional de Cidades Criativas

Projeto: Bauru Cidade Criativa

Governança & Plano 2023-2033

Governança da Cidade Criativa

Orçamento Quadrienal 2023-2027

Plano Decênio 2023-2033

Projetos

Agenda 2030 da ONU: diretriz para todos os projetos

Categorias de Projetos

Projetos Prioritários

Projetos Públicos & Parceiros

CONTEXTO



Bauru

São Paulo, Brasil

39 instituições de ensino superior

5° maior índice de Capital Humano

Entre as 101 cidades mais populosas do Brasil.

+1200 indústrias

Mary Dota maior conjunto habitacional da América Latina

Referência em astronomia e aviação Instituto de Pesquisas Meteorológicas (IPMet) e capital do voo a vela



APL de Audiovisual Único reconhecido no Estado de São Paulo

APL de TI Articulação em busca de reconhecimento

RVS Aimorés Maior reserva de cerrado do estado

Influência Regional Capital de mesorregião e Região Administrativa

Diversidade Imigrantes e povos originários

Origem francesa, japonesa, periferia, universitários e povos Guarani, Kaingang e Terena na Terra Indígena (TI) Araribá a 40 km

Habitantes: 382 mil. 515,12 hab/km²
(IBGE, 2021)
IDH: 0,801 - Muito alto (PNUD, 2010)

Área: 673,488 km²

Clima: Tropical de altitude

Vegetação: Cerrado e Mata atlântica

Hidrografia: Rio Bauru e Rio Batalha

Características de Bauru

Referência em comércio, educação, negócios, saúde, serviços e turismo

Logística

- Posição Geográfica estratégica no Estado
- Um dos maiores entroncamentos ferroviários do mundo
- Entroncamento de importantes rodovias estaduais e nacionais
- Aeroporto com potencial de internacionalização
- Porto Seco

Economia

- Importante centro comercial na região
- Centros de distribuição de grandes empresas
- +1200 indústrias
- Forte no setor agropecuário: cana, comercialização de animais e fruticultura
- Capitaneia a Região Turística (RT) Coração Paulista

Saúde

- Cursos médicos da USP e pesquisas avançadas. Ex. bioimpressão
- Instituto Lauro de Souza Lima, referência mundial em dermatologia
- Hospital universitário de reabilitação de anomalias da face e do palato, referência mundial
- Hospital Regional, o primeiro grande hospital da região

Características de Bauru

Educação

- 39 instituições de Ensino Superior, incluindo UNESP, USP e FIB
- Referência regional em Educação, cerca de 25 mil estudantes
- Cursos em todos os níveis de graduação ligados a Economia Criativa
- Cursos de graduação e pós graduação (Conceito 6) em Design
- SENAI Bauru tem a melhor educação profissional do estado
- Ensino técnico na ETEC, FATEC e SENAI

Mídias

- Único APL de Audiovisual do estado de São Paulo
- 23º município do país em empresas audiovisuais
- Apoio na implantação da TV Digital brasileira
- 1a. emissora de TV em cidade do interior na América Latina
- Seis TVs Universitárias, como FIB, Unisagrado, UNESP e a premiada TV USP
- Único mestrado profissional do estado em Mídias e Tecnologia (UNESP)
- Curso de Rádio, TV e Internet da UNESP e curso de Produção Audiovisual da FIB

Tecnologia

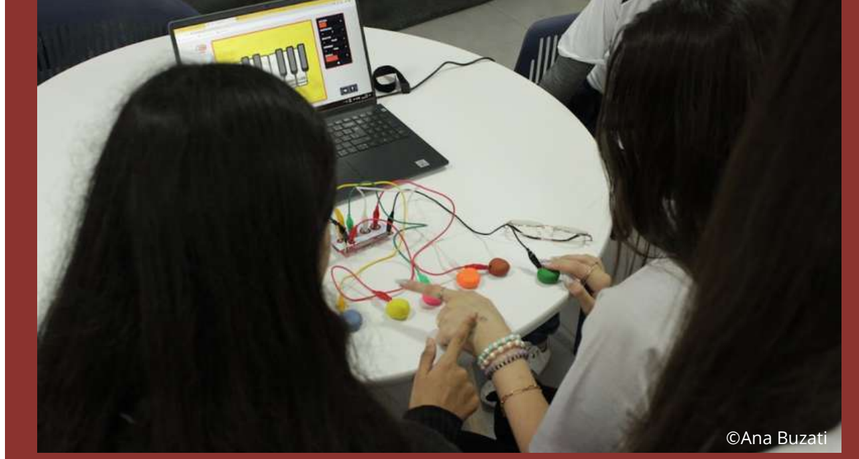
- Articulação do APL de TI
- Concentração de startups, desenvolvedoras de games, software e healthtechs
- Expansão do INOVA, hub de inovação público
- Três parques tecnológicos em processo de estruturação
- Mstech: maior desenvolvedora de jogos educativos do interior SP
- Centro de Inovação e Incubadora credenciados às redes RPCITec RPITec
- Fab Lab do SESI e UNESP, ambos credenciados à rede FabFoundation

Economia Criativa em Bauru

A economia criativa é um grande ativo da nossa cidade, assim como o polo educacional da cidade e as organizações voltadas à inovação e à tecnologia.

É um setor estratégico, em sintonia com a sustentabilidade e a era do conhecimento. Unifica território e produção criativa, gera qualidade de vida, valores comunitários, cultura de paz e uma sociedade mais justa.

Tem como diretriz uma cidade mais plural, com atividades cada vez mais voltadas à economia criativa e ao meio ambiente. Aderimos ao Pacto Global da ONU, alinhando nosso orçamento municipal aos Ojetivos de Desenvolvimento Sustentável.


©Ana Buzati


©Henrique Nakanda


©Isabela Menezes

Economia Criativa em Bauru

Reimaginando a Agenda 2030

A FAAC-UNESP produziu o Guia agenda 2030 com Universidade de Brasília (UnB), trazendo a perspectiva da realidade brasileira e latino-americana.

É um instrumento de gestão e intervenção social articulando ODS, educação e sociedade.



18 - Igualdade Racial

Promover a igualdade racial a partir do enfrentamento a todos os tipos de racismo



19 - Arte, Cultura e Comunicação

Assegurar a pluralidade e liberdade cultural, a democratização da arte e a comunicação inclusiva para todos e todas



20 - Direitos dos Povos Originários e Comunidades Tradicionais

Garantir os direitos e promover a cultura dos povos originários e comunidades tradicionais

Economia Criativa em Bauru

Instituições
- Universidades
- Sistema S
- Escolas

Sociedade Civil
- Coletivos
- Negócios
- OSCs

Empresas
- Criativas
- Tecnológicas
- Apoiadoras

Prefeitura
- SECULT
- SEDECON
- SEMMA
- SEBES
- SEDUC

Mapeamento da Economia Criativa e Inovação



Reconhecimento Estadual

Dentre 646 municípios do estado de São Paulo, Bauru foi reconhecida junto a nove municípios por seus ativos e potencial criativo, recebendo uma consultoria especializada para mapeamento dos setores criativos.

Economia Criativa em Bauru

Plano Municipal Participativo de Economia Criativa

Resultante do trabalho realizado desde o primeiro semestre de 2022, intensificado pelo diagnóstico e mapeamento realizado a partir de agosto de 2022, definndo diretrizes estratégicas para a economia criativa no município.

- Participação na XIV Conferência Anual da Rede de Cidades Criativas da UNESCO (UCCN)
- +80 entrevistas em profundidade com públicos de interesse chave, como produtores culturais e áreas de projetos de empresas
- +250 entrevistas de campo em eventos, reuniões e encontros online
- Três workshops de diagnóstico dos setores criativos e elaboração de projetos, participação de mais de 80 pessoas
- Oito sessões de mentoria reunindo mais de 150 pessoas, divulgadas nos grupos da cidade e gravadas para envio a pessoas interessadas
- Lançamento do projeto no Gera Bauru, evento da Sedecon com mais de 2.000 pessoas e presença de universidades, ambiente de inovação, Sistema S e empresas da cidade
- Lançamento da candidatura à Rede de Cidades Criativas UNESCO no Parque Vitória Régia, com ações de artes midiáticas, dança, hip hop e aulas de economia criativa e ODS

Mapeamento Ec. Criativa em Bauru



Ativos Criativos

Liderança do audiovisual:
Fórum ICine, Filma Bauru e Cinemateca, 8 TVs sendo 6 Universitárias, APL de Audiovisual

Arte Popular & Artesanato:
Bazar das Deusas, Feira do Kilombo, Feira Criativa Bauruense e a Feira UBÁ (Lei)

Museus:
Imagem e Som, Ferroviário, Histórico, Pinacoteca

Bibliotecas:
Municipal, Ramais, e Sankofa

Conselhos da Cultura:
Conselho Municipal da Comunidade Negra, CODEPAC – Conselho de Defesa do Patrimônio Cultural de Bauru, Conselho Municipal de Política Cultural de Bauru

Literatura:
Festa Literária com 20 edições. Academia Bauruense de Letras, grupo Expressão Poética, Grupo de Artes Sequênciais (GAS)

Coletivos:
Múltiplas áreas, muitos premiados no ProAC e oriundos da cidade que se nacionalizaram

Eventos:
Dia mundial da Inovação e Criatividade, Festival da Cultura e da Paz, Semana do Hip Hop (mantido por Lei)

Gastronomia:
Campeões de gastronomia, como Chef Moa e Juliana Vitorino, contribuem para fortalecer o segmento. Vale destacar o sanduíche Bauru, reconhecido como patrimônio imaterial paulista

Música:
Banda Sinfônica com 20 anos e a Orquestra com 18 anos. Carnaval é considerado o maior evento turístico da cidade e referência na região

Artes Cênicas:
FACE, Festinbau, Festival Internacional de Bonecos, todos com mais de 10 anos

Design:
Cursos de destaque na UNESP e FIB, ensino médio técnico no SENAC e SENAI

Mapeamento Ec. Criativa em Bauru

Inovação

- Centro de Inovação Tecnológica de Bauru
- Incubadora de Empresas
- Laboratório de Energia Criativa
- Inova Bauru
- 2 (dois) Fab Labs ligados a Rede Internacional Fab Foudation
- Semana Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação
- Feira Maker
- Conq - Hub de inovação
- MsTech - Maior empresa de jogos educativos do interior
- Cursos superior de jogos digitais
- Projetos em games e animação como: UnesPlay, Glitch, GAS, Te vejo na Escola
- Estudos em engenharia ambiental
- Pesquisas em bioimpressão e nanotecnologia

Socio ambiental

- Maior reserva de cerrado do estado
- Florestas urbanas
- Jardim Botânico
- Zoológico
- Horto Florestal
- Praças em abundância (880)
- Córregos urbanos com mata ciliares
- Parque Vitória Régia
- Ecopontos
- Cooperativa de reciclagem
- Hortas Comunitárias
- Origem francesa, japonesa, periferia, universitários e povos Guarani, Kaingang e Terena na Terra Indígena (TI) Araribá a 40 km

Estruturais

- Casa de Cultura Celina Neves
- Teatro de Arena Municipal
- Auditório Municipal
- Palco do Parque Vitória Régia
- Teatro Municipal
- CEU das Artes
- Casa do circo
- Galeria Municipal
- Bibliotecas ramais
- Skate park
- Bosque da Comunidade
- Recinto Melo de Moraes
- Centro Social Urbano

Economia Criativa em Bauru

Potencialidades

Ambiente maduro de educação, inovação e pesquisa

Projetos criativos de qualidade em abundância e interesse da sociedade civil

Diversidade cultural

Importância e liderança regional

Aproveitar as potencialidades e enfrentar os desafios exige compreender a Economia Criativa de maneira sistêmica

Desafios

Aumentar a integração entre empresas, instituições e sociedade civil

Ampliar a oferta de atividades nos espaços públicos

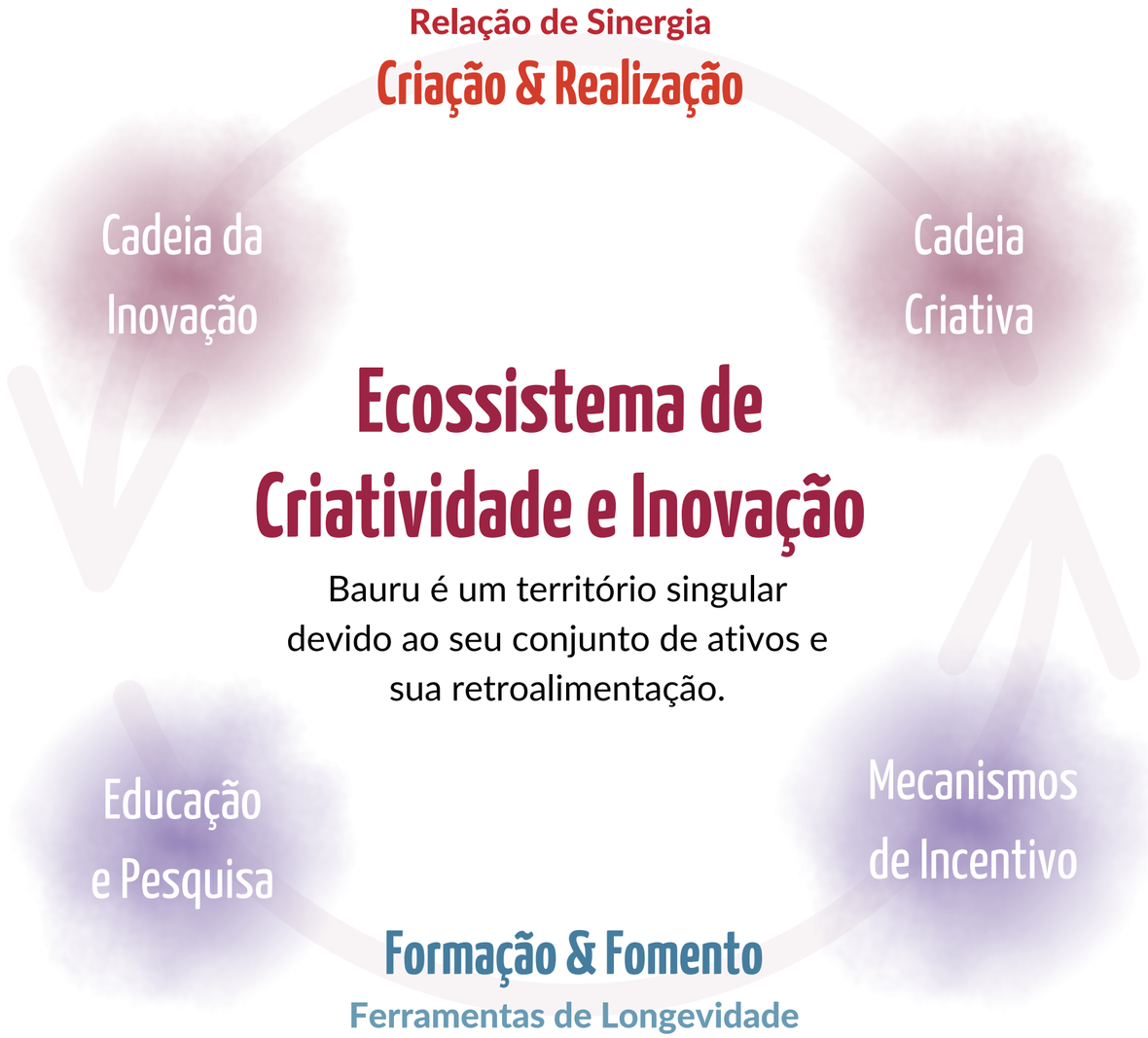
Desenhar um plano compreensivo de economia criativa e inovação

VOCAÇÃO CRIATIVA



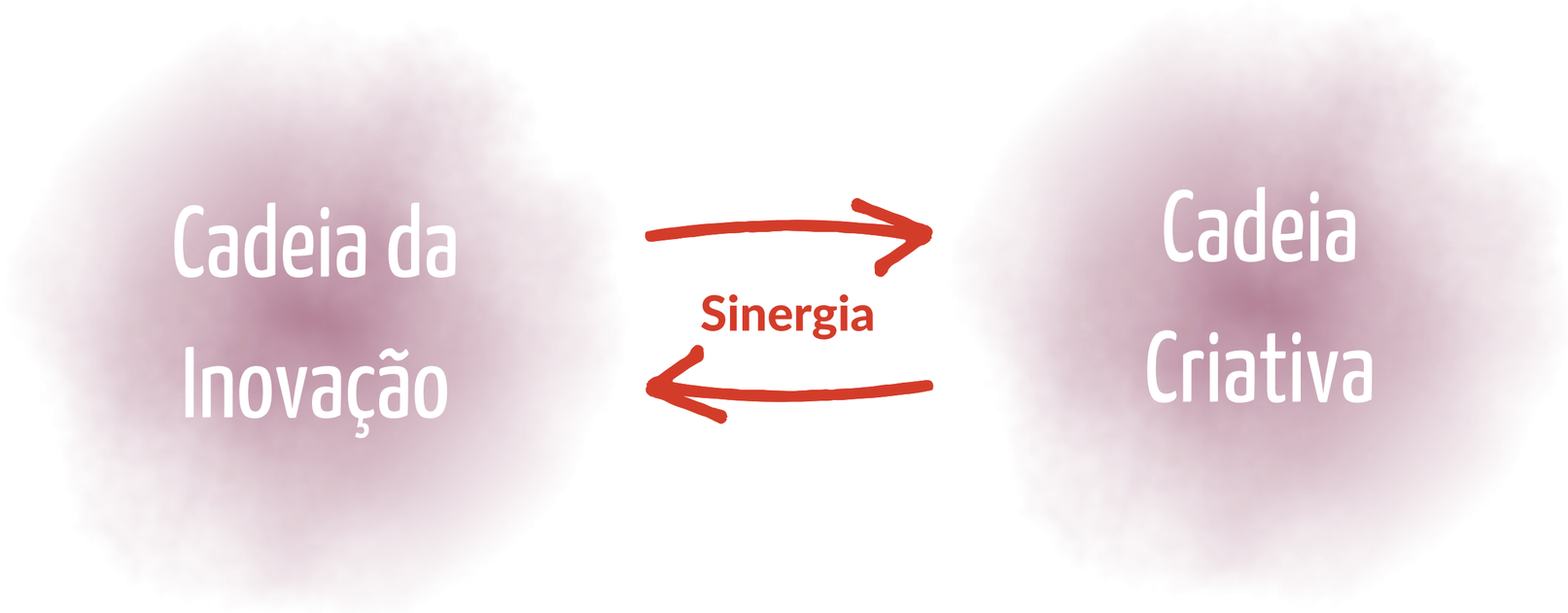
©Fernando Bafi, 2022

Compreendendo o Ecossistema



Compreendendo o Ecossistema

Criação e Realização



Hubs
Incubadoras
Empresas Tecnológicas

A Economia Criativa em Bauru acontece no encontro entre inovação e cultura

Coletivos
Profissionais
Empresas Criativas

Compreendendo o Ecossistema

Formação e Fomento

Educação e Pesquisa

Ferramentas de Longevidade

Mecanismos de Incentivo

- Universidades
- Sistema S
- Escolas

Esses campos atuam na qualificação e desenvolvimento da economia criativa

- Leis de Incentivo
- Financiadores
- Editais
- Crédito

Integração do Ecossistema

Criação e Realização

Cadeia da Inovação ⇄ Cadeia Criativa

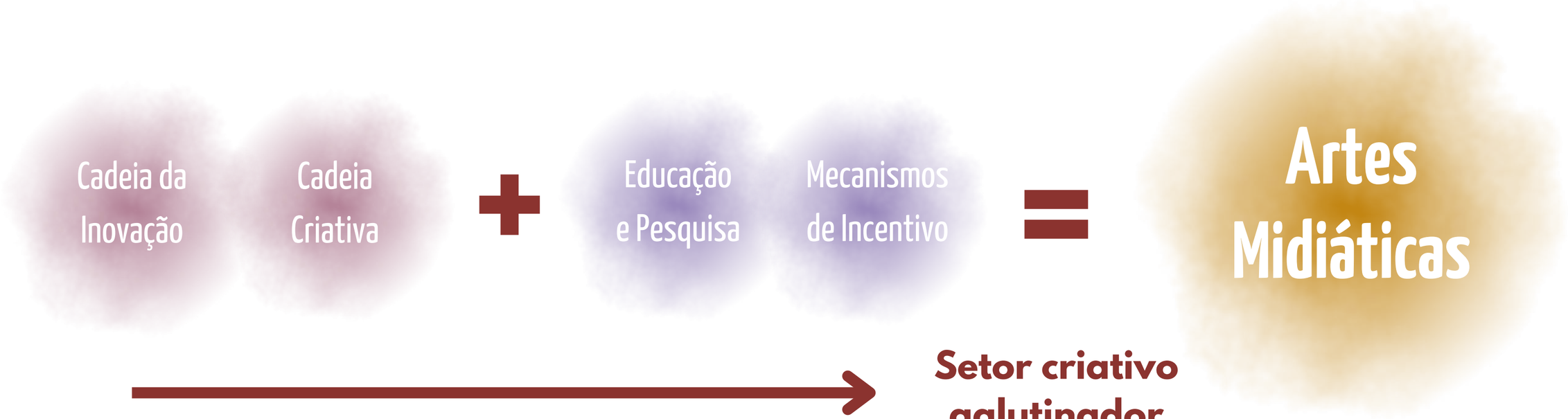
Formação e Fomento

Educação e Pesquisa ⇄ Mecanismos de Incentivo

Ativos referenciais

- Articulação do APL de TI
- Lei Municipal de Inovação
- Três parques tecnológicos em Implantação
- Único APL de Audiovisual do estado de SP
- 23º município do país em empresas audiovisuais
- Único mestrado profissional do estado em Mídias e Tecnologias
- 39 instituições de Ensino Superior, incluindo UNESP, USP e FIB
- Referência regional em Educação, cerca de 25 mil estudantes
- Cursos de graduação e pós ligados a Economia Criativa
- Ampliação do Programa de Estímulo a Cultura (PEC) e criação do Edital Audiovisual
- Adesão a editais como Aldir Blanc e Paulo Gustavo
- Programa de microcrédito Banco do Povo e parcerias com empresas, como Concilig, Dexco e Tilibra

Integração do Ecossistema



Setor criativo aglutinador

O ambiente criativo de Bauru é maduro, diversificado, dinâmico e inovador.
As Artes Midiáticas apresentam o maior potencial de integração econômica e social. O setor reúne audiovisual, design, jogos e software, mídias e tecnologia.

BAURU QUER SER RECONHECIDA NO BRASIL E NO MUNDO

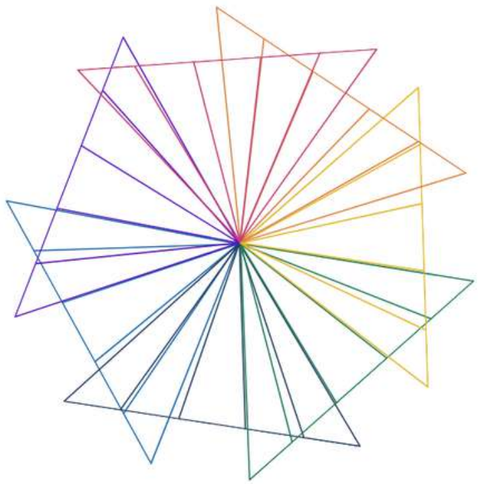


©FMC Comunica, 2023.

Rede Internacional de Cidades Criativas

Artes Midiáticas

\+



UCCN 2023

A candidatura à Rede da UNESCO potencializa a atuação e articulação das diversas redes e atores de Bauru.

Formaliza um processo de planejamento estratégico para o setor e mobiliza a atuação e investimento de todos os setores da sociedade.

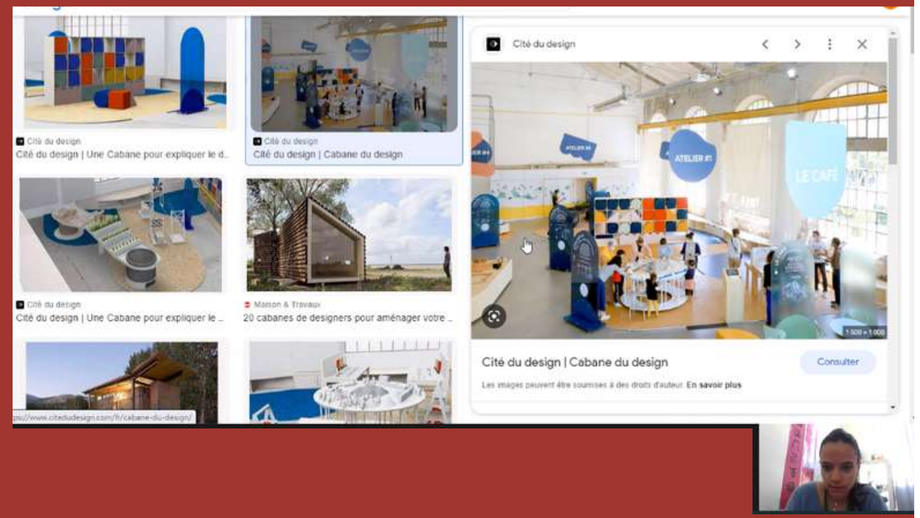
Além desses fatores, ainda fortalece a vocação internacional da cidade, que já é uma realidade por conta das universidades, seus programas, corpo docente, pesquisadores e estudantes.

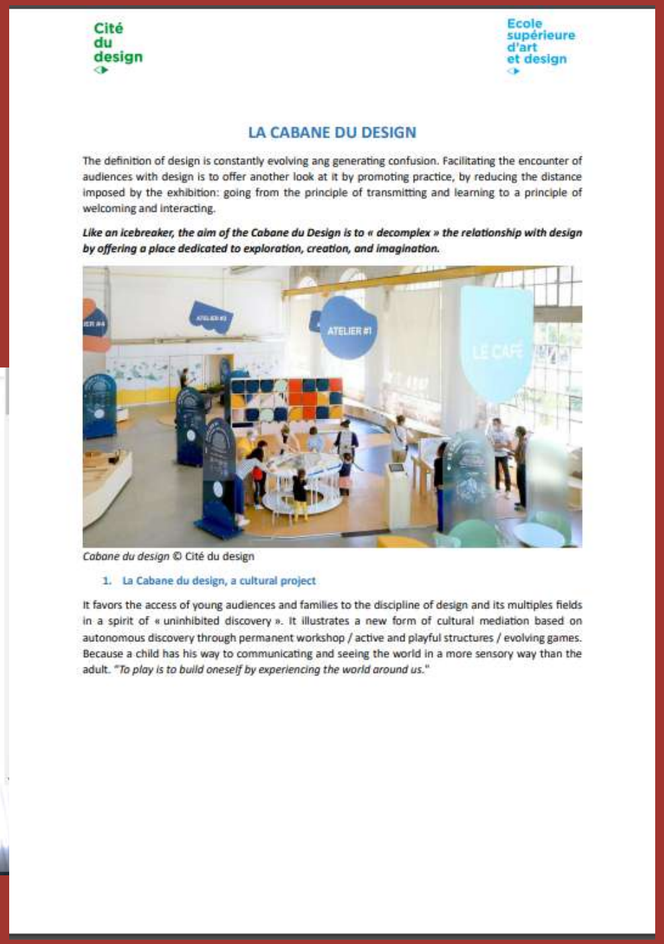
PROJETO: BAURU CIDADE CRIATIVA



©Priscila Medeiros, 2022

APOIO DE CIDADES CRIATIVAS





Cité du design

Ecole supérieure d'art et design

LA CABANE DU DESIGN

The definition of design is constantly evolving ang generating confusion. Facilitating the encounter of audiences with design is to offer another look at it by promoting practice, by reducing the distance imposed by the exhibition: going from the principle of transmitting and learning to a principle of welcoming and interacting.

Like an icebreaker, the aim of the Cabane du Design is to « decomplex » the relationship with design by offering a place dedicated to exploration, creation, and imagination.

Cabane du design © Cité du design

1. **La Cabane du design, a cultural project**

It favors the access of young audiences and families to the discipline of design and its multiples fields in a spirit of « uninhibited discovery ». It illustrates a new form of cultural mediation based on autonomous discovery through permanent workshop / active and playful structures / evolving games. Because a child has his way to communicating and seeing the world in a more sensory way than the adult. *"To play is to build oneself by experiencing the world around us."*

Reuniões realizadas com Saint-Étienne Cidade Design. A troca de experiências inclui colaboração para a aplicação do projeto pedagógico Cabane du Design e participação na Bienal de Design 2025

APOIO DE CIDADES CRIATIVAS

FIEP
Federação das Indústrias do Estado da Paraíba
PELO FUTURO DA INDÚSTRIA

São Paulo, 29 de maio de 2023

Ilma. Senhora Suéllen Rosim
DD. Prefeita do Município de Bauru

Temos grande satisfação em tomar conhecimento da candidatura de Bauru à Rede de Cidades Criativas da UNESCO como Cidade Artes Midiáticas. A cidade é referência em diversas áreas, como educação, inovação, logística e saúde.

O ecossistema de inovação da cidade tem destaques como a Lei Municipal de Inovação; muitas empresas ligadas a jogos, software e TI; o reconhecimento como único Arranjo Produtivo Local (APL) de Audiovisual do estado de São Paulo; e as formações em todos os níveis da UNESP Bauru em setores criativos como arquitetura, artes visuais, comunicação (rádio, televisão e internet), design, mídias, e tecnologia.

Esses ativos se somam ao grande contingente de estudantes universitários e às atividades de coletivos e produtores culturais que realizam eventos como festivais de teatro, cinema, literatura e a maior semana de hip hop gratuita da América Latina.

É com grande satisfação que manifestamos nosso apoio à candidatura de Bauru à Rede de Cidades Criativas da UNESCO, esperamos manter um diálogo ativo, promover trocas de experiência, colaborações e parcerias.

Parabenizamos pela iniciativa, torcendo pelo seu êxito total, com a incorporação de Bauru à Rede de Cidades Criativas, valorizando ainda mais nas atividades do município a cultura, economia criativa, educação, inovação e meio ambiente, tendo como referência a Agenda 2030 da ONU.

Cordialmente,

Katarina Santos de Moura Leite
Gestora do Sesi Museu Digital
Federação das indústrias do Estado da Paraíba

Diálogo iniciado com Campina Grande Cidade Artes midiáticas e o SESI Museu Digital para troca de experiências, visitas e parcerias

COLLEGE for Creative STUDIES
201 E. Kirby Detroit MI 48202-4034

Detroit, May 29, 2023

To Mrs. Suéllen Rosim
Mayor of the Municipality of Bauru

C/o
Flávia Souza
Secretary of Sedecon
Municipal Secretariat for Economic Development,
Innovation, Tourism, and Income

We are thrilled to receive news of Bauru's candidacy for the UNESCO Creative Cities Network as a City of Media Arts. It is an exciting opportunity to highlight the city's commitment to fostering creativity and cultural development.

In 2015, our college's economic development office, Design Core Detroit, with its rich heritage, abundant assets, and forward-looking vision, successfully applied for Detroit to become the first and only city in the United States designated as a UNESCO City of Design.
Since then, we have been actively demonstrating our dedication to sharing best practices, forging collaborations that support innovation and the cultural industries, increasing participation in cultural life, and integrating culture into urban development plans.

As a Global Strategist representing the College for Creative Studies (CCS) on the international stage, I am responsible for developing and implementing strategies to attract international students, academic partners, and industry collaborators.
I am eager to foster an ongoing dialogue, exchange experiences, and cultivate collaborations with Bauru, its creative sector, and its esteemed institutions.

We extend our heartfelt congratulations on your initiative to apply for UCCN, and we sincerely hope that it meets with great success. By valuing culture, creative economy, diversity, education, innovation, and the environment, Bauru aligns itself with the principles outlined in the UN Agenda 2030, and we commend your dedication to these important causes.

Sincerely,

Maria Luisa Rossi
Global Strategist, College for Creative Studies
rossi@collegefocreativestudies.edu

Detroit Cidade Design é um parceiro potencial, conversas iniciadas com a CCS, gestora da cidade criativa

GOVERNANÇA & PLANO QUADRIENAL



©Isabela Menezes, 2023

Governança da Cidade Criativa

Prefeitura

Supervisão do projeto com assento em todos os conselhos.

Entes gestores

FAAC - UNESP

Conselho Educacional

Faculdade Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Universidades com cursos de artes, audiovisual, comunicação, design, mídias e tecnologias. Assentos para o Sistema S.

Relação institucional com as cidades e instituições de ensino internacionais.

Instituto Noosfera

OSCIP – Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

Fiscalização e gestão de ações e verbas. Assessoria jurídica e capacitação.

Conselho Gestor

Acompanha e fiscaliza as ações, gestão das verbas e processos de concorrência, editais, premiações, entre outros.

CITeBauru

Conselho Representativo

Centro de Inovação Tecnológica de Bauru

Inclusão dos setores da sociedade e criativos na governança.Terá natureza mista, consultiva e deliberativa.

Articulação da rede de voluntários, atores criativos. Gestão da programação anual do projeto.

Orçamento Quadrienal: 2020-2023

Área	2020	2021	2022	2023
Inovação	Inauguração do hub de inovação INOVA	Contingenciamento Covid-19	Retomada de investimentos	Novo edifício do INOVA, reunindo coworking, incubadora, instituições, estações de trabalho para inovação e criatividade.
Editais e Eventos Culturais	Programa de estimulo a cultura (200 mil) Complementado pela Lei Aldir Blanc (200 mil)	Programa de estímulo a cultura via editais	Programa de estímulo a cultura e criação do edital exclusivo de audiovisual	Aumento dos investimentos com, o edital do audiovisual e o edital contínuo para projetos *Lei Paulo Gustavo (2.895.511,16 reais)
Museus, Patrimônio e Equipamentos	Readequação do Museu Ferroviário em patrimônio e equipamentos	Contingenciamento Covid-19, somente verba de manutenção	Retomada de investimentos para digitalização do acervo do Museu Ferroviário e MIS, complementado pelo FID do Governo do Estado *32 milhões Educação - Aquisição de edifícios históricos	Continuação do processo de digitalização, ampliação da programação. Verba municipal complementada pelo FID (estadual)
Educação Criativa e Ambiental + Difusão Cultural	Ações de educação e realização de eventos	Contingenciamento Covid-19	Retomada de investimentos	Ampliação de investimentos
Requalificação das áreas verdes		Contingenciamento Covid-19	Mapeamento dos espaços públicos	Criação do programa Revitaliza para ativação, revitalização, reforma e readequação de praças
Turismo	Criação da RT Coração Paulista. Investimentos congelados pela Covid-19.	Desenho do Plano Diretor do Turismo. Contingencimento Covid-19.	Implantação das ações de Turismo.	Ampliação das ações locais e regionais de Turismo.

Orçamento Quadrienal: 2020-2023

Área	2020	2021	2022	2023
Inovação	66.150,00	9.408,00	330.000,00	494.060,00
Editais e Eventos Culturais	328.260,00	255.805,00	266.321,00	256.150,00
Museus, Patrimônio e Equipamentos	1.255.630,00	497.075,00	1.715.631,00	1.219.000,00
Educação Criativa e Ambiental + Difusão Cultural	661.380,00	791.263,00	772.300,00	962.550,00
Requalificação das áreas verdes	126.080,00	126.240,00	126.500,00	153.000,00
Turismo	-	-	600.000,00	1.161.480,00

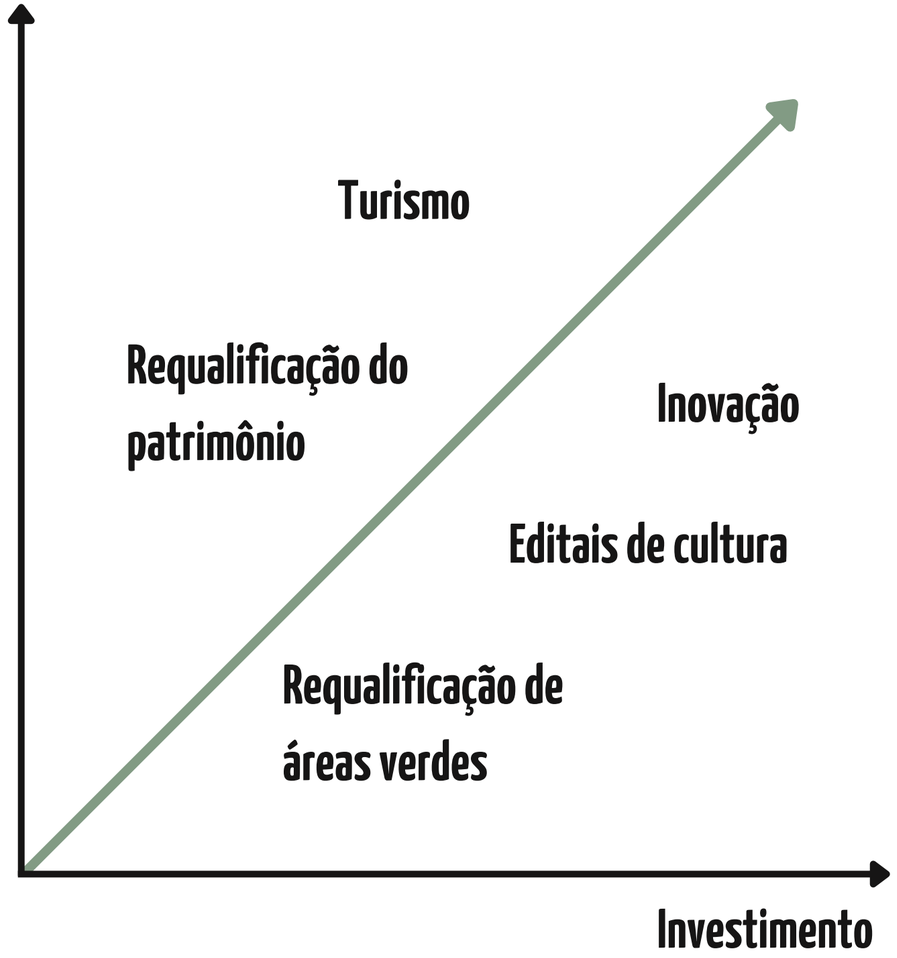
Dados extraídos do orçamento municipal. Valores em reais (R$).

Algumas áreas sofreram grande redução nos anos em 2020 e 2021 devido à pandemia

Crescente de Investimentos

Existe uma ampliação dos investimentos em economia criativa e áreas correlatas.

Como cultura, patrimônio, inovação e turismo, algumas delas ampliadas devido a busca de parcerias.

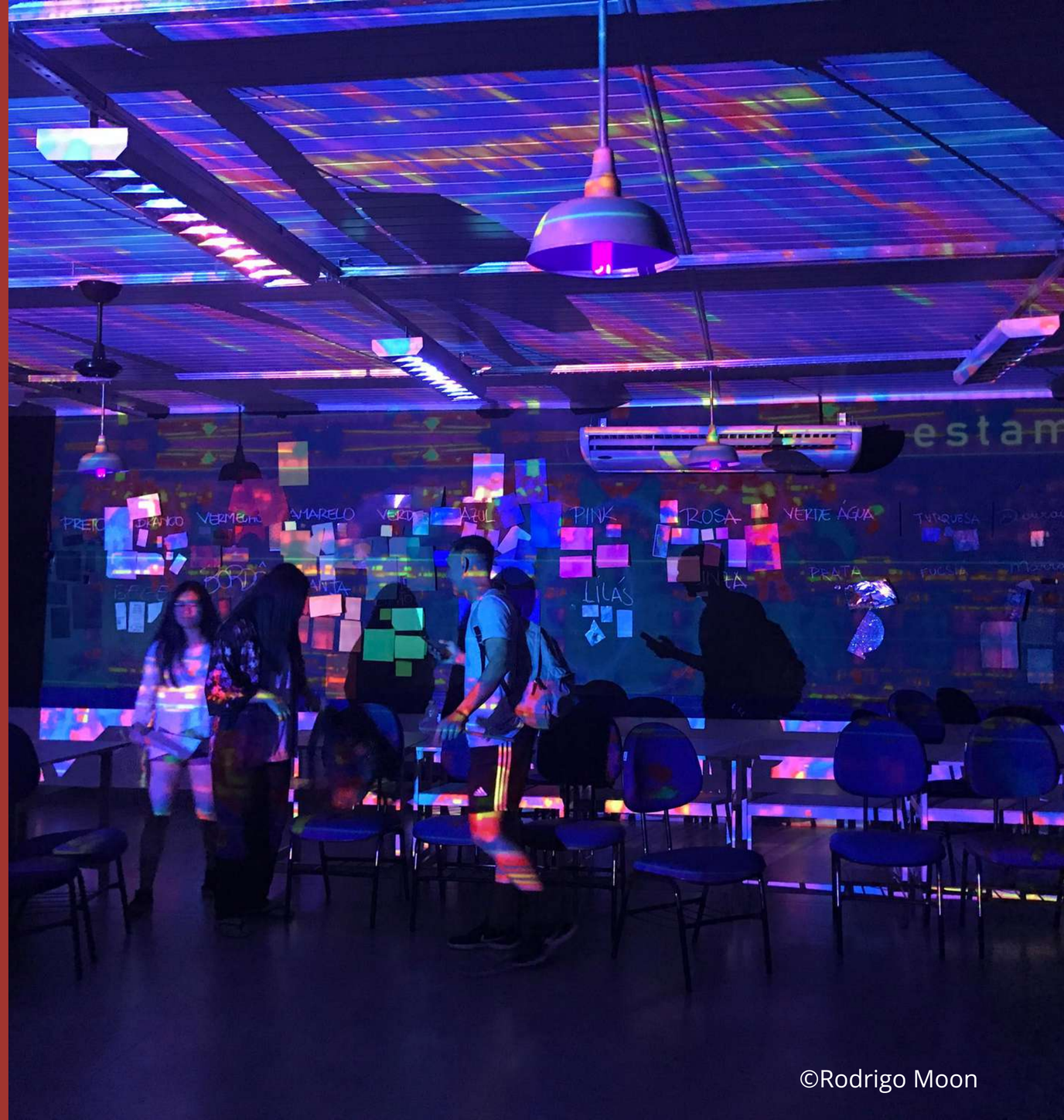


Plano do Decênio

O processo de mapeamento da economia criativa no município desencadeou um esforço em direção a uma **visão estratégica do setor na cidade**.

Atualmente, está sendo iniciado o **planejamento** para envolver os entes gestores da Cidade Criativa e a comunidade em geral no **Plano Decênio**, visando estabelecer metas para os próximos dez anos, posicionando a **economia criativa no centro das atividades do município.**

PROJETOS



©Rodrigo Moon

Agenda 2030 da ONU: diretriz para todos os projetos



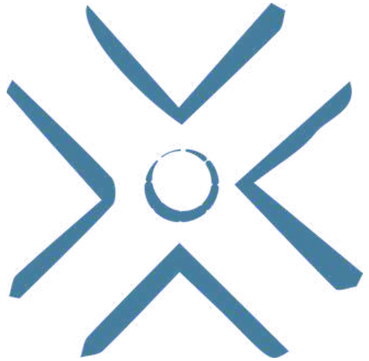
Igualdade Racial

Arte, Cultura e Comunicação

Direitos dos Povos Originários e Comunidades Tradicionais

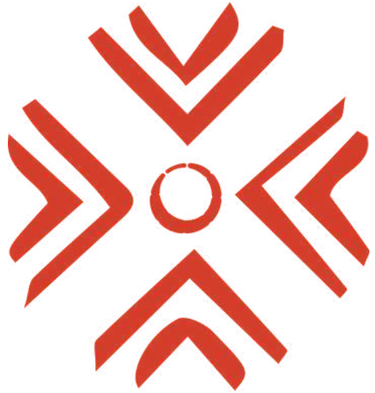
Categoria de Projetos

Serão listados todos os projetos indicando informações resumidas e seus status de execução, lembrando que todos os projetos são de caráter continuo.



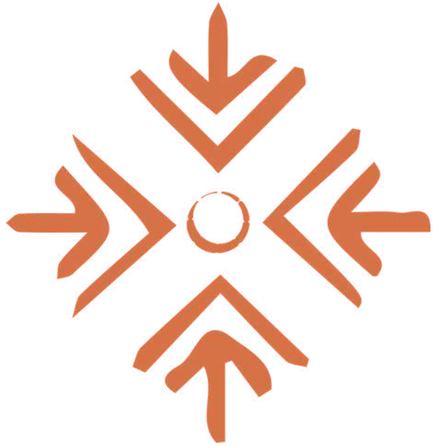
Conhecimento

Proporcionar o conhecimento técnico e conceitual acerca das técnicas e tecnologias a juventude



Autonomia

Empoderamento da Sociedade Civil através da troca de experiências visando gerar integração e sinergia



Disseminação

Conectar a diversidade de agentes sociais através da cultura e ativação dos espaços criando uma rede distribuída

Projeto prioritário

Conhecimento

EduCAM – Educação Criativa, Ambiental e Midiática

Descrição geral

Projeto em contraturno escolar, em parceria com OSCs, Grupo S e Universidades. Foco na historicidade e aplicação prática das técnicas e tecnologias. Conteúdo sobre audiovisual, design, games, software, TI e meio ambiente.

ODS envolvidos:



Resultados esperados

Aprofundar a relação dos estudantes as escolas públicas com o território, meio ambiente, formando cidadãos criativos com autonomia e reflexão crítica

Público

crianças e jovens (6 a 16 anos)

Status: planejamento

Projeto prioritário



Autonomia

Programa ESC:
Empoderamento da Sociedade Civil

Descrição geral

Programação anual de cursos formativos em produção cultural, como uso de ferramentas tecnológicas, elaboração de projetos, gestão e captação de recursos. Agenda de encontros para realizar colaboração em projetos. Balcão de formalização de coletivos, iniciativas e profissionais criativos.

Resultados esperados

Ampliar a capacidade de realização e renovação do ecossistema criativo, fortalecer a sociedade civil, estimular o surgimento de novos atores criativos, gerar diálogo e articulação local e regional.

ODS envolvidos:



Público:

atores criativos, coletivos e novos profissionais

Status: planejamento

Projeto prioritário

Disseminação

Projeto RUA:
Reocupar Utilizar Ativar

Descrição geral

Ação em local público realizando mutirões com rede de voluntários, em parceria com eventos já existentes ou por iniciativas do projeto. O conteúdo pode variar de acordo com as OSCs parceiras, características do espaço e/ou evento que recebe.

Resultados esperados

Gerar eventos semanais nos espaços públicos de Bauru, transformar espaços urbanos, disseminar conhecimentos ambientais e de economia criativa, levar mais pessoas a conhecerem o projeto para ampliar a participação, o engajamento e a rede de voluntários.

ODS envolvidos:



Público:

atores criativos, coletivos e novos profissionais

Status: planejamento

Plano Quadrienal: 2023-2027

Área	2023	2024	2025	2026	2027
Inovação	Inova Bauru: implantação Incubadora de Empresas: implantação Parque tecnológico: planejamento APL Audiovisual: Hub de Pós Produção planejamento	Lei de Inovação: regulamentação de investimentos via renúncia fiscal APL TI: planejamento Parque tecnológico: credenciamento APL Audiovisual: Polo de Pós produção primeiras ações de fomento	APL TI: implementação de plano APL Audiovisual: Polo de Pós produção implantação de espaço físico Inova Bauru: plano de expansão Investimentos em pesquisa e tecnologias	APL Audiovisual: atração de negócios e projetos + edital de pós e inovação Inova Bauru: início da expansão Parque tecnológico: implantação Investimentos pesquisa e tecnologias	APL Audiovisual: intercâmbio nacional e internacional Inova Bauru: expansão Parque tecnológico: inauguração Investimentos pesquisa e tecnologias
Editais e Eventos Culturais fomento/estimulo	Edital do audiovisual e o edital contínuo para projetos Lei Paulo Gustavo **Federação dos Coletivos: planejamento**	Edital do audiovisual e o edital contínuo para projetos **Inventário criativo de bauru: implantação** **Federação dos Coletivos: implantação**	Ampliação (15%) edital audiovisual e edital contínuo para projetos **Inventário criativo de bauru** **Federação dos Coletivos: plano expansão**	Ampliação (15%) edital audiovisual e edital contínuo para projetos **Inventário criativo de bauru** **Federação dos Coletivos: 30% cobertura dos atores criativos**	Ampliação (15%) edital audiovisual e edital contínuo para projetos **Federação dos Coletivos: 50% cobertura dos atores criativos**
Museus, Patrimônio e Equipamentos	Digitalização do acervo: Museu de Imagem e Som (MIS) e Museu Ferroviário Reforma do Teatro Municipal **Ônibus Midiático: planejamento**	Requalificação e adaptação de edifícios históricos adquiridos Ampliação programação e divulgação do MIS e Museu Ferroviário **Ônibus Midiático: piloto**	Implementação de escolas e espaços criativos **Ônibus Midiático: implantação**	Implementação de escolas e espaços criativos **Ônibus Midiático: ações em 50% do território**	Implementação de escolas e espaços criativos **Ônibus Midiático: ações em 100% do território**
Educação Criativa e Ambiental + Difusão Cultural	**Projeto Edu-Cam: planejamento** **Projeto ESC: planejamento** Hub Criativo: planejamento e implantação Educação ambiental: eventos	Expansão do DEA - Ensino de Artes Educação ambiental: eventos **Projeto Edu-Cam: projeto piloto** **Projeto ESC: projeto piloto**	**Projeto Edu-Cam: 15% de escolas atendidas** Aquisição de ônibus cultural **Projeto ESC: ampliação e estabelecimento de programa de formação**	**Projeto Edu-Cam: 30% de escolas atendidas** **Projeto ESC: certificação e benefícios através do programa de formação**	**Projeto Edu-Cam: 60% de escolas atendidas** **Projeto ESC: referencial para atores criativos e avanço contínuo da integração**
Requalificação das áreas verdes	Criação do programa Revitaliza **Projeto RUA: planejamento**	Ampliação do Jardim Botânico Requalificação do Horto Florestal **Projeto RUA: projeto piloto**	Corpos d'água: Plano de recuperação **Projeto RUA: 15% das praças da cidade requalificadas**	Corpos d'água: recuperação **Projeto RUA: 30% das praças da cidade requalificadas**	Corpos d'água: recuperação **Projeto RUA: 45% das praças da cidade requalificadas**
Turismo	Aplicação dos objetivos do Plano Diretor do Turismo **Cidade Criativa: candidatura**	Ampliação do Ecoturismo na cidade Promoção de eventos culturais regionais Turismo criativo e de negócios criativos **Cidade Criativa: investimentos**	Ampliação do Ecoturismo na cidade Promoção de eventos culturais regionais Turismo criativo e de negócios criativos	Promoção de eventos culturais regionais Turismo criativo e de negócios criativos	Referência no turismo criativo e de negócios em inovação

Projetos Públicos

Conhecimento

Hub Criativo

Status: Iniciado

Espaço gerido pela sociedade civil e SEBES. Espaço colaborativo dedicado à capacitação técnica de jovens e a oferecer estrutura para a produção e colaboração criativa dos coletivos.

Museu de Imagem e Som

Status: Iniciado

Reúne fotos, discos, gravações, filmagens, aparelhos e equipamentos. Tem por objetivo preservar, divulgar e promover o conhecimento midiático da história e da cultura de Bauru.

Lab de Energia Criativa

Status: Efetivo

Cursos livres e gratuitos de criatividade e inovação, objetivando o desenvolvimento do potencial criativo, individual e coletivo para jovens.

Semana Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação

Status: Efetivo

Busca popularizar a ciência, tecnologia e inovação. Desenvolve a cultura científica nas escolas, universidades, comunidades, museus, instituições científico-culturais e locais públicos.

Curso Robótica

Status: Efetivo

Parceria Sebrae e Secretaria de Educação. Ensina conceitos básicos de programação, automação e robótica, aprendizagem contemporânea a partir de atividades dinâmicas e práticas.

Cursos DEA - Ensino de Artes

Status: Efetivo

Atende gratuitamente 900 alunos em atividades artísticas em sua unidade central e nos bairros, nas seguintes áreas: música, artes visuais, teatro, dança e circo.

Projetos Parceiros

Conhecimento

PPGMIT

Status: Efetivo

Programa de Pós-Graduação em Mídias e Tecnologia. Único no estado de São Paulo e com alto nível de nacionalização e internacionalização. Dedicado ao desenvolvimento de linguagens, métodos, tecnologia, processos e produtos disponíveis à sociedade.

Lecotec

Status: Efetivo

Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia, Educação e Criatividade.
Possui projetos como o podcast - Lecocast, Observatório de Inovação e Criatividade e Repórter UNESP.

Interdesigners

Status: Efetivo

É um fórum realizado horizontalmente por educadores e estudantes da Unesp. O evento traz discussões internacionais sobre o papel do design no mundo.

Feira maker

Status: Efetivo

Promover a troca de técnicas, soluções e ideias e propagar o Movimento Maker.

UnesPlay

Status: Efetivo

Experiência Multidisciplinar no estudo e criação de Games para o desenvolvimento educacional.

Te vejo na Escola

Status: Efetivo

Projeto de extensão que desenvolve animações educativas com o objetivo de complementar o aprendizado das crianças de escolas públicas bauruenses.

Glitch

Status: Efetivo

Encontro mensal de desenvolvimento de jogos.

GAS

Status: Efetivo

Grupo de Artes Sequênciais. Estudos focados nos quadrinhos, storyboard e animação.

Projetos Públicos

Autonomia

Federação dos Coletivos

Status: planejamento

A Federação congrega os coletivos e iniciativas criativas que têm sido atuantes no município através da promoção de eventos para a comunidade

Programa Inclusão Produtiva

Status: Efetivo

Capacitações em diferentes áreas pautando diretrizes da Economia Solidária, contribuindo para geração de trabalho e renda.

Festival Indígena

Status: planejamento

Colocar a diversidade cultural e os Povos Originários no centro da construção cultural da Cidade Criativa, promovendo melhorias contínuas e encontros de troca e artes.

Hub de Inovação

Status: iniciado

Espaço com incubadora, espaço de trabalho coletivo e fomento a iniciativas inovadoras.

Olhares Periféricos

Status: Efetivo

Oficina e exposição fotográfica na periferia. Construir alternativas de ocupação, e transformação a partir de coletivos de pertencimento da população jovem.

Ônibus midiático

Status: planejamento

Ônibus com internet gratuita e espaços de trabalho para ações da Projeto Cidade Criativa e conexão dos espaços criativos e principais pontos de convivência da cidade e utilização nas ações

Projetos Parceiros

Autonomia

Biblioteca Falada

Status: Efetivo

Projeto de extensão da FAAC UNESP que contribui para a ampliação do repertório informativo, educativo e cultural das pessoas com deficiência visual e amplia os conhecimentos acerca de acessibilidade midiática e comunicacional, tecnologias assistivas, desenho universal e inclusão e cidadania.

Saruê Incubadora

Status: Efetivo

Incubadora de Empresas de Base tecnológica credenciada a RPITec. Apoio para a criação de novos negócios (desenvolvendo produtos, serviços e processos inovadores), assessoria, capacitação e networking para os empreendedores.

Fab Lab CITeBauru

Status: efetivo

Promover a troca de técnicas, soluções e ideias e propagar o Movimento Maker.

Fab Lab Móvel

Status: planejamento

Promover a troca de técnicas, soluções e ideias, propagando o Movimento Maker nas áreas periféricas da cidade.

Disseminação

Projetos Públicos

Wi-fi na Praça

Status: planejamento

Instalação de internet gratuita em pontos de referência da cidade no centro e periferia.

Revitaliza

Status: efetivo

Realização de melhorias em áreas públicas e a disponibilização de serviços para a população, como acesso ao Sedecon Móvel e a eventos culturais, como Cinema na Praça.

Caminhão Palco

Status: efetivo

Equipamento cultural que difunde cultura pela cidade com eventos artísticos, atividades lúdicas, encontros temáticos, projetos culturais etc

Sedecon Móvel

Status: efetivo

A van da Sedecon que leva aos bairros serviços como abertura de microempresas, candidatura a vagas de emprego, acesso a inovação e tecnologia e dicas de turismo local.

Festa Literária

Status: efetivo

O evento conta com atividades como contação de histórias, apresentações teatrais e musicais, palestras e rodas de conversa.

Inventário Criativo de Bauru

Status: planejamento

Registro audiovisual dos atores, projetos e iniciativas criativas dos diversos segmentos da economia criativa da cidade. Constituir assim a gama de ofertas culturais e criativas do município.

Disseminação

Projetos Públicos

Edital de audiovisual

Status: efetivo/ Público

o aprimoramento deste já está ocorrendo em conversa com o Conselho de Cultura e o APL de Audiovisual, agora ele será ampliado.

Edital de artes midiáticas

Status: planejamento/ Público

Criação de edital exclusiva para artistas midiáticos dedicado a capacitação de profissionais, educação midiática em escolas públicas e projetos artísticos, estimulando continuamente o fortalecimento desse setor criativo e sua cadeia produtiva na cidade como um investimento estratégico no modelo econômico do futuro, baseado na economia criativa e em conhecimento.

Lei de Inovação

Status: planejamento/ Público

Regulamentação dos mecanismos de investimento via abatimento e renúncia fiscal para estimular empresas a investirem em projetos de economia criativa, principalmente artes midiáticas, considerando audiovisual, design, mídias e tecnologia com foco em produção artística, fortalecimento dos artistas do município e educação midiática

Festa Literária e Cia de Dança

Status: iniciado/ Público

Estímulo ao uso das artes midiáticas para gerar ações de transdisciplinaridade.

Projetos Parceiros

Filma Bauru

Status: efetivo

O evento bianual conta com exibição de curtas-metragens, videoclipes e videoartes produzidos no interior e litoral do estado de São Paulo, além de mesas redondas sobre Cinema e Audiovisual.

Cinemateca Digital Bauruense

Status: efetivo

Plataforma que reúne mais de 200 filmes de profissionais bauruenses.

Festival da Cultura e da Paz

Status: efetivo

Celebra o dia da cultura e da paz instituído por lei municipal de iniciativa popular. Reúne ações que visam promover uma cultura de paz através das artes, ciências e espiritualidades.

Dia Mundial da Criatividade e Inovação

Status: efetivo

Rede de eventos e colaboração coordenada pelo Cria Bauru, levando a inovação e criatividade de forma distribuída na cidade.

Festivais de Teatro + Artes Midiáticas

Status: planejamento/ Parceiros

Ações e editais específicos para promover utilização das artes midiáticas no contexto das apresentações teatrais que FACE (teatro profissional), Festinbau (teatro independente) e Encontro de Bonecos realizam em suas programações anuais.

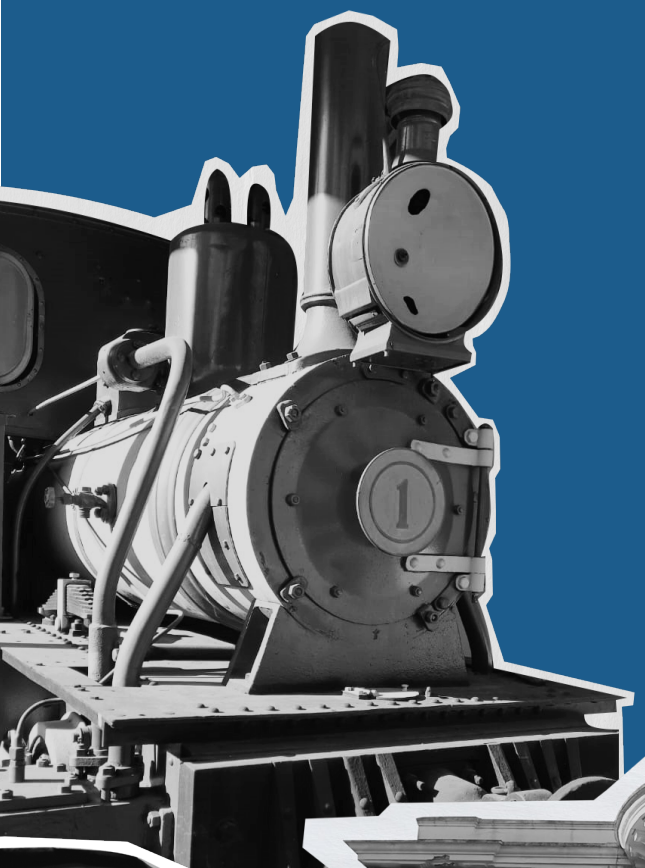


O FUTURO É COLETIVO E CRIATIVO!

Resumo Executivo

BAURU CIDADE CRIATIVA

Construindo um futuro possível









No contexto atual, de esgotamento de recursos naturais e diante dos desafios de se construir um mundo mais sustentável, a Economia Criativa aparece como alternativa viável e tem tido um crescimento exponencial nos últimos anos, por adicionar valor criativo à principal matéria-prima do século: o conhecimento.[1]

Economia Criativa

Economia criativa é quando utiliza-se a criatividade e o conhecimento para construir coisas que têm valor econômico. Isso pode incluir manifestações artísticas, culturais, desenvolvimento de tecnologia e outras formas de expressão criativa que são únicas e originais, individuais ou coletivas. Essas atividades além de poderem gerar renda e empregos, enriquecerem nossa cultura e sociedade e, criam oportunidades para o desenvolvimento sustentável.[2]

Cidades Criativas

As Cidades Criativas são aquelas que posicionam a Economia criativa como fator estratégico para crescimento econômico e desenvolvimento urbano sustentável. As cidades são estruturas complexas, fruto da história e dinâmicas próprias, assim existe grande diversidade cultural em cada território que deve ser valorizada e considerada na construção de mecanismos de desenvolvimento urbano sustentável.[3]

O município de Bauru foi contemplado pelo programa CRIA SP do governo do estado de São Paulo para receber mentoria especializada para desenvolver um Plano Municipal Participativo de Economia Criativa e uma potencial candidatura para a Rede de Cidades Criativas da UNESCO (UCCN).

Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo descrever como tem se dado o processo de construção do projeto Bauru Cidade Criativa, buscando evidenciar aspectos relevantes para a replicação desta experiência e criar estratégias de comunicação com os cidadãos, tendo como base a Economia Criativa considerando-a uma ferramenta para construção de uma cidade mais sustentável e humana. Assim, documenta o processo de construção do projeto Bauru Cidade Criativa descrevendo seus desafios e avanços de implementação e, busca elaborar uma estratégia de comunicação com vistas de engajar a população, consolidado como produto o design de um site para o projeto.

Justificativa

O trabalho ao documentar o processo de construção do projeto Bauru Cidade Criativa fortalece o Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa de Bauru (PMPDECB) e, contribui para âmbito local e apoio para desenvolvimento de experiências semelhantes em outros locais. O projeto vai ao encontro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

O design do site proposto, para além de divulgar o projeto ampliando seu alcance atua como ferramenta de mapeamento dos agentes criativos, atendendo ao projeto sugerido no PMPDECB de Inventário criativo de Bauru.

Metodologia

As metodologias utilizadas levam em consideração a participação da autora no grupo de trabalho do Bauru Cidade Criativa e, o caráter não linear de desenvolvimento da pesquisa, sendo elas a pesquisa-ação (THIOLLENT, 2011) e do procedimento criativo “work in process” (COHEN,1997). É interessante ainda ressaltar que a metodologia utilizada pelo grupo Bauru Cidade Criativa para construção de suas ações caracteriza-se como uma metodologia Bottom-up, isto é, de baixo pra cima.

Principais referências

Relatórios de Economia Criativa - UNESCO e UNCTAD

Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014. Ministério da Cultura, BRASIL.

“The Creative Economy: How People Make Money from Ideas” (John Howkins, 2001)

Economia criativa e territórios usados: um debate baseado nas contribuições de Milton Santos. (CLOSS, Lisiane; ROCHA-DE--OLIVEIRA, Sidinei, 2017).

“Rethinking the Creative City: The Role of Complexity, Networks and Interactions in the Urban Creative Economy.” - COMUNIAN, Roberta, 2011).

Sites das cidades criativas: Cidade Artes Midiáticas - Karlsuhe (Alemanha) e Braga (Portugal); Cidade Design - Fortaleza e Fundação Curitiba de Cultura (Brasil).

Diretrizes - World Wide Web Consortium

Desenvolvimento

1. CRIA SP

Bauru junto a 10 cidades do estado de São Paulo, partipou do programa CRIA SP, que visa incentivar os municípios a adotarem políticas locais voltadas para o desenvolvimento da economia criativa, objetivando colocar a cultura e a criatividade como elementos centrais nas estratégias de desenvolvimento urbano e sustentável.

Tal programa tinha como produtos finais, a partir de um mentoria especializada, a elaboração de um Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Economia Criativa para cada municipio participante e, dar suporte para uma possível candidatura a Rede UCCN.

Dessa forma, para o desenvolvimento do plano durante a mentoria Bauru recebeu diversos workshops e vivências, resultando em mais de 150 entrevistas de campo em eventos, reuniões e encontros online, além de três workshops de diagnóstico dos setores criativos e elaboração de projetos. A partir disso foi possível mapear os ativos criativos, socioambientais, e estruturais da cidade, e construir propostas de projetos de forma participativa que entraram para o plano.
O diagnóstico do potencial criativo do território mostrou um cenário amplo, possibilitando a Bauru classificar-se como Cidades Artes Midiáticas. Além do APL de Audiovisual, a cidade conta com cursos ligados a mídias e tecnologia, centros tecnológicos em processo de implantação e empresas ligadas a jogos, software e TI. A somatória desses e de outros elementos posiciona as Artes Midiáticas como um setor com potencial aglutinador muito maior.

2. Candidatura a Rede de Cidades Criativas UNESCO

A Rede de Cidades Criativas da UNESCO (UCCN) tem como intuito fortalecer a cooperação e parcerias entre cidades que reconhecem a importância da Economia Criativa como um fator estratégico para o alcance das metas da Agenda 2030 no desenvolvimento sustentável.

Após a participação no programa CRIA SP, Bauru submeteu a candidatura a UCCN, posicionando o município como Cidade Artes Midiáticas. Assim, foi feito um plano de ação e desenvolveu-se os documentos da candidatura.

Infelizmente, Bauru não passou na seleção de cidades nacionais para concorrer em pleito internacional. Considera-se que tal fato ocorreu devido a dificuldades na construção da candidatura, sendo elas: falta de tempo hábil para o desenvolvimento de uma candidatura sólida; dificuldade de sensibilização de secretarias municipais; ausência de uma pasta especifica no município para Economia Criativa, tornando arduo o mapeamento do orçamento destinado ao tema.

3. 4ª Conferência Municipal de Cultura de Bauru

A 4ª Conferência Municipal de Cultura resultou em um avanço para a área da Economia Criativa na cidade, pois compreendendo o tema como transversal nos eixos de discussão de propostas, foi possível aprovar o Plano Municipal Participativo de Desenvolvimento da Ecomia Criativa de Bauru, e seus projetos prioritários.

4. Design do Site

A criação de um site tem para além da difusão do projeto e de suas ambições, o objetivo de ser um espaço de divulgação dos atores criativos da cidade para fácil acesso dos que precisam de seus serviços e produtos. Compreende-se ainda a importância de compartilhar com a sociedade os documentos elaborados e produzidos pelo grupo e materiais relacionados ao tema. Assim facilitando o acesso da população a esses materiais, o site torna-se um mecanismo para auxiliar a participação da população em iniciativas de caráter público e a instrumentalização da classe criativa da cidade.

O site ainda traz uma contextualização básica de economia criativa, exemplificando os setores criativos com signos locais. O textos e todo o design foram concebidos com o intuito de tornar a experiência do usuário a mais intuitiva e acessível a todos.

Conclusões

Potencialidades de Bauru

Ambiente maduro de educação, inovação e pesquisa.

Projetos criativos de qualidade em abundância e interesse da sociedade civil

Diversidade cultural

Importância e liderança regional

Desafios de Bauru

Falta de articulação entre os agentes criativos com as demais esferas sociais.

Falta de oferta de atividades nos espaços públicos.

Dificuldade de mobilizar voluntários.

Ausência de mapeamento na cidade dos agentes criativos.

Em relação ao Poder público:
- carência de uma pasta específica capaz de fomentar e fortalecer essa economia.
- não valoriza as ações da cultura popular e periférica da cidade

Espera-se que essa experiêcia coletiva possa incentivar demais cidades do Brasil e do mundo a buscarem formas de construir territórios criativos que valorizem a diversidade, a inclusão social, a inovação e a sustentabilidade. Compreende-se que é necessário imaginar futuros possíveis para as cidades em que vivemos, visando o bem comum e traçando os caminhos coletivamente, para assim dar forma ao que pode efetivamente existir.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em cumprimento parcial às exigências do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo da UNESP – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" campus de Bauru - para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Autora: Isabela Campos Menezes

Orientador: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Bauru, 2023

1. FIRJAN. Mapeamento da indústria criativa no Brasil / Firjan – 2022. – Rio de Janeiro: Firjan, 2008

2. UNESCO. Creative Economy Report 2013 Special Edition: widening local development pathways. Paris: UnitedNations/Undp/Unesco, 2013. 184 p. Disponível em: https://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf. Acesso em: 05 out. 2023.

3. CLOSS, Lisiane; ROCHA-DE-OLIVEIRA, Sidinei. Economia criativa e territórios usados: um debate baseado nas contribuições de Milton Santos. Cadernos Ebape. br, v. 15, p. 349-363, 2017.

COHEN, Renato. Work in Progress na Cena Contemporânea: Criação. Encenação e Recepção. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. Brasil, Cortez Editora, 2022.