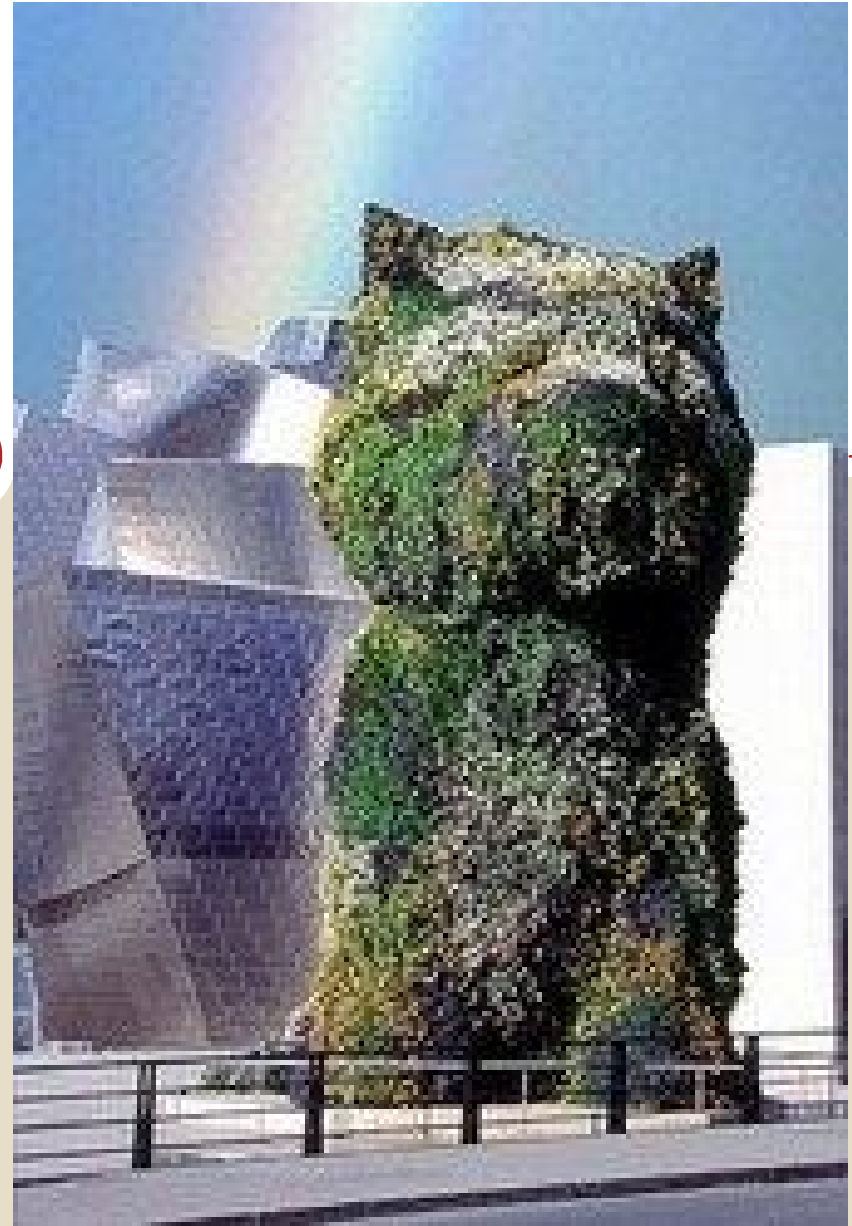


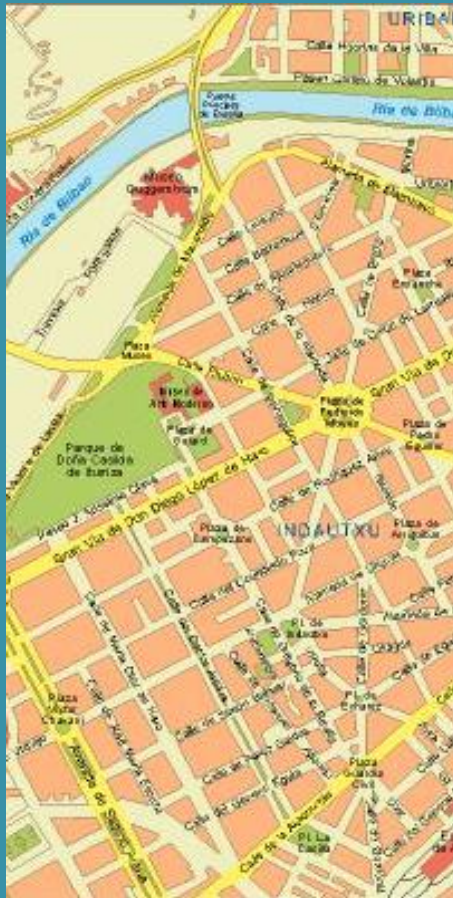
BILBAO



Cultura y
regeneración



ÍNDICE



- ❑ 1. DEL BILBAO DEL HIERRO AL BILBAO DEL TITANIO
 - 1.1 Recorrido histórico
- ❑ 2. BILBAO RIA 2000
- ❑ 3. GUGGENHEIM BILBAO
 - 3.1 Cifras
- ❑ 4 . EL EFECTO BILBAO
- ❑ 5. ESCENARIOS DE FUTURO
 - 5.1 Crisis económica e industrias creativas
 - 5.2 El futuro. Fábricas de creación

1. DEL BILBAO DEL HIERRO AL BILBAO DEL TITANIO



1. DEL BILBAO DEL HIERRO AL BILBAO DEL TITANIO



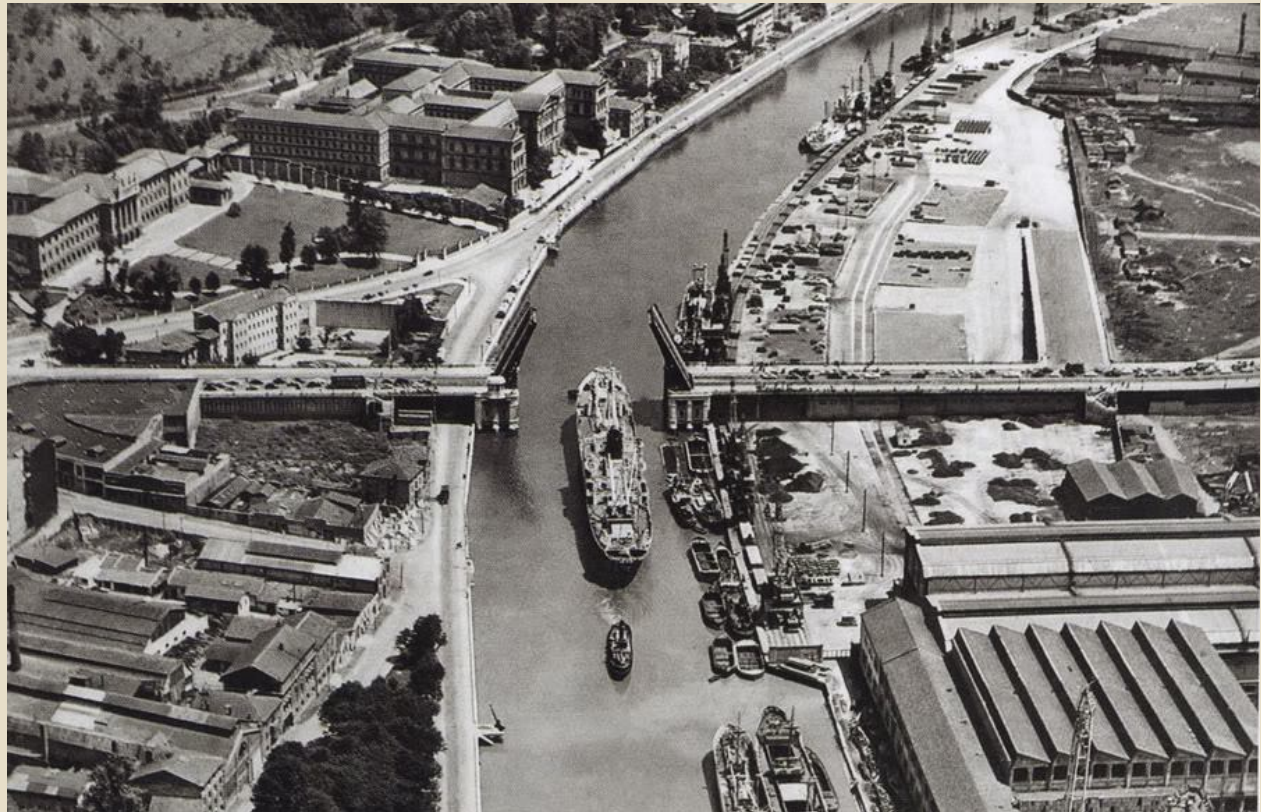
La recuperación de la ciudad se basó en cuatro ejes:

- **1.- La movilidad exterior y la movilidad interior de la metrópolis (Puerto de Bilbao, Aeropuerto, Metro y tranvía)**
- **2.- La regeneración del entorno urbano.**
- **3.- Inversión en recursos humanos y en la transformación tecnológica.**
- **4.- La centralidad cultural**

1.1 Recorrido histórico



- BILBAO 1979
- BILBAO 1983
- BILBAO 2002
- BILBAO 2010



1.1 Recorrido histórico



- BILBAO 1979
- **BILBAO 1983**
- BILBAO 2002
- BILBAO 2010



1.1 Recorrido histórico



- BILBAO 1979
- BILBAO 1983
- **BILBAO 2002**
- BILBAO 2010



1.1 Recorrido histórico



- BILBAO 1979
- BILBAO 1983
- BILBAO 2002
- **BILBAO 2010**



2. BILBAO RIA 2000



2.1 CLAVE EN LA LA TRANSFORMACION DE BILBAO

BILBAO Ría 2000 es una sociedad anónima de capital público constituida a partes iguales por la administración del estado y las administraciones vascas.

Cuenta con subvenciones de la unión europea que en los últimos años han alcanzado en torno a un 9% del presupuesto de inversión

3. GUGGEHEIM BILBAO: una pieza de una estrategia global



La transformación de Bilbao es un claro ejemplo de una intervención integral para recuperar una zona en declive. En esta operación el museo Guggenheim Bilbao es la guinda de una macro operación urbanística y de infraestructuras que ha cambiado la fisonomía de la ciudad.

Es el icono del cambio de una ciudad que de poco valdría si no estuviera acompañado de la importante actuación urbanística que lo ha colocado en un entorno adecuado y, a la vez, ha transformado la ciudad de una urbe industrial en declive en una ciudad de servicios moderna.

3.1. guggenheim en cifras



- **El estudio de viabilidad realizado estimaba que se necesitaban 400.000 visitantes al año para poder justificar la inversión de 132,22 millones de euros prevista.**
- **Dudábamos mucho de que se pudiera alcanzar esa cifra y, contra toda expectativa, la multiplicamos por tres en el primer año consiguiendo la cantidad de 1.360.000 visitantes.**
- **La cifra media de visitantes estimada actualmente para el museo en el futuro es de un millón de visitantes al año.**

3.1. guggenheim en cifras



- Durante el año 2009, ha supuesto una generación de riqueza de 185.576.062 euros de PIB, unos ingresos adicionales para las Haciendas Públicas Vascas de 25.273.604 euros y la contribución al mantenimiento de 3.695 empleos.
- - La financiación europea formó parte del impulso ya que los Fondos FEDER y URBAN formaron parte de la financiación utilizada para la regeneración urbana, y en concreto la parte relativa a transporte y movilidad.

4. El “efecto Bilbao”



- **La cultura como eje de revitalización (centralidad cultural)**
- **Una política urbana integral**
- **Mejora de la accesibilidad exterior y movilidad interna**
- **Regeneración medioambiental y urbana**
- **Marketing cimentado en arquitectura de prestigio y proyección internacional**
- **Referente turismo cultural, congresos y publicidad**
- **Concertación y coordinación interinstitucional- ciudadana**
- **Tecnología y recursos humanos y puesta en marcha de industrias culturales y creativas**

5. ESCENARIOS DE FUTURO



- 5.1 Crisis económica e industrias creativas
- 5.2 Nuestro futuro: Fábricas de creación

5.1 Crisis económica e industrias creativas



- **Evaluar, repensar y adaptar lo conseguido a la nueva situación.**
- **Abrir una nueva fase aprovechando la energía acumulada, dirigida a impulsar la innovación y la creatividad dentro de la sociedad del conocimiento, que garanticen la competitividad y nuevas expectativas de futuro para la ciudad en un contexto globalizado.**
- **Bilbao, Euskadi en su conjunto, tras su transformación urbanística y socio-económica, es una zona de oportunidad para ello.**

5.1 Crisis económica e industrias creativas



En el momento actual se afirma cada vez más unánimemente en el mundo de las artes e industrias culturales que debe situarse la creatividad en el primer plano de la acción cultural, y la innovación no sólo entendida desde lo puramente artístico sino también en lo profesional:

- **Creatividad para aprovechar el enorme caudal de fuentes, propuestas, culturas y conocimiento que la tecnología está haciendo posible desbordando las fronteras, los códigos vigentes, las clasificaciones de las artes, los públicos posibles.**
- **Innovación para hacerlo rompiendo los paradigmas de producción actuales, para encontrar nuevos modos de economía, de profesión, para reducir la dependencia de la subvención a la hora de producir, y encontrar nuevas maneras de acceder a la ciudadanía.**

De esta manera, las artes y las industrias creativas ganarán libertad expresiva, independencia económica y una mayor contribución al bienestar de la sociedad, hoy en torno al 3,7% del PIB.

5.2 Nuestro futuro: Fábricas de creación



Las Fábricas de Creación.

- Espacios en desuso apropiados por su estado y características arquitectónicas y superficie, preferentemente de titularidad pública, y en zonas de oportunidad de transformación y regeneración urbanas.
- Que puedan ser fácil y económicamente acondicionados a fin de ser ofrecidos a creadores como locales de trabajo, en unas condiciones sostenibles y con un aporte de valor derivado de la interrelación natural en un colectivo artístico inspirador y de su empoderamiento pactado con los locales.
- Que puedan ser también semilleros de nuevas empresas de producción cultural, generalmente microempresas muy pegadas al propio creador, o impregnar en las ya existentes procesos y prácticas innovadoras.
- Que tengan unos modelos de gestión basados en el convenio entre lo público y lo privado, con un amplio margen para la participación y la autogestión, a través de contratos programas entre la/s institución/es y una/s organización/es de creadores, que se adapten flexiblemente tanto al Plan de Actividad de los equipamientos como a la naturaleza del trabajo experimentador que se persigue.

La Red de Experiencias Creativas.

- Lanzamiento de una red que incorpore en una misma marca otras realidades diversas que ya existen en el campo de la creación y la producción cultural innovadora.
- Que las permita establecer entre sí convenios de intercambio, influencia y colaboración que las fortalezca mutuamente, con un mejor aprovechamiento de recursos y un mayor entorno de socialización.
- Que permita al propio Departamento de Cultura ofrecer canales específicos de apoyo a los sistemas innovadores de producción artística.
- Que pueda generar nuevos tejidos empresariales y/o profesionales como consecuencia de su dinamismo y un mayor volumen de actividad.

+formación=+innovación

- Establecimiento de un programa orientador que detecte y acerque a los creadores y empresas las mejores experiencias formativas en su capacidad innovadora.
- Que ofrezca técnicas y metodologías para el desarrollo de las capacidades creativas de “alto rendimiento” para la generación y evaluación de ideas, recursos complementarios, entrenamientos para la creatividad...
- Que aborde también la gestión desde la perspectiva de la innovación incorporando nuevas herramientas y técnicas.