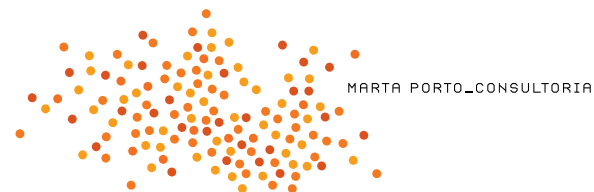


# Brasil Cultura 23-30

Uma resposta rápida para inspirar instituições e práticas culturais no Brasil, promovendo uma visão 23-30



4	<b>Propósito</b>
4	<b>Destinatários</b>
5	<b>Desenvolvimento</b>
6	<b>Pilares</b>
7	Curadoria Temática
8	Jornalismo Cultural
9	Plataforma Agregadora
12	<b>Etapas e estágios</b>
14	<b>Entregáveis</b>
15	<b>Equipe</b>
20	<b>Sustentação</b>
21	<b>Futuroteca</b>

## Uma imersão em temas contemporâneos sobre arte e cultura no Brasil e no mundo, articulando as principais agendas e documentos internacionais atuais.



**Carta de Roma** (2020)

Desenvolvido a partir de contribuições de especialistas de áreas diversas, como filósofos, cientistas políticos, gestores culturais e artistas, **um programa atual e instigante para quem trabalha ou se interessa por artes e cultura.**



**Estratégia Ibero-americana de Desenvolvimento Sustentável** (2021)

Com a participação de convidados brasileiros e internacionais, oferece referências e visões plurais sobre cada tema.



**Agenda 21 de Cultura**

É uma plataforma de trocas de experiências e de propostas para o presente e futuro das políticas e dos programas culturais no país. **Orientado para a cooperação, diálogo e intercâmbio cultural.**



**Postulados da Agenda 2030**

Inscritos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

## Propósito

**Promover** o debate sobre temas e agendas contemporâneas relacionadas à cultura, suas políticas e programas de gestão;

---

**Dar visibilidade** pública as agendas internacionais e as alternativas para o avanço da cooperação cultural no Brasil;

---

**Publicar** um documento de acesso livre com as ideias, propostas e conteúdos debatidos pelo projeto;

---

**Desenvolver** uma plataforma cultural, virtual e interativa, com os *insights*, conteúdos, ferramentas, metodologias e espaço para encontros e trocas dos vários agentes que integram o ecossistema das artes, da cultura e da inovação;

---

**Criar** um espaço de formação permanente, com cursos, laboratórios e oficinas para gestores culturais públicos e de instituições privadas.

---

## Destinatários

Profissionais do campo das artes e da cultura;

profissionais do campo das ciências humanas, da comunicação, relações internacionais e gestão pública

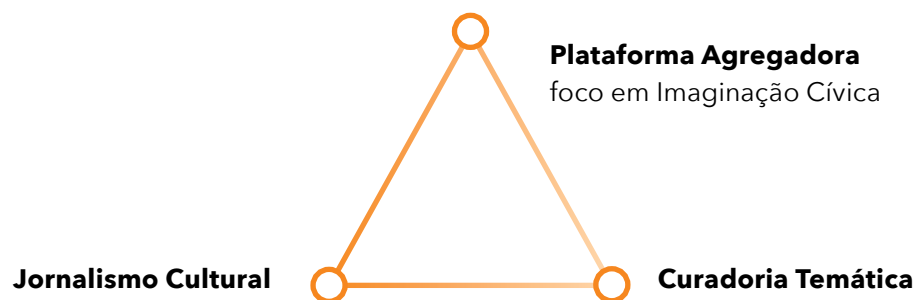
e outros interessados na discussão sobre cooperação e intercâmbio internacional, estudos e pesquisas, gestão e políticas culturais.

Cientistas políticos, sociólogos, educadores, filósofos, economistas, artistas, produtores, gestores, pesquisadores...



# Desenvolvimento

BRASIL CULTURA 23-30 é organizado em **três pilares** que se somam para promover um ecossistema vivo, fonte de inspiração, conhecimento, pesquisa, formação, trocas e interações, onde as pessoas e organizações são incentivadas a explorar suas potencialidades e tecer redes qualificadas pela pluridisciplinaridade de talentos e iniciativas.



Uma série de iniciativas independentes e integradas estão sendo realizadas ou co-criadas com parceiros do projeto. A estrutura proposta parte da produção de conteúdos inspiradores e prototipação de iniciativas que ocorrem de maneira processual, e seguem a seguinte lógica:

**Encontros, fóruns, palestras e painéis com especialistas**

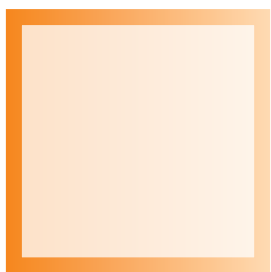
**Entrevistas em profundidade**

**Laboratórios de cocriação**

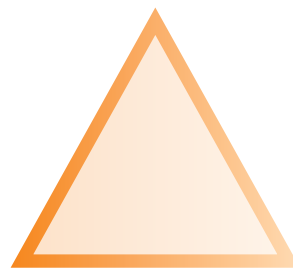
**Cursos, workshops e oficinas**

**Criação de um mapa dos principais documentos e informes internacionais da área cultural**

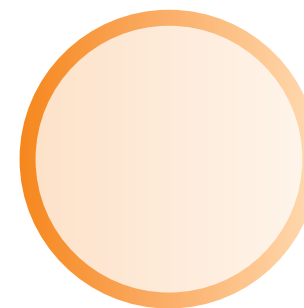
# Pilares



**Curadoria  
Temática**



**Jornalismo  
Cultural**



**Plataforma  
Agregadora**

BRASIL CULTURA 23-30 é organizado em três pilares que se somam para promover um ecossistema vivo, fonte de inspiração, conhecimento, pesquisa, formação, trocas e interações, onde as pessoas e organizações são incentivadas a explorar suas potencialidades e tecer redes qualificadas pela pluridisciplinaridade de talentos e iniciativas.

# Pilares

## □ Curadoria Temática

Para organizar a primeira curadoria de conteúdos, o projeto selecionou as vertentes temáticas que olham para as urgências e emergências do setor cultural brasileiro. Estas vertentes deram origem a quatro processos integrados, mas independentes, em realização com parceiros diversos ao longo de 2022 e 2023.

As vertentes expressam o comprometimento com a democracia, a inclusão e a cidadania brasileira bem como a relevância das políticas culturais para a sua construção e sustentação. E fazem uma cartografia de tendências e debates internacionais atuais na área de cultura e desenvolvimento.

O conhecimento produzido por esta curadoria é sistematizado através de um processo de jornalismo cultural, com entrevistas e a cobertura dos eventos e ações que integram cada uma das vertentes temáticas propostas.

### **Imaginação Cívica e Democracia**

---

Papel da política, instituições e programas culturais para a cultura democrática e os desafios atuais: meio ambiente, direitos humanos, convivência urbana.

### **Inovação Produtiva, Trabalho e Renda**

---

Formação profissional e oportunidades produtivas, mercado de trabalho, impacto econômico, renda mínima.

### **Diplomacia e Cooperação Internacional**

---

Políticas de cooperação e diplomacia cultural.

### **Produção, intercâmbios e setores artísticos-culturais**

---

Políticas e programas setoriais. Fomento e sistemas de financiamento e apoio.

# Pilares

## △ Jornalismo Cultural

Para mapeamento de tendências e sistematização dos conteúdos iniciais, em 2019 começamos um programa de jornalismo cultural com mais de 20 entrevistas realizadas por Marta Porto, com artistas e pensadores latino-americanos. As conversas foram orientadas pelas vertentes temáticas descritas.

Com apoio da Fundação Tide Setúbal, o projeto intitulado **Testemunhos** registrou a visão, as ideias e reflexões de dramaturgos, diretores e encenadores, intelectuais e gestores comprometidos com o debate sobre cultura e desenvolvimento sustentável.

Em 2022, estão previstas entrevistas com os especialistas convidados para os encontros e debates que formam a primeira curadoria temática do projeto, bem como a cobertura de todos os eventos realizados nesta etapa. Um projeto de *branded content, reports* e comunicação dirigida também está em desenvolvimento como parte do programa de jornalismo cultural do projeto, conduzido por uma equipe de jornalistas que cobrem a área cultural.

### Foram entrevistados

**Aimar Labaki** (dramaturgo e diretor teatro),  
**Benjamin Taubkin** (pianista, compositor e arranjador)  
**Bernardo Toro** (filósofo e intelectual colombiano)  
**Bia Lessa** (cenógrafa e diretora)  
**Danilo Miranda** (filósofo e gestor cultural)  
**Eleonora Santa Rosa** (gestora cultural)  
**Fernando Vicario** (comunicador e semiólogo espanhol)  
**Jair de Souza** (designer e diretor de arte)  
**Kiko Koiffman** (cineasta)  
**Lilia Schwarcz** (antropóloga)  
**Lucina Jimenez** (antropóloga mexicana)  
**Maria Vlachou** (museóloga e ativista grega-portuguesa)  
**Maria Ignez Mantovani** (museóloga)  
**M. Paulina Soto Labbé** (cientista social e pesquisadora cultural chilena)  
**Mia Couto** (escritor moçambicano)  
**Nair Benedicto** (fotógrafa)  
**Paulo Flores** (diretor de teatro)  
**Pieter Tjabbes** (curador de arte)  
**Renato Janine Ribeiro** (filósofo), entre outros.

Todas as entrevistas foram registradas em áudio e texto, e algumas em vídeo (Danilo Miranda e Mia Couto).



# Pilares

## ○ Plataforma Agregadora

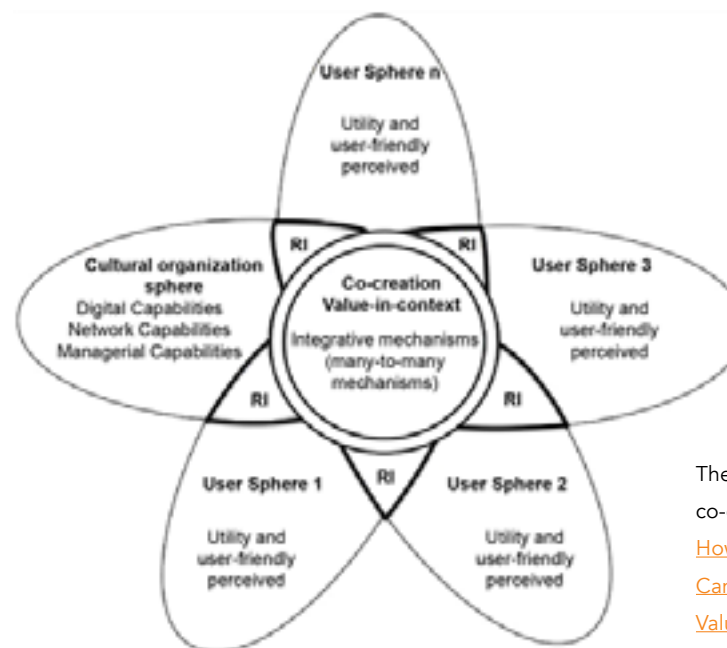
A Cultura é o campo da transformação por excelência. E isso diz da importância de sua sistematização e difusão como um conjunto de ferramentas para construção de políticas eficientes e desenho de futuros possíveis compartilhados.

Para criar um espaço de discussão e de troca de conteúdos interdisciplinares, a plataforma digital BRASIL CULTURA 23-30 pretende reunir instituições culturais, ONGs, institutos, coletivos, pessoas físicas e jurídicas para debater o cenário cultural brasileiro em uma praça comum e, paralelamente, construir um farto repositório de projetos, acervos, portfólios, pesquisas, reports, para alimentar e catalisar a imaginação de um novo país.

A formação de uma rede interativa que, em seu conjunto, deve gradativamente refletir o panorama cultural brasileiro e abrigar as discussões de ponta acerca das propostas de presente e futuro – políticas públicas, modelos de formação e gestão, campanhas cívicas, organização de demandas culturais etc – segue o modelo proposto pela Universidade de Salerno (*E-Cultural Co-Creation Model*), em que o processo de colaboração, com engajamento ativo de todas as partes, é a chave para garantir uma plataforma que gera valor real. Especificamente, busca-se oferecer um *hub*

de formação, ações, políticas, projetos, indicadores, intercâmbio, crítica, aprendizado e reverberação.

Gênese de um ambiente de intercâmbio, formação e busca de informações baseado na semântica e na potência conceitual e criativa.



The e-cultural co-creation model.

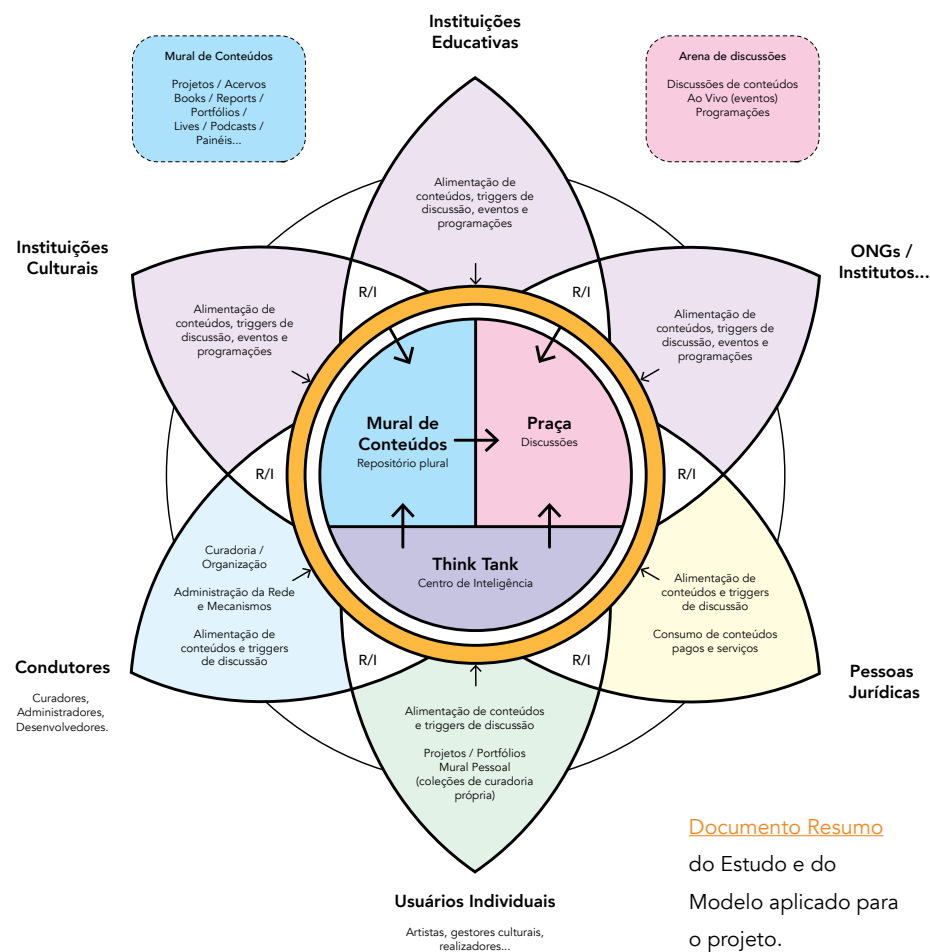
[How Digital Platforms Can Trigger Cultural Value Co-Creation?](#)

# Pilares

## ○ Plataforma Agregadora

Capacidade de desenvolvimento flexível, responsivo a demandas contemporâneas. Um processo formativo dinâmico e compartilhado com diversos atores, com um portfólio de perfis, projetos, cursos, laboratórios, ferramentas para agentes, gestores, artistas e organizações culturais e educativas.

Mais que um site efêmero, a proposta é a construção de um sistema de comunicação cultural cívico, que irradia propósitos, ideias e ferramentas transformativas. A criação de uma plataforma viva, interativa, escalar, expansível, com potencial para se tornar permanente e relevante, podendo evoluir para um espaço expandido de cultura, difusão, produção, ensino e aprendizagem.



# Pilares

## ○ Plataforma Agregadora

### Mural de Conteúdos

#### Com curadoria plural e rankeada

Repositório de conteúdos de todo tipo. Ordenados pelos curadores, com os conteúdos melhor avaliados em destaque. A ideia é mostrar um panorama interdisciplinar da cultura.

Os conteúdos são gerados pelos usuários – acervo, books, projetos, portfólios, reports, etc – e compilados no Mural de Conteúdos, onde passam por triagem dos curadores. Qualquer conteúdo pode ser levado para ser discutido na Praça. Dentre os destaques, pode-se incluir conteúdos trancados para assinantes (e.g. reports do Think Tank, pesquisas autorais, books).

Agrega ferramenta de busca por filtros e ações de interação.

Tags rotulados pelos usuários, coleções compiladas pelos curadores e instituições, recursos de Curtir, Favoritar, Salvar em Coleção, Comentar discussão, Levar à Praça... Referência: [behance.net](https://www.behance.net) / [archdaily.com](https://www.archdaily.com)

### Praça

#### Discussões / Programações / Ao Vivo

A Praça é um fórum onde se dão as discussões, que podem partir *i)* de qualquer conteúdo do MdC – reports, projetos, pesquisas, books; *ii)* dos eventos ali hospedados – lives, encontros online, podcasts etc – que são acompanhados ao vivo e seguem sendo discutidos e *iii)* de propostas de discussão lançadas diretamente na Praça.

As discussões mais populares, relevantes e recentes ganham destaque. Qualquer proposta de discussão deve partir de um conteúdo de lastro.

Pode-se ter eventos fechados para assinantes ou pagos sob inscrição, promovidos tanto pelos Condutores quanto pelas Instituições e PJs.

# Etapas e estágio de desenvolvimento (julho 2022)

## Curadoria Temática

### Diplomacia e Cooperação Internacional

---

De 3 a 7 de outubro de 2022 damos início a primeira série de encontros, em parceria com o Centro de Pesquisa e Formação do Sesc SP, para a vertente da Diplomacia e Cooperação Internacional. Um programa especial, com a participação de especialistas e instituições brasileiras e internacionais, foi organizado em conjunto com a equipe do Centro de Pesquisa e Formação do Sesc SP, para aprofundar o papel da cooperação cultural em um mundo de conflitos e desigualdades.

### Inovação Produtiva, Trabalho e Renda

---

A vertente de Inovação Produtiva, Trabalho e Renda, está sendo desenvolvida em conjunto com o Sebrae MG que possui uma área completamente dedicada à economia criativa. A projeção de início é novembro de 2022 e conta com uma série de painéis com especialistas e laboratórios de cocriação onde artistas, gestores e micro empreendedores irão prototipar as ideias e iniciativas

inspiradas pelos especialistas nas áreas de educação, inovação e economia criativa.

### Imaginação Cívica e Democracia

---

Em processo de negociação.

### Produção, intercâmbios e setores artísticos-culturais

---

Em processo de negociação.

As duas últimas vertentes ainda estão em fase de apresentação e busca de parceiros, assim como o programa de desenvolvimento da plataforma, com todas as suas funcionalidades.



# Etapas e estágio de desenvolvimento (julho 2022)

## Jornalismo Cultural

As 20 entrevistas realizadas em 2019/20 já estão editadas e prontas para publicação em áudio e texto na plataforma.

Uma equipe com dois jornalistas e um designer está cartografando os documentos internacionais de referência para o projeto e em outubro inicia a cobertura do primeiro da série de encontros que o projeto vai promover.

Nosso objetivo é manter uma equipe permanente de jornalismo cultural que consolide o projeto de comunicação produzindo conteúdo para a plataforma agregadora e os canais de divulgação do projeto.

## Plataforma

Para o desenvolvimento da Plataforma, estamos na fase de formação de board multidisciplinar de criação – formado por teóricos da cultura e inovação, designers, pensadores, artistas e apoiadores para direcionamento criativo, definição de objetivos e funcionalidades. Criaremos uma Landing Page para agregar os conteúdos iniciais já produzidos ou em produção (Fase Zero).

A fase inicial da plataforma consiste portanto no input dos insumos autorais do projeto BRASIL CULTURA 23-30. O conjunto de materiais gerados pelos condutores funcionará como gatilho do projeto, e deve direcionar a evolução da ferramenta até a fase de adesão dos demais atores e da inclusão de seus inputs.

# Entregáveis

---

## 2022

---

Entrevistas editadas e publicadas

---

Encontros, painéis e laboratórios realizados

---

Revista digital preliminar BRASIL CULTURA 23-30

---

Conteúdos, recomendações e referências teóricas e práticas

---

Programa editorial e de comunicação cultural

---

Landing Page do projeto

---

Perfil, objetivos e funcionalidades da Plataforma

---

## 2023

---

Plataforma publicada

---

Programa de Formação BRASIL CULTURA 23-30

---

Programa editorial e de comunicação  
(newsletter, ebooks, reports, e outros)

---

# Equipe



## Líderes

---

Maria Helena Cunha e Marta Porto

## Criação, inovação e desenvolvimento da plataforma

---

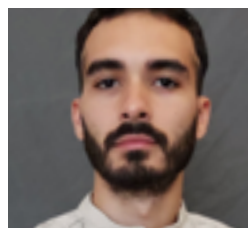
Artur Porto e Rogério Velloso

## Cocriação e Laboratórios

---

André Martinez

## Equipes de Pesquisa, Jornalismo, Editorial, Arte/Comunicação e Produção



# Equipe



Maria Helena Cunha  
[inspirebr.com.br](http://inspirebr.com.br)

Gestora cultural, professora, pesquisadora, Mestre em Educação pela FAE/UFMG, Doutoranda em Artes Cênicas pela UFMG, especialista em Planejamento e Gestão Cultural pelo IEC – PUC/MG.

Foi coordenadora acadêmica do curso de pós-graduação em Gestão Cultural do Centro Universitário UNA (2004/2011). Foi coordenadora pedagógica do Programa Competências Criativas (2014/2015). Fez a coordenação de Planejamento do Programa de Soluções Estratégicas para as Artes Cênicas (2015/SEBRAE-MG). Diretora da Inspire Gestão Cultural desde 2011 e coordenadora da Inspire Biblioteca Virtual. Foi assessora da Secretaria Municipal de Cultura de Belo Horizonte (2019/2020). Publicou o livro *Gestão Cultural: Profissão em Formação*, DUO Editorial, 2007 e *Planejamento Estratégico de Projetos e Programas Culturais*, Ed. SENAC, 2018.

Doutoranda na Escola de Belas Artes, linha de pesquisa Artes da Cena – EAB/UFMG. Gestora cultural, professora, pesquisadora, Mestre em Educação pela FAE/UFMG, Especialista em Planejamento e Gestão Cultural pelo IEC - PUC/MG. Foi coordenadora acadêmica do curso de pós-graduação em Gestão Cultural do Centro Universitário UNA (2004/2011). Foi coordenadora pedagógica do Programa Competências Criativas (2014/2015). Fez a coordenação de Planejamento do Programa de Soluções Estratégicas para as Artes Cênicas (2015/SEBRAE-MG). Diretora da Inspire Gestão Cultural desde 2011 e coordenadora da Inspire Biblioteca Virtual. Foi assessora da Secretaria Municipal de Cultura de Belo Horizonte (2019/2020). Publicou o livro *Gestão Cultural: Profissão em Formação*, DUO Editorial, 2007 e *Planejamento Estratégico de Projetos e Programas Culturais*, Ed. SENAC, 2018. Doutoranda na Escola de Belas Artes, linha de pesquisa Artes da Cena – EAB/UFMG



# Equipe



Marta Porto

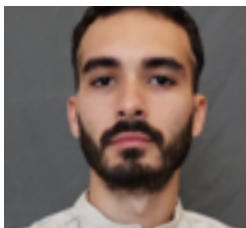
[martaporto.com.br](http://martaporto.com.br)

Jornalista, com especialização em Psicologia Junguiana e Teoria do Imaginário (PUC-Rio) e Mestrado cursado em Ciência da Informação (UFMG). Com 30 anos de atuação em governos, empresas, organizações e conselhos internacionais, Marta Porto é uma das mais renomadas profissionais brasileiras nas áreas de arte e cultura, comunicação por causas e análise de cenários que integram impactos culturais, políticos e sociais.

Foi Diretora de Planejamento da SMC/BH (1994-96); Diretora do Escritório RJ da Unesco (1999-2003); Secretária de Cidadania e Diversidade Cultural do Ministério da Cultura (2011) e Membro da Relatoria da Agenda 21 de Cultura (2003-2005).

Fundou em 2003, com Daniel de Souza (Ação da Cidadania) a primeira agência brasileira de comunicação por causas, a XBrasil, premiada internacionalmente. Atualmente, é Consultora Sênior do BID, da Segib e de várias empresas e instituições nacionais e internacionais, como FTAS, Energisa, Natura, Cemig e outras. Lidera a Marta Porto Consultoria desde 2012.

# Equipe



Artur Porto

[behance.net/arturporto](https://www.behance.net/arturporto)

Designer interdisciplinar com foco em metodologia projetual, atua na confluência entre os diversos campos de criação. Mestrando em Design de Comunicação em Novos Meios pela Universidade de Lisboa (2020-22), sob a temática de participação política através do meio digital, e Coordenador de Design na MP\_Consultoria.

Formado em Design de Produto (PUC-Rio, 2017), com intercâmbio na Universidade de Bolonha (Ciências Sem Fronteiras, 2014-15). Vencedor do prêmio *Public Choice Award* na *Dubai Design Week 2017* (mostra *Global Grad Show*) com o projeto de graduação Golzinho, criado para o futebol de rua no Brasil. Foi designer na Jair de Souza Design (RJ), onde desenvolveu identidades visuais, editoriais e expografias; participou do projeto de sinalização do Museu do Futebol (estádio do Pacaembu, SP) e trabalhou em escritório de *branding* e embalagens (ACDI, SP).



Rogério Velloso

[rogerioveloso.net](https://www.rogerioveloso.net)  
[calma.art.br/hello](https://calma.art.br/hello)

Diretor de filmes, diretor de criação, videoartista com formação multidisciplinar tendo transitado pela física, comunicação, filosofia, teatro, música, dança e com uma experiência de mais de 30 anos no audiovisual.

Diretor publicitário, foi associado a algumas das mais emblemáticas produtoras do Brasil. Elaborou projetos, filmes, *branded content*, iniciativas híbridas, campanhas nacionais e globais para agências como a *EnergyBBDO Chicago*, *Select NY*, *Publicis*, *Ogilvy NY*, *Leo Burnett*, criando para marcas como *Wella*, *Nestlé*, *L’Oreal Garnier*, *Avon*, *Gillette*, *Always da Procter&Gamble*, *Cadbury’s* e *Bradesco*. Seu longa metragem, o documentário “Daquele Instante em Diante”, foi o filme de abertura do *INDIE Festival’11*, levou as 04 estrelas da *Folha de São Paulo* e é parte da *Série Iconoclássicos* do Instituto Itaú Cultural.

# Equipe



André Martinez

[www.sociocriativo.info](http://www.sociocriativo.info)

Pesquisador, analista de sistemas, especialista em abordagens sistêmicas. Formado pelo programa Artistas do Invisível – The Proteus Initiative (Africa do Sul) e Instituto Fonte, é fundador do Laboratório Sociocriativo.

Com mais de 30 anos de carreira, é pioneiro no desenvolvimento de modelos transversais de gestão. Consultor de grandes empresas e fundações, dedica-se ao estudo, design e ativação de estratégias e arranjos que buscam inovação social de forma sustentável e a partir de processos sociais criativos.

## Sustentação

Está sendo gestado, em parceria com os nossos apoiadores, um programa de patrocínios, *branded content*, *naming rights*, assinatura de ferramentas e publicações, comunicação dirigida e patrocínio de *reports*.

Nesta etapa, priorizamos apoios semente para o desenvolvimento de conteúdos e do programa da plataforma.



# Futuroteca

## Biblioteca de referências teóricas e práticas

A biblioteca de referências teóricas do projeto foi criada com base em suas indagações filosóficas e das tendências mais atuais no debate sobre artes, cultura, inovação, política e gestão cultural.

Foram formulados *tags* para organizar as principais referências em uma Futuroteca, com a base conceitual e as experiências e iniciativas que ajudam a ilustrar cada uma delas.

Tags

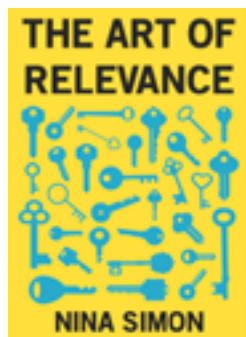
**Imaginação cívica**

**Gestão cultural**

**Plataforma cultural**

# Futuroteca

## Imaginação Cívica



Anne Torreggiani.

[Making progress towards a citizen-led future Cultural democracy is not in the gift of most cultural institutions, but that doesn't mean there's no role for them.](#)

The Audience Agency, setembro 2020.

Dennie Palme Wolf e Jeff M. Poulin.

[Disruption and Invention: With, Not For, Young Artists.](#)

Creative Generation, abril de 2020.

Nina Simon.

[The Art of Relevance.](#)

Museum 2.0, junho 2016.

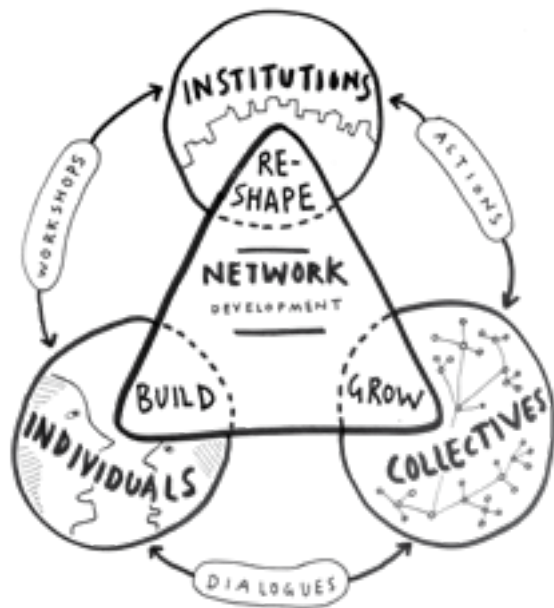
Marta Porto.

[Imaginação, reiventando a cultura.](#)

São Paulo: Editora Jandaíra, 2019.

# Futuroteca

## Imaginação Cívica



## Experiências que ilustram

### [Culture Reset](#)

Programa internacional da Gulbenkian Foundation, lançado em 2020 para reimaginar o futuro das artes e da cultura.

### **#ForTheCulture – Open Letter to NYC Cultural Institutions**

Carta aberta às instituições culturais nova-iorquinas sobre a necessidade de mudança nas relações racistas e sexistas presentes no campo cultural.

### [Reshape – Depto of Civil Imagination](#)

Reshape é um processo de pesquisa colaborativo de baixo para cima, financiado pela União Européia, que propõe instrumentos de transição para um ecossistema de artes alternativo, mais justo e unificado em todo o Europa e Mediterrâneo Meridional. Um departamento fictício utiliza a 'imaginação cívica' como um ato radical para remodelar realidades de forma poética, prática e política.

### [Entering Relationships –](#)

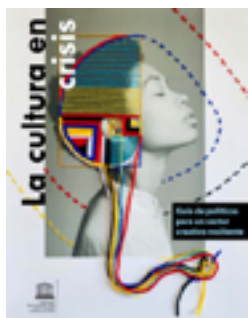
### [The cultural transformation paradigm in the time of Covid-19](#)

Site do Arts Management Network, Plataforma internacional para Gestores, pesquisadores, estudantes, professores e comunicadores do campo arte e do setor criativo



# Futuroteca

## Gestão Cultural



Maria Vlachou. [Musing on Culture](#) – blog.

Wallace Foundation. [Navigating Uncertain Times: A Scenario Planning Toolkit for the Arts and Culture Sector](#).

Unesco. [La Cultura en crisis](#) – Guía de políticas para un sector creativo resiliente, 2020.

Jemma Desai. [This work isn't for us](#) (crítica das instituições culturais britânicas por uma profissional da área), 2020.

Maria Helena Cunha. [Gestão Cultural: profissão em formação](#). Belo Horizonte: DUO Editorial, 2007.

Maria Helena Cunha. [Que futuro é este que desejamos e sonhamos?](#) In: Viver de Arte: reflexões sobre arte, cultura e economia no Brasil contemporâneo [recurso eletrônico] / Joice Nunes (rev.); Julia Valiengo (diag.). Fortaleza: Instituto Dragão do Mar, 2021.

Sarah Bahr. [Is New York's Arts Diversity Plan Working? It's Hard to Tell](#), in The New York Times, 2020.

Suyin Haynes. [Why a Plan to Redefine the Meaning of 'Museum' Is Stirring Up Controversy](#), in Times, 2019.

Zachary Small. [A new definition of "museum" sparks international debate](#), in Hyperallergic, 2019. Peak Experience Lab, Washington, DC.



# Futuroteca

## Gestão Cultural



### Experiências que ilustram

#### [Peak Experience Lab](#)

Andrea Jones. Washington, DC.

#### [Transit Projectes](#)

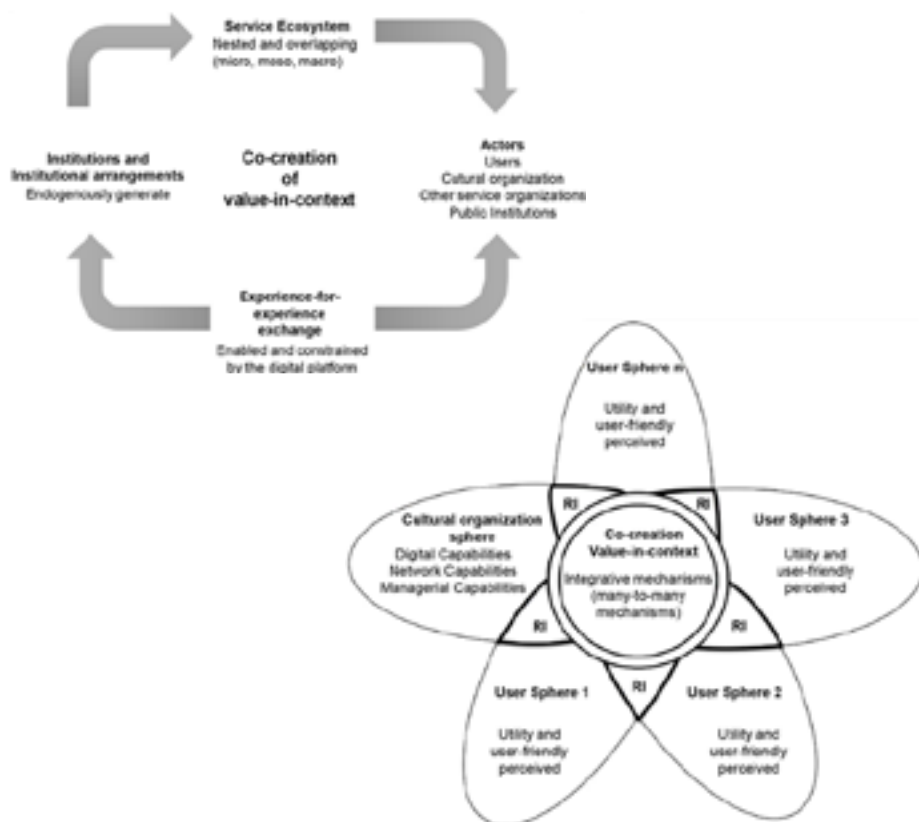
O estúdio catalão, sediado em Barcelona, que funciona como uma caixa de ferramentas para, a partir da cultura, construir um mundo aberto, capaz de Pensar, Sonhar, Imaginar, Aprender e Explorar.

#### [Incluseum](#)

Realização de projetos e blog para construção de práticas colaborativas relacionadas à inclusão em museus

# Futuroteca

## Plataforma Cultural



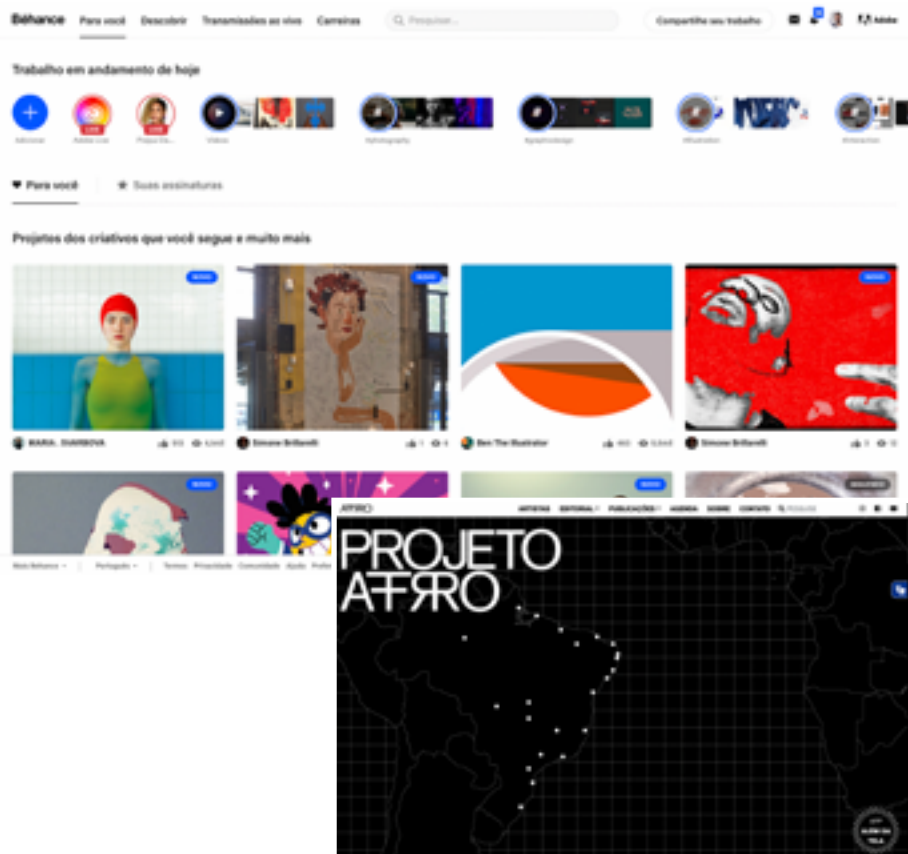
Maria Vincenza Ciasullo, Orlando Troisi, Silvia Cosimato.

[How Digital Platforms Can Trigger Cultural Value Co-Creation? – A Proposed Model.](#)

Department of Business Sciences, Management & Innovation Systems/  
DISA-MIS, University of Salerno, Fisciano, Italy, abril 2018.

# Futuroteca

## Plataforma Cultural



### Experiências que ilustram

Hubs criativos com mecanismos similares.

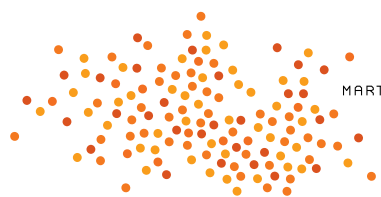
[Behance.net](https://www.behance.net/) / [Archdaily.com](https://www.archdaily.com/)

[Projeto Afro](#)

[National Museums Scotland](#)



**Obrigada.**



MARTA PORTO\_CONSULTORIA

