

# Anàlisi i indicadors del sector cultural, proposta cap a la innovació social

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 10/01/2018 - 13:44 | Última modificació: 10/01/2018 - 19:25



Javier Echeverría [ed.]] [Sinergiak Social Innovation](#) [2]

Us presentem un llibre que és el resultat de dos projectes d'investigació INNOC ([Innovación Oculta](#) [3]) i INNOCRE2 realitzats entre 2012 i 2014 que exploren els canvis de paradigma en les indústries culturals i creatives a Euskadi.

«Industrias culturales y creativas: perspectivas, indicadores y casos» comença amb una **anàlisi de l'estructura del sector cultural i les indústries culturals i creatives**. L'estudi parteix de l'acceptació del model dels cercles concèntrics i alhora es centra en la composició del seu nucli bàsic. La proposta del llibre consisteix en que a aquest nucli acceptat per la ONU o la UNESCO caldria afegir-hi les llengües, les religions, els jocs (inclòs l'esport) i també dos arts menors, les arts corporals i les arts domèstiques. El que s'aconsegueix amb aquesta redefinició és pràcticament equiparar el concepte de sector cultural i creatiu (SCC) al de cultura en la seva vessant ampla de caràcter antropològic.

Rescatem el seu segon capítol, en el que s'explora l'**experiència internacional en la construcció d'indicadors** per mesurar i avaluar les activitats culturals. Es tracta d'una interessant aproximació a les metodologies utilitzades en diferents països i organismes internacionals: el Marc d'Estadístiques Culturals de la UNESCO, l'índex de creativitat i el Europe Innova; es centra en els indicadors posats en marxa a Canadà, Austràlia, Hong Kong i Regne Unit. L'estudi afirma que tot i l'interès en les seves elaboracions encara es tracta d'una metodologia en "estat molt embrionari de cara a reflectir les dinàmiques culturals que es produeixen a les indústries creatives".

Les seccions pràctiques del llibre són dues: una proposta **d'inclusió de les activitats esportives al sector i un estudi de les fàbriques de creació i la seva evolució cap a espais d'innovació ciutadana**. La reflexió entorn la **inclusió de l'esport** és amplia i detallada, però afirma que aquest es tracta d'un "referent fonamental que condiciona els processos de socialització i subjectivació d'un creixent nombre de persones". El model economicista de la cultura que ha imperat al llarg de molts anys es va centrar en facilitar l'accés a la cultura, la democratització cultural). Les **fàbriques de creació** es constitueixen com un canvi estratègic que fomenta i activa el dret a produir cultura, la democràcia cultural.

A l'albor dels moviments ciutadans de resposta a la crisi es comença a discutir entorn el valor social de la cultura i el debat es mou cap als àmbits de la reivindicació política i innovació ciutadana. La concepció de la cultura com un bé comú està present, però segueix lluitant contra la ja tradicional concepció economicista; en aquest sentit l'ús del llenguatge és clar. ¿Perquè s'usa el concepte fàbrica de creació? Andrea Estankona, qui escriu l'últim capítol, deixa clar que **la cultura no és un producte o un patrimoni**, sinó, i usa paraules de Marina Garcès "**és l'activitat significativa d'una societat capaça de pensar-se a si mateixa**". Per aconseguir aquests processos d'innovació cultural i ciutadana les Fàbriques de Creació s'haurien de constituir per "articular la recerca d'un model que busqui trobar la potencialitat d'espais de significació vital compartida, tornar a aprendre a viure el comú



en una democràcia real recuperant la referencialitat i el projecte i, per tant, tornant a fabricar futur, a produir existència humana als nous contextes històrics”.

**PDF** [Industrias culturales y creativas: perspectivas, indicadores y casos](#) [4]

**HTML** [Industrias culturales y creativas: perspectivas, indicadores y casos](#) [5]

[Inicieu sessió](#) [6] o [registreu-vos](#) [7] per enviar comentaris.

**Categories:** Sociologia de la cultura

**Categories:** Polítiques culturals

**Categories:** Indústries culturals i creatives

**Etiquetes:** innovació

**Etiquetes:** País Basc

**Etiquetes:** indicadors

**Etiquetes:** esport

**Etiquetes:** sistema cultural

**Etiquetes:** fàbriques

**Etiquetes:** indústries culturals

- [8]

**URL d'origen:** <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/indicadors-cultural-innovacio-social>

**Enllaços:**

[1] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[2] <https://www.sinnergiak.org/>

[3] <https://www.sinnergiak.org/index.php/proyecto-de-investigacion-innoc-2012-2014-2/>

[4] <http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/e170093.pdf>

[5] [https://issuu.com/sinnergiak/docs/industrias\\_culturales\\_creativas\\_ech](https://issuu.com/sinnergiak/docs/industrias_culturales_creativas_ech)

[6] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2015/01/12/modelo-barcelona-y-politica-cultural-usos-y-abusos-de-cultura-por-parte-de-modelo-e>

[7] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[8] <http://interaccio.diba.cat/node/7381>