



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:

*Δημιουργική Βιομηχανία και Τεχνολογίες Πληροφορικής και
Επικοινωνιών*

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ: ΚΑΚΑΒΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

ΜΠΟΖΙΟΝΕΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

ΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΠΑΤΡΑ 2017

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αναφέρεται στην μελέτη των δημιουργικών βιομηχανιών και ειδικότερα των δημιουργικών οικονομιών καθώς και των δημιουργικών πόλεων. Είναι γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια, οι πολιτιστικές ή δημιουργικές βιομηχανίες αποτελούν σημαντικό εργαλείο για την προώθηση της οικονομικής και πολιτιστικής ανάπτυξης και προόδου των ευρωπαϊκών χωρών. Μάλιστα, ο χώρος του πολιτισμού έχει αναγνωριστεί πλέον ως καθοριστικός στην ανάπτυξη των οικονομιών παγκοσμίως.

Η ανάπτυξη του θέματος γίνεται σε τρία κεφάλαια.

Αναλυτικά, στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας γίνεται προσπάθεια αποσαφήνισης του όρου δημιουργική βιομηχανία αλλά και μια εκτενής αναφορά στα διάφορα συστήματα ταξινόμησης που έχουν προταθεί κατά καιρούς στη διεθνή βιβλιογραφία. Από τη βιβλιογραφική επισκόπηση προκύπτει ότι δεν υπάρχει ένας ενιαίος ορισμός που να προσδιορίζει τι ακριβώς σημαίνει δημιουργική βιομηχανία και ποιους υπο-τομείς περιλαμβάνει, με αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλές διαφορετικές ταξινομήσεις τόσο μεταξύ των κρατών όσο και μεταξύ των διαφόρων οργανισμών. Γεγονός είναι πως η κάθε ταξινόμηση έχει τα δικά της ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι τεχνολογίες της πληροφορικής οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως υποστηρικτικό στοιχείο στη δημιουργική βιομηχανία. Ειδικότερα παρουσιάζονται τεχνολογίες όπως η HTML5, CSS3, PHP, MySQL, JavaScript, jQuery, αλλά και AJAX.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά σε επιτυχημένα παραδείγματα και επιτυχημένες πρακτικές οι οποίες αφορούν κατά κύριο λόγο τρεις δημιουργικές πόλεις. Πιο συγκεκριμένα δίνεται έμφαση στον τρόπο αλληλεπίδρασης της πολιτιστικής βιομηχανίας με τον χωρικό σχεδιασμό μιας πόλης και ακολούθως πραγματοποιούνται μελέτες περίπτωσης για τρεις ευρωπαϊκές πόλεις διαφορετικού χαρακτήρα η κάθε μία.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	3
Κεφάλαιο 1 - Δημιουργική Βιομηχανία.....	8
1.1 Ορισμός.....	8
1.1.1 Δημιουργική Βιομηχανία - Ευρώπη.....	9
1.1.2 Δημιουργική Βιομηχανία - Αυστραλία και Νέα Ζηλανδία.....	13
1.1.3 Δημιουργική Βιομηχανία - Ασία.....	14
1.2 Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization - UNESCO).....	16
1.3 Υπουργείο Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού της Αγγλίας (Department for Culture, Media and Sport - DCMS).....	19
1.4 Eurostat LEG-Culture.....	21
1.5 Παγκόσμιος Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας (World Intellectual Property Organization - WIPO).....	23
1.6 Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (Organisation for Economic Co-operation and Development - OECD).....	25
1.7 KEA European Affairs.....	26
1.8 Διάσκεψη Εμπορίου και Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (United Nations Conference on Trade and Development - UNCTAD).....	28
Κεφάλαιο 2 - Τεχνολογίες Πληροφορικής ως Υποστηρικτικό Στοιχείο.....	31
2.1 HTML5.....	31
2.1.1 Κρυφή μνήμη εφαρμογής.....	33
2.1.2 Βάση δεδομένων από την πλευρά του χρήστη.....	33
2.1.3 Σημασιολογία (semantics).....	34
2.1.4 Νέοι τύποι και νέα χαρακτηριστικά στις φόρμες.....	35
2.1.5 Multimedia.....	37
2.1.6 Γραφικά.....	38
2.2 CSS3.....	40
2.3 PHP.....	43
2.4 MySQL.....	45

2.5 JavaScript.....	47
2.6 jQuery.....	49
2.7 AJAX	50
Κεφάλαιο 3 - Επιτυχημένα Παραδείγματα - Επιτυχημένες Πρακτικές.....	52
3.1 Το Μπιλμπάο ως Δημιουργική Πόλη («Do it like Bilbao!»)	52
3.1.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος.....	54
3.1.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές τέχνες.....	58
3.1.3 Τεχνολογία.....	62
3.1.4 Ανοχή.....	63
3.1.5 Χωρικός Σχεδιασμός	63
3.2 Οι Βρυξέλλες ως Δημιουργική Πόλη	67
3.2.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος.....	68
3.2.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές Τέχνες	71
3.2.3 Τεχνολογία.....	74
3.2.4 Ανοχή.....	75
3.2.5 Χωρικός Σχεδιασμός	75
3.3 Η Φλωρεντία ως Δημιουργική Πόλη («Firenze - la città nuova»)	77
3.3.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος.....	78
3.3.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές τέχνες.....	85
3.3.4 Τεχνολογία.....	86
3.3.5 Ανοχή.....	87
3.3.6 Χωρικός Σχεδιασμός	88
Βιβλιογραφία	91

Εικόνα 1 - Ο κύκλος του πολιτισμού	18
Εικόνα 2 - Η επικάλυψη των βιομηχανιών της πληροφορίας	25
Εικόνα 3 - Τομέας πολιτισμού και δημιουργίας: το υπόδειγμα των ομόκεντρων	26
Εικόνα 4 - Ταξινόμηση των Δημιουργικών Βιομηχανιών	30
Εικόνα 5 - HTML5 1/2	31
Εικόνα 6 - HTML5 2/2	32
Εικόνα 7 - CSS3	40
Εικόνα 8 - HTML5 + CSS3	42
Εικόνα 9 - PHP	43
Εικόνα 10 - MySQL	45
Εικόνα 11 - JavaScript	47
Εικόνα 12 - HTML5 + CSS3 + JS	48
Εικόνα 13 - jQuery	49
Εικόνα 14 - AJAX	51
Εικόνα 15 - Το Μπιλμπάο ως Δημιουργική Πόλη	52
Εικόνα 16 - Συνεδριακό Κέντρο και Μέγαρο Μουσικής Εουσκαλντούνα	55
Εικόνα 17 - Θέατρο Αριάγκα 1/2	55
Εικόνα 18 - Θέατρο Αριάγκα 2/2	56
Εικόνα 19 - Στάδιο Σαν Μαμές	57
Εικόνα 20 - Μουσείο Γκούγκενχάιμ 1/2	58
Εικόνα 21 - Μουσείο Γκούγκενχάιμ 2/2	59
Εικόνα 22 - Μουσείο Καλών Τεχνών	59
Εικόνα 23 - Γέφυρα La Salve Bridge	60
Εικόνα 24 - Πανεπιστημιακή Βιβλιοθήκη του Deusto	60
Εικόνα 25 - Αεροδρόμιο Παλόμα	64
Εικόνα 26 - Είσοδος του Μετρό	64
Εικόνα 27 - Πάρκο Doña Casilda	65
Εικόνα 28 - Plaza Nueva	65
Εικόνα 29 - Οι Βρυξέλλες ως Δημιουργική Πόλη	67
Εικόνα 30 - Βασιλικό Ωδείο	69
Εικόνα 31 - Κτίριο Ευρωπαϊκής Επιτροπής «Berlaymont»	71
Εικόνα 32 - Μνημείο του Ατόμου «Atomium»	72
Εικόνα 33 - Βασιλικό παλάτι των Βρυξελλών	73
Εικόνα 34 - Πλατεία Μεγάλης Αγοράς «Grand Place / Grote Markt»	76
Εικόνα 35 - Πάρκο Cinquantenaire	76
Εικόνα 36 - Η Φλωρεντία ως Δημιουργική Πόλη	77
Εικόνα 37 - Καθεδρικός Ναός της Φλωρεντίας «Santa Maria del Fiore»	79
Εικόνα 38 - Τρούλος του καθεδρικού ναού του Φιλίππο Μπρουνελλέσκι	79
Εικόνα 39 - Δαβίδ του Μιχαήλ Αγγέλου	80
Εικόνα 40 - Ο Δαβίδ του Ντονατέλλο, στο Μουσείο Μπαρτζέλλο	80
Εικόνα 41 - Galleria Uffizi	82

Εικόνα 42 - Galleria dell' Accademia	83
Εικόνα 43 - Μουσείο Μπαρτζέλο	83
Εικόνα 44 - Ακαδημία Καλών Τεχνών.....	84
Εικόνα 45 - Μακέτα σταθμού τρένων υψηλής ταχύτητας SAV	85
Εικόνα 46 - Μακέτα Ανάπλασης Αεροδρομίου	86
Εικόνα 47 - Τυπικός Πεζόδρομος Πόλης	88
Εικόνα 48 - Υπαίθρια Έκθεση του Γιαν Φαμπρ.....	89
Εικόνα 49 - Πλατεία Αγίας Μαρίας.....	89
Εικόνα 50 - Piazza della Signoria	90
Εικόνα 51 - Giardino dell' Arte Cultura.....	90
Πίνακας 1 - Προσεγγίσεις Χωρών	15
Πίνακας 2 - Νέα στοιχεία της HTML5.....	39

Κεφάλαιο 1 - Δημιουργική Βιομηχανία

1.1 Ορισμός

Η έννοια της δημιουργικότητας όσον αφορά την οικονομική ανάπτυξη έχει αναγνωρισθεί σε πολλά επίπεδα, ξεκινώντας από το Εθνικό, πηγαίνοντας στο Ευρωπαϊκό και καταλήγοντας στο παγκόσμιο επίπεδο. Ειδικότερα, οι δημιουργικές βιομηχανίες λειτουργούν ως εργαλεία όχι μόνο οικονομικής ανάπτυξης, αλλά και περιφερειακής βιομηχανικής αλλαγής και αστικής ανάπλασης. Επίσης, οι δημιουργικές βιομηχανίες εκτείνονται σε πολλούς τομείς, οι οποίοι μπορούν κάλλιστα να χαρακτηριστούν ως δημιουργικοί τομείς και οι οποίοι εν συνεχεία αλληλεπιδρούν μεταξύ τους [1]. Είναι γεγονός επιπλέον ότι έχουν τις ρίζες τους στην παραδοσιακή γνώση καθώς και στην αντίστοιχη πολιτιστική κληρονομιά.

Ως πολιτιστική κληρονομιά μπορεί κάποιος να θεωρήσει τις πολιτιστικές εκδηλώσεις, τα έργα τέχνης, τη μουσική και το θέατρο, αλλά ακόμη και εκείνες τις δραστηριότητες που θεωρούνται μοντέρνες μιας και κάνουν περισσότερη χρήση της τεχνολογίας. Τέτοιες δραστηριότητες είναι τα οπτικοακουστικά μέσα, η διαφήμιση, το σχέδιο, κλπ. Αυτές οι δραστηριότητες μπορούν να χαρακτηριστούν και ως βιομηχανίες οι οποίες παράγουν δημιουργικά και πολιτιστικά αγαθά αλλά και υπηρεσίες και φυσικά έχουν το πλεονέκτημα του ότι δημιουργούν νέες θέσεις εργασίας.

Όσον αφορά τον όρο αλλά και τη χρήση του όρου «Δημιουργική Βιομηχανία», μπορούμε να αναφέρουμε ότι ποικίλλει μεταξύ των χωρών. Ειδικότερα, τα κράτη ευνοούν συγκεκριμένους τομείς των δημιουργικών και των πολιτιστικών δραστηριοτήτων σύμφωνα με τους εκάστοτε τομείς της οικονομίας, την ταυτότητά τους αλλά και το σημαντικότερο τις πολιτιστικές τους παραδόσεις.

Μερικές από τις πιο αντιπροσωπευτικές προσεγγίσεις είναι οι ακόλουθες:

1.1.1 Δημιουργική Βιομηχανία - Ευρώπη

Στην Ευρώπη έχουν προταθεί διαφορετικά μοντέλα και προσεγγίσεις, τα οποία κατά κύριο λόγο ακολουθούν την Βρετανική προσέγγιση (μέσω των δημιουργικών βιομηχανιών), την Γαλλική προσέγγιση (μέσω των πολιτιστικών βιομηχανιών) και την Σκανδιναβική προσέγγιση (μέσω των βιομηχανιών της εμπειρίας).

Αρχικά, η Βρετανική προσέγγιση υποστηρίζει ότι η δημιουργικότητα βρίσκεται στο επίκεντρο των διεργασιών παραγωγής, και επίσης παράγει πλούτο αλλά και θέσεις εργασίας μέσω της εκμετάλλευσης των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά και μέσω της παραγωγής [2]. Ειδικότερα, το Τμήμα Πολιτισμού, Μέσων Επικοινωνίας και Αθλητισμού της Μεγάλης Βρετανίας (Department for Culture, Media and Sport of the United Kingdom) δίνει τον ακόλουθο ορισμό για τις δημιουργικές βιομηχανίες: «είναι οι βιομηχανίες που έχουν τις ρίζες τους στην ατομική δημιουργικότητα, την ικανότητα και το ταλέντο και ακολούθως δημιουργούν πλούτο και θέσεις εργασίας μέσω της παραγωγής και εκμετάλλευσης της οικονομικής ιδιοκτησίας» [2].

Η Βρετανική προσέγγιση περιλαμβάνει τους ακόλουθους 13 τομείς:

1. Τηλεόραση και Ραδιόφωνο,
2. Αρχιτεκτονική,
3. Τέχνη και Αντίκες,
4. Χειροτεχνία,
5. Design,
6. Σχέδιο μόδας,
7. Φιλμ και Βίντεο,
8. Διαδραστικό Λογισμικό Αναψυχής,
9. Μουσική,
10. Τέχνες του Θεάματος,
11. Εκδόσεις,
12. Λογισμικό και Υπηρεσίες Πληροφορικής και
13. Διαφήμιση

Η Γαλλική προσέγγιση από την άλλη μεριά διαφοροποιείται μιας και προτείνει τον όρο «πολιτιστικές βιομηχανίες» ο οποίος με τη σειρά του πολλές φορές ονομάζεται και «βιομηχανίες πληροφορίας» (content industries). Το Τμήμα Μελετών και Στατιστικής

Προβλέψεων της Γαλλίας (Département des Etudes de la Prospective et des Statistiques) [3] ορίζει τις δημιουργικές οικονομίες ως ένα σύνολο οικονομικών δραστηριοτήτων. Ύστερα, θεωρούν ότι όλες οι λειτουργίες της σύλληψης ιδεών, και ακολούθως της δημιουργίας και της αντίστοιχης παραγωγής συνδυάζουν σε αρκετά μεγάλη κλίμακα τον βιομηχανικό σχεδιασμό με τις βιομηχανικές λειτουργίες παραγωγής και εμπορευματοποίησης. Χαρακτηριστικά γνωρίσματα που έχουν αυτού του είδους οι βιομηχανίες είναι οι τεχνολογίες επικοινωνίας, η μαζική παραγωγή και τα πνευματικά δικαιώματα. Σε σύγκριση με τους άλλους ορισμούς βέβαια, η συγκεκριμένη προσέγγιση δεν λαμβάνει υπόψη τις δραστηριότητες εκπαίδευσης, όπως και τις δραστηριότητες των εταιριών διαχείρισης.

Ύστερα, υπάρχει και η Σκανδιναβική προσέγγιση η οποία με τη σειρά της διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες προσεγγίσεις, υποστηρίζοντας την έννοια μιας αναδυόμενης οικονομίας. Αυτού του είδους η οικονομία βασίζεται στην εμπειρία που αντλεί ο καταναλωτής από τις δημιουργικές βιομηχανίες. Σε σχέση με τις δημιουργικές βιομηχανίες που περιλαμβάνονται στην ταξινόμηση του Ηνωμένου Βασιλείου, η Σκανδιναβική προσέγγιση περιλαμβάνει επιπρόσθετα τον τουρισμό, τον αθλητισμό, τα παιχνίδια διασκέδασης, καθώς και την εκπαίδευση. Δίνει επίσης πολύ μεγάλη έμφαση στην τεχνολογική πρόοδο, μιας και όπως είναι ευρέως γνωστό, το internet διευκολύνει την πρόσβαση και τη διανομή των πολιτιστικών προϊόντων (και όχι μόνο).

Πιο συγκεκριμένα η «οικονομία της εμπειρίας» προέρχεται από ένα μείγμα τριών διαφορετικών προσεγγίσεων και θεωριών που αναφέρονται ακολούθως:

1. Οι Pine και Gilmore [14] εισάγουν για πρώτη φορά την έννοια «οικονομία της εμπειρίας». Στη συγκεκριμένη οικονομία, κεντρικό ρόλο κατέχει η αγορά και έπειτα πηγή δημιουργικής αξίας για τις επιχειρήσεις αποτελούν οι εμπειρίες. Όμως, η εμπειρία αυτή καθαυτή είναι καθαρά υποκειμενική μιας και υπάρχουν πολλά είδη εμπειριών που μπορεί να έχει κάποιο άτομο [16]:
 - Πνευματικές εμπειρίες,
 - Αισθητικές εμπειρίες,
 - Ταξιδιωτικές εμπειρίες,
 - Εμπειρία της φύσης,
 - Συναισθηματικές εμπειρίες,
 - Σεξουαλικές εμπειρίες,
 - Διασκεδαστικές εμπειρίες.

2. Στην προσέγγιση του Ηνωμένου Βασιλείου [2] διακρίνονται τα τρία ακόλουθα είδη εμπειριών:
 - ο Πεδίο εμπειρίας, όπου εδώ μπορεί να θεωρήσει κάποιος περιοχές που έχουν την εμπειρία ως πρωταρχικό στόχο, αλλά η καλλιτεχνική δημιουργικότητα δεν είναι απαραίτητη. Εδώ ανήκουν μουσεία, πολιτιστικά μνημεία, βιβλιοθήκες, φυσικοί χώροι πρασίνου, εστιατόρια, βιομηχανία πορνογραφίας, σπορ, κλπ.
 - ο Δημιουργικό πεδίο, όπου εδώ μπορεί να θεωρήσει κάποιος περιοχές όπου η καλλιτεχνική δημιουργικότητα είναι απαραίτητη. Τέτοια είναι η αρχιτεκτονική, η διαφήμιση και ο σχεδιασμός.
 - ο Πεδίο δημιουργικής εμπειρίας, όπως είναι οι εικαστικές τέχνες, η λογοτεχνία, το θέατρο, ο κινηματογράφος και η μουσική.

3. Τέλος, βρίσκεται η θεωρία του R. Florida όπου σημαντικό ρόλο κατέχει η δημιουργική τάξη καθώς και η σημασία της δημιουργικότητας στην οικονομική ανάπτυξη. Σύμφωνα με τον Florida [7], αυτό που κατέχει πρωτεύουσα σημασία σε μια δημιουργική κοινωνία είναι οι δημιουργικοί άνθρωποι και αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στο ότι οι άνθρωποι είναι αυτοί που προσθέτουν ένα δημιουργικό στοιχείο στην εργασία τους, πολλές φορές μάλιστα σε αυτό το στοιχείο προστίθεται και αντίστοιχη οικονομική αξία. Κατ' αυτό τον τρόπο, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι οι σημερινές επιχειρήσεις συγκεντρώνονται εκεί όπου ζει η «δημιουργική τάξη», μιας και η ανθρώπινη δημιουργικότητα αποτελεί τον πιο σημαντικό πόρο για τις επιχειρήσεις τόσο στην εποχή που ζούμε όσο και παλαιότερα. Επιπρόσθετα, ο Florida υποστηρίζει πως υπάρχουν συγκεκριμένες περιοχές όπου ανθίζει η δημιουργικότητα, όπως είναι για παράδειγμα τα θέατρα, διαφόρων τύπων εκδηλώσεις, φεστιβάλ και συναυλίες.

Οι τρεις παραπάνω θεωρίες αποτελούν τον πυρήνα της προσέγγισης της οικονομίας της εμπειρίας που έχει κυριαρχήσει στις Σκανδιναβικές χώρες.

Όσον αφορά την Ελβετία, ο ορισμός των δημιουργικών βιομηχανιών είναι αρκετά περιορισμένος μιας και δεν περιλαμβάνει τους σύγχρονους τομείς των πολυμέσων και το λογισμικό. Από την άλλη μεριά, στη Γερμανία έχουν δημοσιευθεί περίπου 20 εκθέσεις σε μεμονωμένες γερμανικές περιφέρειες σχετικά με τις πολιτιστικές βιομηχανίες. Το μειονέκτημα όμως είναι ότι καμία μελέτη δεν αναφέρεται στο σύνολο της χώρας. Ειδικότερα ο ορισμός που προτείνεται στο κρατίδιο της Βόρειας Ρηνανίας - Βεστφαλίας δίνει μια διαφορετική προσέγγιση από τον ορισμό του Ηνωμένου Βασιλείου που αναφέρθηκε προηγουμένως. Αυτό γιατί περιλαμβάνει όλες εκείνες τις επιχειρήσεις καθώς και το ανθρώπινο δυναμικό που παρέχουν υπηρεσίες ή προϊόντα

για την προετοιμασία, τη δημιουργία και την ακόλουθη προστασία της καλλιτεχνικής παραγωγής [9].

Οι «βιομηχανίες πνευματικής ιδιοκτησίας» θεωρούνται ως μια διαφορετική προσέγγιση που υποστηρίζεται την τελευταία δεκαετία από πολλές Ευρωπαϊκές χώρες όπως είναι η Φινλανδία, η Νορβηγία, η Ουγγαρία, αλλά και η Λετονία. Όπως γνωρίζουμε, οι δημιουργικές βιομηχανίες αναφέρονται σε τομείς δημιουργικής παραγωγής. Επίσης, η δημιουργική παραγωγή με τη σειρά της χαρακτηρίζεται από την ανταλλαγή πολιτιστικών εννοιών. Βέβαια δεν μπορεί να παραληφθεί το γεγονός του ότι τα πνευματικά δικαιώματα αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της δημιουργικής οικονομίας. Έτσι, συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι η δημιουργική οικονομία καλείται επίσης και «οικονομία πνευματικών δικαιωμάτων» [12]. Ειδικότερα, οι «βιομηχανίες πνευματικών δικαιωμάτων» ασχολούνται με τη δημιουργία, την παραγωγή και τη διάδοση υλικών τα οποία με τη σειρά τους καλύπτονται από τη νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας και παίζουν έναν ολοένα και περισσότερο σημαντικό οικονομικό παράγοντα των σύγχρονων κοινωνιών» [6].

Ο οργανισμός World Intellectual Property Organization (WIPO) [20] αναγνωρίζει τις ακόλουθες τέσσερις ομάδες βιομηχανίας πνευματικών δικαιωμάτων:

- Βασικές βιομηχανίες δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας,
- Βιομηχανίες μερικών δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας,
- Αλληλοεξαρτώμενες βιομηχανίες δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας,
- Μη - εξειδικευμένες βιομηχανίες υποστήριξης.

1.1.2 Δημιουργική Βιομηχανία - Αυστραλία και Νέα Ζηλανδία

Η Αυστραλία και η Νέα Ζηλανδία πρωτοστάτησαν στον τρόπο με τον οποίο προσέγγισαν τις δημιουργικές βιομηχανίες μιας και κατά κύριο λόγο επέκτειναν το μοντέλο των πολιτιστικών βιομηχανιών. Ειδικότερα, με το Creative Nation (1994), εντάχθηκε η πολιτιστική ανάπτυξη στην πολιτική ατζέντα του Αυστραλιανού Συμβουλίου για τις Τέχνες.

Από εκεί μάλιστα προέκυψε και ο όρος «δημιουργικές βιομηχανίες» που αναφέρθηκε προηγουμένως, ο οποίος προσέγγιζε μάλιστα έναν ευρύτερο ορισμό για τις τέχνες και ειδικότερα τόνιζε τη σημασία των τεχνών στην κοινωνική και οικονομική ζωή. Σύμφωνα με το Creative Nation (1994), η «οικονομική υγεία» δημιουργείται μέσω του πολιτισμού, και ταυτόχρονα ο ίδιος συμβάλει στην καινοτομία και την ανάπτυξη αλλά και προσθέτει αξίες. Θεωρείται επίσης ένα βασικό συστατικό στοιχείο της οικονομικής επιτυχίας.

Οι τομείς που περιλαμβάνει η Αυστραλιανή ταξινόμηση των δημιουργικών βιομηχανιών είναι οι ακόλουθοι σύμφωνα με το [8]:

1. Γραφιστικό Σχέδιο, Διαφήμιση και Μάρκετινγκ
2. Σχέδιο, Αρχιτεκτονική και Οπτικές Τέχνες
3. Φιλμ, Λογισμικό Διασκέδασης και Τηλεόραση
4. Εκδόσεις και Σύνθεση Μουσικής
5. Τέχνες του Θεάματος
6. Εκδόσεις, Λογοτεχνικά Έργα και Μέσα Ενημέρωσης.

1.1.3 Δημιουργική Βιομηχανία - Ασία

Στην Ασία και ειδικότερα σε χώρες όπως η Κίνα, η Σιγκαπούρη, η Κορέα, το Χονγκ Κονγκ και η Ταϊβάν, οι αναλύσεις των δημιουργικών βιομηχανιών αναπτύχθηκαν με βάση τη προσέγγιση του Ηνωμένου Βασιλείου, άλλες σε μεγαλύτερο και άλλες σε μικρότερο βαθμό. Στις περισσότερες περιπτώσεις μάλιστα, το μοντέλο έχει προσαρμοσθεί έτσι ώστε να ταιριάζει στις εκάστοτε τοπικές ανάγκες, να προάγει ακολούθως την κοινωνική συνοχή με βάση τις κοινές αξίες και την ταυτότητα του εκάστοτε τόπου και τέλος να παρέχει στους ανθρώπους την ευκαιρία να βιώσουν τους κοινωνικούς δεσμούς.

Τονίζεται επίσης πως ο πολιτισμός και οι τέχνες συμβάλουν στην κοινωνική εξέλιξη και αποτελούν βασικό οδηγό των δημιουργικών βιομηχανιών. Προτείνουν έτσι ένα δυναμικό πολιτιστικό περιβάλλον ο οποίος καλύπτει διάφορους τομείς δημιουργικής διαφορετικότητας όπως είναι το περιβάλλον, ο τουρισμός, η εκπαίδευση, το εμπόριο, τα προϊόντα και οι lifestyle υπηρεσίες. Παράλληλα ένα πολιτιστικό περιβάλλον δυναμικής φύσεως είναι εκείνο που υποστηρίζει τη διαφορετικότητα και την ελευθερία της καλλιτεχνικής έκφρασης, αλλά και ταυτόχρονα διευκολύνει τη δημιουργία και την παρουσίαση καινοτόμων και πρωτότυπων προϊόντων και υπηρεσιών [15]. Στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζεται η προσέγγιση της δημιουργικής οικονομίας ορισμένων Ευρωπαϊκών κρατών.

Πίνακας 1 - Προσεγγίσεις Χωρών

Δημιουργικές Βιομηχανίες	Βιομηχανίες Πνευματικής Ιδιοκτησίας	Οικονομία της Εμπειρίας	Πολιτιστικές Βιομηχανίες
<ul style="list-style-type: none"> · Αυστρία · Βέλγιο (Φλαμανδική κοινότητα) · Δανία (2000) · Εσθονία · Λετονία (2005) · Λιθουανία · Σουηδία (2002) · Ρουμανία · Βουλγαρία · Ην. Βασίλειο 	<ul style="list-style-type: none"> · Δανία (2006) · Φιλανδία · Ουγγαρία · Λετονία (2005) · Νορβηγία 	<ul style="list-style-type: none"> · Σουηδία (2004) · Δανία (2003) 	<ul style="list-style-type: none"> · Βέλγιο (Γαλλική Κοινότητα) · Γαλλία · Ιρλανδία · Λουξεμβούργο · Πολωνία · Πορτογαλία · Σλοβακία · Ισπανία

Διάφοροι δημόσιοι οργανισμοί αλλά και φορείς τοπικής αυτοδιοίκησης έχουν προτείνει τα τελευταία χρόνια μια σειρά από διαφορετικά μοντέλα και προσεγγίσεις για την κατανόηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των δημιουργικών βιομηχανιών. Κάθε μοντέλο λειτουργεί διαφορετικά, ανάλογα με τον σκοπό και τον τρόπο λειτουργίας των βιομηχανιών. Το καθένα οδηγεί σε ένα διαφοροποιημένο τρόπο ταξινόμησης των βιομηχανιών της δημιουργικής οικονομίας, υπογραμμίζοντας κατ' αυτό τον τρόπο τις δυσκολίες στον καθορισμό ενός ενιαίου ορισμού του «δημιουργικού τομέα». Κατά χρονολογική σειρά τα μοντέλα αυτά είναι:

1. UNESCO (1986)
2. DCMS (1997)
3. LEG (2000)
4. WIPO (2003)
5. OECD (2005)
6. KEA (2006)
7. UNCTAD (2010)

Στα επόμενα υποκεφάλαια θα παρουσιαστούν τα μοντέλα αυτά, τονίζοντας τα διάφορα σημαντικά υποσυστήματα τους.

1.2 Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization - UNESCO)

Η σύσταση των Ηνωμένων Εθνών για την Εκπαίδευση, την Επιστήμη καθώς και τον Πολιτισμό (UNESCO) εγκρίθηκε από 20 χώρες στη διάσκεψη του Λονδίνου [17] το Νοέμβριο του 1945 και συγκεκριμένα τέθηκε σε ισχύ στις 4 Νοεμβρίου 1946. Ο Οργανισμός αριθμεί πλέον στις μέρες μας 193 κράτη-μέλη καθώς και 7 συνεργαζόμενα μέλη. Ο κύριος στόχος της UNESCO είναι να συμβάλει στην ειρήνη και στην ασφάλεια σε ολόκληρο τον κόσμο, προωθώντας με αυτό τον τρόπο τη συνεργασία μεταξύ των εθνών μέσω της εκπαίδευσης, της επιστήμης, του πολιτισμού και φυσικά της επικοινωνίας.

Η Οικουμενική Διακήρυξη της UNESCO για την Πολιτιστική Πολυμορφία [17] δηλώνει ότι «ο πολιτισμός πρέπει να θεωρηθεί ως το σύνολο των διακριτών πνευματικών, υλικών, διανοητικών και συναισθηματικών χαρακτηριστικών της κοινωνίας ή μιας κοινωνικής ομάδας, και ακολούθως περιλαμβάνει, εκτός από την τέχνη και τη λογοτεχνία, τον τρόπο ζωής και συμβίωσης, τα συστήματα αξίας, τις παραδόσεις και τα πιστεύω». Ακολούθως, ο ορισμός του πολιτισμού μπορούμε να πούμε ότι είναι στενά συνδεδεμένος με τους τρόπους σύμφωνα με τους οποίους οι κοινωνίες, οι κοινότητες καθώς και οι ομάδες καθορίζουν την ταυτότητά τους.

Το 1986, η UNESCO ανέπτυξε ένα πλαίσιο για τα στατιστικά του πολιτισμού (Framework for Culture Statistics). Αυτό το πλαίσιο καθορίζει τις «Πολιτιστικές Βιομηχανίες» ως τις βιομηχανίες που παράγουν και ακολούθως διανέμουν πολιτιστικά αγαθά ή υπηρεσίες και επίσης προσδιορίζει οκτώ τομείς αλλά και πέντε λειτουργίες κατά τη διαδικασία της πολιτιστικής παραγωγής [17]. Έτσι, ο κύκλος του πολιτισμού περιλαμβάνει πέντε στάδια, τα οποία παρουσιάζονται σε ένα κυκλικό μοντέλο (το οποίο παρουσιάζεται σχηματικά ακολούθως) με σκοπό τα στάδια αυτά να μπορέσουν να ενισχύσουν την ιδέα ότι οι σχέσεις μεταξύ τους μπορεί να είναι περίπλοκες με απώτερο στόχο να μπορέσουν να εμφανίζονται περισσότερο ως ένα δίκτυο.

Τα πέντε στάδια είναι τα ακόλουθα [17]:

1. **Δημιουργία**, όπου εδώ υφίσταται η δημιουργία και έπειτα η συγγραφή ιδεών και εννοιών (μέσω συγγραφέων, σχεδιαστών, γλυπτών, κλπ), καθώς και η κατασκευή παραγωγής (μέσω βιοτεχνιών, καλών τεχνών, κλπ).
2. **Παραγωγή**, όπου εδώ υφίσταται η αναπαραγωγή πολιτιστικών μορφών, όπως είναι για παράδειγμα τα τηλεοπτικά προγράμματα, καθώς και τα ειδικά εργαλεία, οι υποδομές και φυσικά οι διαδικασίες που χρησιμοποιούνται στην υλοποίηση των πολιτιστικών μορφών, όπως είναι για παράδειγμα η παραγωγή των μουσικών οργάνων, αλλά και η εκτύπωση των εφημερίδων.
3. **Διάδοση**, όπου εδώ υφίσταται η έλευση της εν γένει μαζικής παραγωγής πολιτιστικών προϊόντων τόσο για τους καταναλωτές όσο και για τους εκθέτες. Ως παραδείγματα μπορούμε να θεωρήσουμε το λιανικό αλλά και το χονδρικό εμπόριο με σκοπό την ενοικίαση ταινιών, ηχογραφημένης μουσικής ή ακόμα παιχνιδιών για τον υπολογιστή.
4. **Έκθεση / Λήψη / Μετάδοση**, όπου εδώ αναφερόμαστε στον τόπο της κατανάλωσης αλλά και παροχής πολιτιστικών εμπειριών στο κοινό. Συνήθως αυτό πραγματοποιείται μέσω της παραχώρησης ή και πώλησης πρόσβασης στους καταναλωτές και συμμετέχοντες, όπως συμβαίνει για παράδειγμα σε μια διοργάνωση φεστιβάλ, σε θέατρα και όπερες ή σε μουσεία. Η μετάδοση τώρα σχετίζεται με τη μεταφορά των γνώσεων και των δεξιοτήτων τα οποία όμως μπορεί να μην περιλαμβάνουν καμία εμπορική συναλλαγή, αλλά μόνο τη μετάδοση άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και πιο συγκεκριμένα από γενιά σε γενιά.
5. **Κατανάλωση / Συμμετοχή**, όπου εδώ υφίστανται οι δραστηριότητες του κοινού αλλά και των συμμετεχόντων στην κατανάλωση πολιτιστικών προϊόντων ή ακόμα και η συμμετοχή σε πολιτιστικές δραστηριότητες. Ως τέτοια προϊόντα μπορεί κάποιος να χαρακτηρίσει κάποιες συγκεκριμένες δραστηριότητες όπως είναι ο χορός, η ανάγνωση των βιβλίων, η ακρόαση στο ραδιόφωνο, η συμμετοχή σε πανηγύρια, καθώς και οι επισκέψεις σε γκαλερί.



Εικόνα 1 - Ο κύκλος του πολιτισμού

Οι οκτώ τομείς σύμφωνα με το [17] αναφέρονται ακολούθως:

1. Πολιτιστική αλλά και Φυσική Κληρονομιά
2. Παραστάσεις
3. Εικαστικές Τέχνες και Χειροτεχνίες
4. Βιβλία και Τύπος
5. Οπτικοακουστικά Μέσα
6. Σχέδιο και Δημιουργικές Υπηρεσίες
7. Τουρισμός
8. Σπορ και Ψυχαγωγία

Το πλαίσιο αυτό μάλιστα έχει χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς σε πολλές χώρες μέχρι τις μέρες μας.

1.3 Υπουργείο Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού της Αγγλίας (Department for Culture, Media and Sport - DCMS)

Το Υπουργείο Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού της Αγγλίας (Department for Culture, Media and Sport) ορίζει το 1997 τις δημιουργικές βιομηχανίες ως «τις βιομηχανίες που έχουν τις ρίζες τους στην ατομική δημιουργικότητα, την ικανότητα, το ταλέντο και ταυτόχρονα δημιουργούν πλούτο και θέσεις εργασίας μέσω της παραγωγής και της εκμετάλλευσης της πνευματικής ιδιοκτησίας» [2].

Επίσης περιλαμβάνονται τα παρακάτω στοιχεία [1]:

1. **Διαφήμιση**, όπου εκτός από τον κλασικό όρο της προώθησης των προϊόντων στο ευρύτερο κοινό, περιλαμβάνονται επίσης και ορισμένες δραστηριότητες δημοσίων σχέσεων.
2. **Αρχιτεκτονική**, η οποία αποτελείται από λίγες μεγάλες και πολλές μικρές εταιρίες, όπως ακριβώς συμβαίνει και με πολλές δημιουργικές βιομηχανίες. Είναι γεγονός ότι ο συγκεκριμένος τομέας συνδέεται πάρα πολύ στενά με τον αντίστοιχο κλάδο των κατασκευών.
3. **Τέχνη και Αντίκες**, όπου ο συγκεκριμένος τομέας περιλαμβάνει αντιπροσώπους έργων τέχνης όπως είναι τα πολύ γνωστά σε όλους, πίνακες ζωγραφικής, κοσμήματα, έπιπλα, αντίκες, γλυπτά, χάρτες, σχέδια, καθώς και χαρακτηριστικά.
4. **Χειροτεχνία**, όπου ο συγκεκριμένος τομέας περιλαμβάνει κεραμικά, βιοτεχνία δερμάτων, υφαντά, καθώς και έργα από ξύλο, γυαλί και μέταλλο. Οι επιχειρήσεις στον τομέα αυτό θεωρούνται κατά κύριο λόγο από το ότι είναι μικρές (περίπου τρεις στις τέσσερις είναι ατομικές επιχειρήσεις) και ότι η πλειονότητά τους αποτελείται από γυναίκες.
5. **Σχεδίαση (design)**, όπου είναι γεγονός ότι ο συγκεκριμένος τομέας είναι δύσκολο να εκτιμηθεί μιας κι ένα πολύ μεγάλο μέρος του είναι κρυμμένο μέσα σε άλλες βιομηχανίες. Κυρίαρχο ρόλο διαδραματίζουν εδώ οι σύμβουλοι σχεδιασμού και φυσικά οι βιομηχανικοί σχεδιαστές.
6. **Σχέδιο Μόδας**, όπου είναι ένας σχετικά μικρός τομέας, αλλά είναι ιδιαίτερος ενσωματωμένος στη διεθνή αγορά γιατί ακόμη και οι μικρές επιχειρήσεις που σχετίζονται με τη μόδα εξάγουν τα προϊόντα τους σε όλο το κόσμο. Φυσικά πολύ μεγάλο ρόλο διαδραματίζει και το ηλεκτρονικό εμπόριο για τη συγκεκριμένη κατηγορία.
7. **Φιλμ και Βίντεο**, όπου εδώ εντάσσονται η παραγωγή, η ακόλουθη διανομή και τελευταίο και πιο σημαντικό η προβολή ταινιών. Αν και το Ηνωμένο Βασίλειο και γενικότερα η Ευρώπη, έχει μια σειρά από επιτυχημένους ντόπιους

παραγωγούς, εντούτοις, είναι παγκοσμίως γνωστό ότι τη μερίδα του λέοντος καταλαμβάνουν τα στούντιο του Hollywood.

8. **Διαδραστικό Λογισμικό Αναψυχής**, το οποίο αποτελείται κυρίως από Η/Υ αλλά και βιντεοπαιχνίδια. Φυσικά περιλαμβάνεται και υλικό σχετικό όχι μόνο με την ψυχαγωγία, όπως είναι επίσης για λόγους εκπαίδευσης και πληροφόρησης.
9. **Μουσική**, όπου ο συγκεκριμένος τομέας περιλαμβάνει τόσο τη ζωντανή όσο και την ηχογραφημένη μουσική. Επίσης, περιλαμβάνονται οι εκδόσεις μουσικής αλλά και η διαχείριση των δικαιωμάτων που έχει ο εκάστοτε δημιουργός της μουσικής.
10. **Τέχνες του Θεάματος**, στον οποίο τομέα περιλαμβάνεται το θέατρο, τα μιούζικαλ, οι παραστάσεις της όπερας, ο χορός, το μπαλέτο, κλπ.
11. **Εκδόσεις**, όπου για παράδειγμα μπορείς κάποιος να συναντήσει την έκδοση εφημερίδων, περιοδικών, βιβλίων αλλά και ηλεκτρονικών πληροφοριών. Αξίζει να αναφερθεί ότι αποτελεί έναν από τους πλέον κερδοφόρους τομείς μεταξύ των δημιουργικών βιομηχανιών. Επίσης η ευρέως διαδεδομένη χρήση της αγγλικής γλώσσας, ειδικά σε παγκόσμιο επίπεδο, σηματοδοτεί το γεγονός του ότι οι εκδόσεις αποτελούν μια συνδεδεμένη βιομηχανία.
12. **Λογισμικό και Υπηρεσίες Πληροφορικής**, όπου ο τομέας αυτό αποτελεί τη μεγαλύτερη δημιουργική βιομηχανία στο Ηνωμένο Βασίλειο και φυσικά βρίσκεται στις πρώτες θέσεις παγκοσμίως. Ειδικότερα, καλύπτει τη δημιουργία, την παραγωγή και φυσικά την προμήθεια τόσο των εφαρμογών όσο και των προϊόντων λογισμικού, συμπεριλαμβανομένου βέβαια και του σχεδιασμού ιστοσελίδων οποιουδήποτε αντικειμένου.
13. **Τηλεόραση και Ραδιόφωνο**, όπου ο συγκεκριμένος τομέας καλύπτει όλες τις δημόσιες, καλωδιακές, εμπορικές και μη, καθώς και δορυφορικές υπηρεσίες τόσο τηλεόρασης όσο και ραδιόφωνου. Ακόμη, περιλαμβάνει τη παραγωγή και τη μετάδοση των προγραμμάτων που μεταδίδονται μέσω οποιοδήποτε από τα δύο αυτά μέσα.

Αξίζει να αναφερθεί ότι αυτή η πρωτοποριακή κατηγοριοποίηση λειτούργησε ως σημείο εκκίνησης σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο ορισμός του Υπουργείου Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού της Αγγλίας χρησιμοποιήθηκαν και χρησιμοποιούνται και στις μέρες μας ως η απόλυτη βάση πολλών μελετών για τις δημιουργικές βιομηχανίες σε χώρες όπως η Ιταλία, η Ισπανία, η Κίνα αλλά και η Σιγκαπούρη.

1.4 Eurostat LEG-Culture

Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο πήρε την απόφαση το 1995 λόγω έλλειψης πολιτιστικών στατικών στοιχείων σε επίπεδο Ευρωπαϊκής Ένωσης, να εκδώσει ψήφισμα σχετικά με την προώθηση των στατιστικών τόσο για τον πολιτιστικό τομέα όσο και για την οικονομική ανάπτυξη.

Ειδικότερα, η ηγετική ομάδα, η οποία σχετίζεται με τις πολιτιστικές στατιστικές [4] και η οποία αποτελείται τόσο από εμπειρογνώμονες των αντίστοιχων Υπουργείων Πολιτισμού των κρατών-μελών όσο και από εκπροσώπους της Eurostat, ολοκλήρωσε ένα έργο που αποσκοπούσε στα ακόλουθα τέσσερα σημεία:

- Στον καθορισμό ενός κοινού ορισμού του πολιτιστικού τομέα,
- Στο να προτείνει αλλαγές στην στατιστική ονοματολογία,
- Στην επανεξέταση των υπαρχουσών δεδομένων και
- Στην παραγωγή δεικτών με σκοπό την αποτίμηση μιας εκτίμησης της απασχόλησης, της χρηματοδότησης καθώς και της συμμετοχή στον πολιτιστικό τομέα [5].

Αρχικά ως πρώτος στόχος θεωρούταν η επιλογή των πολιτιστικών τομέων οι οποίοι θα μπορούσαν να ενταχθούν σε ένα πλαίσιο ευρωπαϊκών και εθνικών λειτουργιών χάραξης πολιτικής εκτός από την ανάλυση και την σύγκριση που έτσι κι αλλιώς θα μπορούσαν να υποβληθούν [4].

Οι τομείς είναι οκτώ και παρατίθενται ακολούθως:

1. Πολιτιστική Κληρονομιά
2. Αρχαία
3. Βιβλιοθήκες
4. Εκδόσεις και Τύπος
5. Εικαστικές Τέχνες
6. Αρχιτεκτονική
7. Παραστατικές Τέχνες
8. Οπτικοακουστικά Μέσα και Πολυμέσα

Τα τελευταία χρόνια αποτελεί γεγονός ότι έχουν λάβει χώρα και συνεχίζουν να λαμβάνουν διάφορες τεχνολογικές αλλαγές οι οποίες έχουν οδηγήσει σε αλλαγές τόσο τους πολιτιστικούς τομείς (για παράδειγμα είναι η οργάνωση της παραγωγής, αλλά και τα μοντέλα της διανομής), όσο και τις νέες δημόσιες πολιτικές (για παράδειγμα είναι τα πνευματικά δικαιώματα, η χρηματοδότηση του πολιτισμού, η πρόσβαση στην ψηφιακή κοινωνία, η εκπαίδευση καθώς και η κοινωνική συνοχή). Συνεπώς, το ανανεωμένο πλαίσιο στατιστικών του πολιτισμού διαμορφώνεται στους δέκα πολιτιστικούς τομείς και στις έξι πολιτιστικές λειτουργίες που παρουσιάζονται ακολούθως [5].

Οι δέκα Πολιτιστικοί Τομείς είναι οι ακόλουθοι:

1. Πολιτιστική Κληρονομιά, όπως είναι για παράδειγμα τα μουσεία, οι ιστορικοί και αρχαιολογικοί χώροι, όπως και η άυλη κληρονομιά
2. Αρχεία
3. Βιβλιοθήκες
4. Εκδόσεις και Τύπος
5. Εικαστικές Τέχνες, όπως είναι για παράδειγμα οι πλαστικές τέχνες, η φωτογραφία, καθώς και ο σχεδιασμός
6. Παραστατικές Τέχνες, όπως είναι για παράδειγμα η μουσική, ο χορός, το δράμα, καθώς και άλλα ζωντανά σόου
7. Οπτικοακουστικά Μέσα, όπως είναι οι ταινίες, το ραδιόφωνο, η τηλεόραση, το βίντεο, ο ήχος, οι ηχογραφήσεις και τα βιντεοπαιχνίδια
8. Αρχιτεκτονική
9. Διαφήμιση
10. Έργα Τέχνης

Οι έξι Πολιτιστικές Λειτουργίες είναι οι ακόλουθες:

1. Δημιουργία
2. Παραγωγή / Εκδόσεις
3. Διάδοση / Εμπόριο
4. Συντήρηση
5. Εκπαίδευση
6. Διαχείριση / Συντονισμός

1.5 Παγκόσμιος Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας (World Intellectual Property Organization - WIPO)

Το μοντέλο πνευματικής ιδιοκτησίας του Παγκόσμιου Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας στηρίζεται αποκλειστικά στις βιομηχανίες οι οποίες εμπλέκονται είτε άμεσα είτε έμμεσα στη δημιουργία, στη κατασκευή, στη παραγωγή, στη μετάδοση και τελικά στη διανομή των έργων πνευματικής ιδιοκτησίας σε βιομηχανική κλίμακα [20].

Ο Γενικός Διευθυντής Kamil Idris του WIPO [19] αναφέρει σχετικά με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Πνευματικής Ιδιοκτησίας: «Στον 21^ο αιώνα, η πνευματική ιδιοκτησία είναι μια ισχυρή κινητήρια δύναμη της οικονομικής ανάπτυξης. Όταν συνδέεται με την ανάπτυξη του ανθρωπίνου κεφαλαίου, τότε οδηγεί τόσο σε εκπαιδευμένους και εξειδικευμένους όσο και σε ευέλικτους ανθρώπους και εγκαθιδρύει στη συνέχεια ένα δυναμικό συνδυασμό όσον αφορά την τόνωση της δημιουργικότητας και της καινοτομίας, τη δημιουργία των εσόδων, την προώθηση των επενδύσεων, την ενίσχυση του πολιτισμού, την πρόληψη της διαρροής εγκεφάλων και γενικότερα την καλλιέργεια της συνολικής οικονομικής υγείας».

Είναι γνωστό ότι τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας εξετάζονται από νομικής άποψης με τον παραδοσιακό τρόπο. Πιο συγκεκριμένα, το μοντέλο πνευματικής ιδιοκτησίας του WIPO προτείνει κάτι περισσότερο από ένα νομικό σύστημα που απλά παρέχει ένα ασφαλές αλλά και σταθερό περιβάλλον για τη δημιουργική δραστηριότητα στις διάφορες αντίστοιχες αγορές.

Έτσι, οι δραστηριότητες των βιομηχανιών της προσέγγισης πνευματικής ιδιοκτησίας περιλαμβάνουν τους ακόλουθους τομείς [20]:

1. **Λογοτεχνικά Έργα**, όπως είναι βιβλία σε όλες τις εκδόσεις και σε όλες τις μορφές. Για παράδειγμα κάποιος μπορεί να βρει μυθιστορήματα, ποιήματα, εκπαιδευτικά βιβλία, εφημερίδες, περιοδικά, αλλά και διαφορετικού τύπου έντυπα, όπως είναι οι μεταφράσεις.
2. **Μουσικά Έργα**, όπως είναι τα τραγούδια, οι όπερες αλλά και οι θεατρικές παραστάσεις.
3. **Καλλιτεχνικά Έργα**, τα οποία διαχωρίζονται σε δύο κύριες υποκατηγορίες, όπως είναι τα έργα δύο διαστάσεων (για παράδειγμα συναντούμε τους πίνακες, τα

σχέδια και τις λιθογραφίες) αλλά και τα τρισδιάστατα έργα (για παράδειγμα συναντούμε τα γλυπτά διαφόρων υλικών).

4. **Φωτογραφικά Έργα Τέχνης**, όπου εδώ συναντούμε όλα τα είδη των φωτογραφιών, τα οποία εκτείνονται από τοπία μέχρι και πορτρέτα.
5. **Τηλεόραση και Κινηματογράφο**, όπου εδώ συναντούμε τις ταινίες, τα τηλεοπτικά προγράμματα, τα ντοκιμαντέρ, αλλά και τα κινούμενα σχέδια αγνοώντας τόσο τη διάρκεια όσο και τη μορφή τους.
6. **Τεχνικά Σχέδια**, όπου εδώ συναντούμε τους αρχιτεκτονικούς χάρτες, τους χάρτες υπηρεσιών, τους χάρτες οδηγιών, κλπ.

Εν κατακλείδι, το μοντέλο πνευματικής ιδιοκτησίας του Παγκόσμιου Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας υποστηρίζει πως γίνεται διάκριση μεταξύ των δυο ακόλουθων βιομηχανιών. Αρχικά έχουμε τις βιομηχανίες που παράγουν πραγματικά την πνευματική ιδιοκτησία αλλά και τις υπηρεσίες της, όπως είναι οι τηλεοράσεις, οι συσκευές βίντεο, τα CD players, οι Η/Υ, καθώς και ο φωτογραφικός εξοπλισμός και από την άλλη μεριά έχουμε τις βιομηχανίες που είναι απαραίτητες για να μεταφέρουν τα αγαθά και τις υπηρεσίες στον καταναλωτή, όπως είναι η αρχιτεκτονική, οι βιομηχανικές μηχανές, τα είδη ένδυσης και υπόδησης, αλλά και η μηχανική.

1.6 Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (Organisation for Economic Co-operation and Development - OECD)

Ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης προτείνει το 2005 την προσέγγιση των «βιομηχανιών πληροφορίας» (Content Industries). Ο όρος «βιομηχανίες πληροφορίας» χρησιμοποιείται από τότε με σκοπό την περιγραφή των βιομηχανιών που παράγουν «προϊόντα πληροφοριακού περιεχομένου», τα οποία μπορούν να βρίσκονται σε ψηφιακή μορφή αλλά μπορούν και να μην βρίσκονται.

Ένας άλλος ορισμός που δόθηκε είναι ο ακόλουθος: «Ο ορισμός περιορίζεται σε εκείνες τις βιομηχανίες που διευκολύνουν, με χρήση ηλεκτρονικών μέσων, την επεξεργασία, τη μετάδοση καθώς και την προβολή των πληροφοριών, και εν συνεχεία αποκλείει τις βιομηχανίες που δημιουργούν τις πληροφορίες» [13].

Οι βιομηχανίες της πληροφορίας λειτουργούν συμπληρωματικά στους τρεις τομείς, δηλαδή στη τεχνολογία, την πληροφορία αλλά και την επικοινωνία (ευρύτερα γνωστό και ως ΤΠΕ). Ο Οργανισμός αυτός προτείνει τον ορισμό της οικονομίας της πληροφορίας, ο οποίος συμπεριλαμβάνει τον ΤΠΕ τομέα μαζί με τις βιομηχανίες της πληροφορίας. Η παρακάτω εικόνα παρουσιάζει με μεγαλύτερο βάθος την οικονομία της πληροφορίας του μοντέλου αυτού.

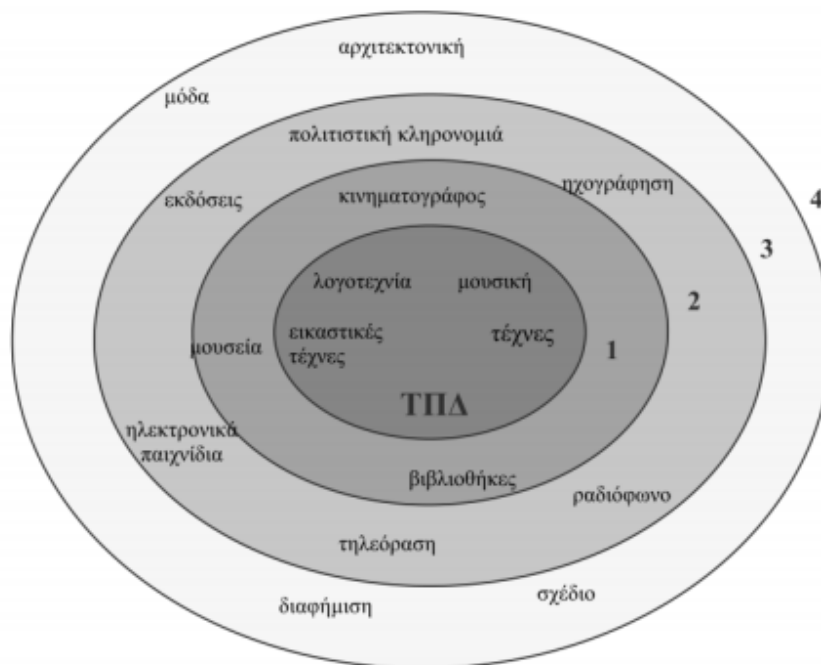


Εικόνα 2 - Η επικάλυψη των βιομηχανιών της πληροφορίας

1.7 KEA European Affairs

Στην προσέγγιση ΚΕΑ [10], [11] πραγματοποιείται μια διάκριση μεταξύ του πολιτιστικού τομέα από τη μία μεριά και του δημιουργικού τομέα από την άλλη. Ο πολιτιστικός τομέας αποτελείται από τις παραδοσιακές τέχνες και τις πολιτιστικές βιομηχανίες, ενώ ο δημιουργικός τομέας συγκεντρώνει όλους τους κλάδους που χρησιμοποιούν τον πολιτισμό ως μια προστιθέμενη αξία με σκοπό την παραγωγή προϊόντων που δεν σχετίζονται με τον πολιτισμό.

Ειδικότερα η συγκεκριμένη προσέγγιση βασίζεται στην άποψη ότι η πολιτιστική αξία των πολιτιστικών αγαθών είναι αυτή που χαρίζει το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό σε αυτού του τύπου τις βιομηχανίες. Ουσιαστικά η προσέγγιση αυτή βασίζεται πάνω στο σχήμα των ομόκεντρων κύκλων, όπως παρουσιάζονται και στην παρακάτω εικόνα. Το μοντέλο αυτό υποστηρίζει ότι τα πάντα ξεκινάνε από τον πυρήνα των δημιουργικών τεχνών με τη μορφή του ήχου, της εικόνας και του κειμένου. Εν συνεχεία έχουμε τον τόπο προέλευσης των δημιουργικών ιδεών, ο οποίος με τη σειρά του εκτείνεται προς τα έξω μέσω μιας σειράς ομόκεντρων κύκλων προσελκύοντας νέες ιδέες με απώτερο στόχο την παραγωγή ενός πολύ μεγαλύτερου και ευρύτερου φάσματος προϊόντων.



Εικόνα 3 - Τομέας πολιτισμού και δημιουργίας: το υπόδειγμα των ομόκεντρων

Πιο συγκεκριμένα για την εικόνα έχουμε την παρακάτω ανάλυση:

1. Το κέντρο αποτελείται από μη-βιομηχανικές πολιτιστικές μορφές, δηλαδή το πεδίο των τεχνών (ΤΠΔ), το οποίο αποτελείται από τις εικαστικές τέχνες, τη πολιτιστική κληρονομιά καθώς και τις παραστατικές τέχνες.
2. Ο πρώτος κύκλος γύρω από τον πυρήνα περιλαμβάνει τις βιομηχανίες οι οποίες παράγουν αποκλειστικώς πολιτιστικά προϊόντα, δηλαδή τις πολιτιστικές βιομηχανίες, οι οποίες είναι οι ταινίες, το βίντεο, η τηλεόραση, το ράδιο, η μουσική, οι εκδόσεις και τα βιντεοπαιχνίδια.
3. Αντίστοιχα ο δεύτερος κύκλος περιλαμβάνει τις δραστηριότητες που έχουν λειτουργικότητες, όπως είναι ο σχεδιασμός μόδας, γραφιστικής, εσωτερικών χώρων, αλλά και προϊόντων, και εν συνεχεία τη διαφήμιση και την αρχιτεκτονική. Ουσιαστικά οι βιομηχανίες που βρίσκονται σε αυτό το κύκλο ονομάζονται και δημιουργικές βιομηχανίες.
4. Ο τρίτος κύκλος περιλαμβάνει τις βιομηχανίες εκείνες οι οποίες δεν ανήκουν στο πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα, αλλά συνδέονται μιας και βρίσκονται αρκετά κοντά του, όπως είναι οι κατασκευαστές Η/Υ, MP3 players και κινητών. Στην περίπτωση αυτή βέβαια οι τομείς τόσο του πολιτισμού όσο και της δημιουργικότητας δεν αποτελούν εισροές παραγωγής. Ωστόσο, οι βιομηχανίες αυτές εξαρτώνται με άμεσο τρόπο από τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς δεδομένου του ότι εξειδικεύονται στην παραγωγή, στην κατασκευή και στην πώληση του εξοπλισμού με σκοπό τη δημιουργία, αλλά και την παραγωγή.

Ουσιαστικά ο πολιτισμός παρέχει μια διττή συμβολή η οποία παρουσιάζεται τόσο με άμεσο όσο και με έμμεσο τρόπο. Ως άμεσο τρόπο θεωρούμε το τελικό προϊόν κατανάλωσης, και ως έμμεσο τα στοιχεία της δημιουργικότητας στη διαδικασία παραγωγής των μη-πολιτιστικών αγαθών αλλά και την ανάπτυξη ορισμένων κλάδων της οικονομίας οι οποίοι σχετίζονται άμεσα με την παραγωγή πολιτιστικών αγαθών και υπηρεσιών.

Φυσικά ένα θεμελιώδες κριτήριο το οποίο είναι βασικότατο και βρίσκεται σε όλους τους κύκλους αποτελούν τα πνευματικά δικαιώματα. Δηλαδή όλα τα παραγόμενα αγαθά και οι υπηρεσίες έχουν ως κοινό στοιχείο το ότι ενσαρκώνουν ιδέες, δημιουργικότητα και αξίες οι οποίες γίνονται εμπορεύσιμες μιας και προστατεύονται εξ' ολοκλήρου από πνευματικά δικαιώματα.

1.8 Διάσκεψη Εμπορίου και Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (United Nations Conference on Trade and Development - UNCTAD)

Το 11^ο Υπουργικό Συνέδριο της UNCTAD το 2004 υπήρξε ορόσημο στη διαμόρφωση του ορισμού και στην ακόλουθη ταξινόμηση των δημιουργικών βιομηχανιών [18]. Η προσέγγιση της Διάσκεψη Εμπορίου και Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών βασίζεται στην διεύρυνση της έννοιας της «δημιουργικότητας» μιας και πλέον εισάγονται και δραστηριότητες που έχουν μια ισχυρή καλλιτεχνική συνιστώσα σε κάθε οικονομική δραστηριότητα. Φυσικό αποτέλεσμα της κάθε οικονομικής δραστηριότητας είναι η παραγωγή προϊόντων που εξαρτώνται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας όχι μόνο σε τοπικό επίπεδο αλλά σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη και ευρύτερη αγορά.

Σύμφωνα με τη Διάσκεψη αυτή, οι δημιουργικές βιομηχανίες διακρίνονται σε δύο κύριους τομείς:

1. Στις παραδοσιακές πολιτιστικές δραστηριότητες που έχουν τις ρίζες τους στην παραδοσιακή γνώση και στη πολιτιστική κληρονομιά. Ως τέτοιες δραστηριότητες μπορούμε να θεωρήσουμε τις τέχνες του θεάματος, τα μουσεία τις εικαστικές τέχνες, κλπ. και
2. Στις σύγχρονες δημιουργικές δραστηριότητες οι οποίες είναι περισσότερο προσανατολισμένες στη σύγχρονη τεχνολογία. Ως τέτοιες δραστηριότητες μπορούμε να θεωρήσουμε τη διαφήμιση, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, τις εκδόσεις, κλπ.

Επιπλέον, σύμφωνα με τη Διάσκεψη αυτή, μπορούμε να αποτυπώσουμε κάποια βασικά στοιχεία των δημιουργικών βιομηχανιών:

- Αποτελούν κύκλους όσον αφορά τη δημιουργία, τη παραγωγή και τη διανομή τόσο αγαθών όσο και υπηρεσιών. Με τη σειρά τους τα αγαθά και οι υπηρεσίες χρησιμοποιούν ως πρωταρχική εισροή τους τη δημιουργικότητα αλλά και το πνευματικό κεφάλαιο.
- Αποτελούν ένα σύνολο δραστηριοτήτων γνώσης, οι οποίες με τη σειρά τους επικεντρώνονται στις τέχνες, με αποτέλεσμα τη δημιουργία εσόδων από το εμπόριο αλλά και από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.
- Περιλαμβάνουν απτά προϊόντα αλλά και άυλη πνευματική ή καλλιτεχνική παραγωγή υπηρεσιών δημιουργικού περιεχομένου. Επίσης περιλαμβάνουν και την οικονομική αξία όσον αφορά αυτούς καθαυτούς τους στόχους της αγοράς.

- Βρίσκονται στο σταυροδρόμι της βιομηχανία, των τεχνών και των υπηρεσιών.
- Αποτελούν ένα νέο δυναμικό τομέα στη παγκόσμια αγορά του εμπορίου.

Η ταξινόμηση των δημιουργικών βιομηχανιών της Διάσκεψης χωρίζεται στις τέσσερις ακόλουθες μεγάλες κατηγορίες, οι οποίες περιέχουν και αντίστοιχα υποκατηγορίες:

1. **Πολιτιστική Κληρονομιά**, η οποία έχει χαρακτηριστεί ως το κεντρικό σημείο και ο κεντρικός άξονας όλων των μορφών της τέχνης καθώς και των πολιτιστικών αλλά και δημιουργικών βιομηχανιών. Αποτελεί επίσης τη κληρονομιά που μεταφέρει τις πολιτιστικές πτυχές από διαφόρων ειδών απόψεις, όπως είναι οι ιστορικές, οι αισθητικές, οι εθνικές, οι ανθρωπολογικές, καθώς και οι κοινωνικές. Αυτή η κατηγορία χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες:
 - a. Παραδοσιακή πολιτιστική έκφραση, η οποία περιλαμβάνει τα έργα τέχνης, τις γιορτές και τα φεστιβάλ.
 - b. Πολιτιστικοί χώροι, οι οποίοι περιλαμβάνουν τους αρχαιολογικούς χώρους, τις βιβλιοθήκες, τα μουσεία και τις εκθέσεις.
2. **Τέχνες**, η οποία κατηγορία περιλαμβάνει εκείνες τις δημιουργικές βιομηχανίες που βασίζονται αποκλειστικά στην τέχνη καθώς και στον πολιτισμό. Τα έργα τέχνης εμπνέονται επίσης από την κληρονομιά και την εκάστοτε τοπική κουλτούρα και είναι συμβολικής σημασίας. Αυτή η κατηγορία χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες:
 - a. Εικαστικές τέχνες, οι οποίες περιλαμβάνουν τη ζωγραφική, τη γλυπτική και τη φωτογραφία.
 - b. Θεάματα, τα οποία περιλαμβάνουν το θέατρο, τη ζωντανή μουσική, το χορό, το τσίρκο, την όπερα και το κουκλοθέατρο.
3. **Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης**, τα οποία ουσιαστικά χωρίζονται σε δύο κύριες ομάδες των μέσων μαζικής ενημέρωσης τα οποία παράγουν περιεχόμενο δημιουργικής φύσεως με σκοπό την επικοινωνία. Αυτή η κατηγορία χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες:
 - a. Εκδόσεις και έντυπα μέσα, τα οποία περιλαμβάνουν τον Τύπο, τα βιβλία, καθώς και άλλες εκδόσεις.
 - b. Οπτικοακουστικά μέσα, τα οποία περιλαμβάνουν την τηλεόραση, τον κινηματογράφο και το ραδιόφωνο.

4. **Λειτουργικές/Υπηρεσιακές Βιομηχανίες**, η οποία κατηγορία περιλαμβάνει βιομηχανίες που είναι κατά κύριο λόγο προσανατολισμένες σε αγαθά και υπηρεσίες με λειτουργικούς σκοπούς. Αυτή η κατηγορία χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες:

- a. Σχεδιασμός, ο οποίος περιλαμβάνει τη σχεδίαση εσωτερικών χώρων, τη σχεδίαση μόδας, τη σχεδίαση γραφικών, κοσμημάτων, παιχνιδιών
- b. Νέα μέσα, τα οποία περιλαμβάνουν την αρχιτεκτονική, τη διαφήμιση, την ολοένα και γνωστή δημιουργική έρευνα και ανάπτυξη (R&D), καθώς και άλλες ψηφιακές και δημιουργικές υπηρεσίες.



Εικόνα 4 - Ταξινόμηση των Δημιουργικών Βιομηχανιών

Κεφάλαιο 2 - Τεχνολογίες Πληροφορικής ως Υποστηρικτικό Στοιχείο

2.1 HTML5

Η HTML5 [22] αποτελεί μία γλώσσα επισήμανσης (markup language) τόσο για τη δόμηση όσο και για την παρουσίαση των περιεχομένων μιας ιστοσελίδας στον Παγκόσμιο Ιστό. Αποτελεί ουσιαστικά την πέμπτη έκδοση της HTML και η αρχική της κυκλοφορία πραγματοποιήθηκε στις 28 Οκτωβρίου 2014. Ως κύριοι στόχοι της είναι η βελτίωση της γλώσσας, μέσω της εισαγωγής της υποστήριξης των νέων πολυμέσων επιτρέποντας κατ' αυτό τον τόπο την δημιουργία σύνθετων εφαρμογών διαδικτύου. Παράλληλα, ως βασική επιδίωξη έχει την εύκολη αναγνωσιμότητα τόσο από τη μεριά των προγραμματιστών όσο και από την μεριά των υπολογιστές και των συσκευών (τέτοιες συσκευές είναι οι φυλλομετρητές, οι μηχανές αναζήτησης, κλπ).

Ουσιαστικά η HTML5 ενσωματώνει όλα τα στοιχεία της HTML4, της XHTML 1 καθώς και το 2^ο επίπεδο του μοντέλου αντικειμένων εγγράφου (Document Object Model - DOM), με απώτερο σκοπό τη μείωση των προδιαγραφών που απαιτούνταν μέχρι πρότινος για την επεξεργασία και την εμφάνιση των δεδομένων μέσα από κώδικες διαφορετικής σύνταξης. Επιπλέον εισάγει τη διασύνδεση προγραμματισμού εφαρμογών (Application Programming Interface) γνωστή και ως API η οποία αφορά πολυσύνθετες εφαρμογές διαδικτύου και είναι ιδανική προς χρήση σε κινητές συσκευές διαφορετικού τύπου.



Εικόνα 5 - HTML5 1/2

Οι διαφορές ανάμεσα στην τωρινή έκδοση της HTML5 με τις προηγούμενες είναι πολλές και διαφορετικές. Η πρώτη εμφανής διαφορά που μπορεί να παρατηρήσει ένας προγραμματιστής είναι ο διαφορετικός και περισσότερο απλοποιημένος τρόπος με τον οποίο δηλώνεται ο τύπος του εγγράφου: `<!DOCTYPE html>`.

Φυσικά, οι διαφορές που ακολουθούν είναι πολύ πιο ουσιαστικές και περιέχουν μια σειρά από νέα στοιχεία και χαρακτηριστικά. Σε αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνονται αρχικά τα νέα elements, τα κλιμακούμενα γραφικά διανύσματα (Scalable Vector Graphics) αλλά και η γλώσσα σήμανσης μαθηματικών με σκοπό τη χρησιμοποίηση μαθηματικών τύπων και εξισώσεων. Είναι σημαντικό το γεγονός του ότι όλα αυτά τα νέα χαρακτηριστικά είναι ενσωματωμένα στη νέα έκδοση χωρίς να είναι απαραίτητη η εγκατάσταση κάποιου πρόσθετου προγράμματος, γνωστό και ως plugins.

Μια ακόμα πολύ σημαντική αλλαγή αποτελεί η προσθήκη στοιχείων τα οποία χαρακτηρίζουν όλες τις ενότητες του εγγράφου (`<article>`, `<aside>`, `<figure>`, `<footer>`, `<header>`, `<main>`, `<nav>`, `<section>`, κλπ). Αυτά τα νέα στοιχεία επιτρέπουν ουσιαστικά την χαρτογράφηση του εγγράφου, η οποία δίνει τη δυνατότητα στις συσκευές να αναγνωρίζουν σε ποιο σημείο του εγγράφου βρίσκονται στοιχεία όπως η κεφαλίδα, το κυρίως κείμενο ή ακόμα και το υποσέλιδο. Τέλος, έχουν καταργηθεί ή ακόμα και επαναδιατυπωθεί ορισμένα στοιχεία όπως είναι τα γνωστά `<a>`, `<cite>` αλλά και `<menu>`.



Εικόνα 6 - HTML5 2/2

2.1.1 Κρυφή μνήμη εφαρμογής

Όπως γνωρίζουμε, όλοι οι φυλλομετρητές έχουν κρυφή μνήμη (cache) με αποτέλεσμα όταν θέλουμε να δούμε μια ιστοσελίδα που είχαμε επισκεφθεί ξανά στο παρελθόν, ο φυλλομετρητής δεν χρειάζεται να φορτώσει από την αρχή από το δίκτυο όλα τα στοιχεία της ιστοσελίδας αυτής αλλά μπορεί να τα διαβάσει ή αλλιώς να τα προσπελάσει από την κρυφή μνήμη. Στην περίπτωση όμως που κάποιος δεν είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο και ο φυλλομετρητής δεν είχε φορτώσει την ιστοσελίδα σε κάποια προηγούμενη χρονική στιγμή, τότε δε θα μπορέσει να τη δει.

Στην HTML5 όμως δίνεται η δυνατότητα στον προγραμματιστή να ορίσει εκείνος τα αρχεία που θα αποθηκεύει ο εκάστοτε φυλλομετρητής στην κρυφή του μνήμη. Έτσι ακόμη κι αν ο χρήστης θελήσει να προσπελάσει μια ιστοσελίδα αν και βρίσκεται εκτός δικτύου, θα μπορέσει να τη φορτώσει χωρίς κανένα πρόβλημα. Μ' αυτό τον τρόπο, συνεπώς επιτυγχάνεται πολύ ταχύτερη φόρτωση των ιστοσελίδων αλλά και ταυτόχρονα αρκετά μειωμένη κίνηση στον εξυπηρετητή.

2.1.2 Βάση δεδομένων από την πλευρά του χρήστη

Μέχρι και σήμερα, η αποθήκευση των δεδομένων που αφορούσαν την πλευρά του χρήστη σήμαινε ταυτόχρονα μια αποθήκευση δεδομένων στην αντίστοιχη βάση δεδομένων στον εξυπηρετητή. Με την HTML5 όμως, αυτό το χαρακτηριστικό αλλάζει μιας και πλέον δίνεται η δυνατότητα της τοπικής αποθήκευσης των δεδομένων στην εκάστοτε συσκευή του χρήστη. Τα πλεονεκτήματα με τη χρήση αυτής της τεχνικής είναι αρκετά και δεν σχετίζονται μόνο με τον χρήστη αυτό καθαυτό.

Αρχικά, πολλές εφαρμογές θα μπορούν πλέον να εκτελεστούν ακόμη και εκτός του διαδικτύου μέσω της χρήσης των τοπικών πληροφοριών αλλά και να συγχρονίζονται όταν θα συνδέονται στο διαδίκτυο. Έτσι, η τοπική αποθήκευση των δεδομένων αυξάνει κατακόρυφα την επίδοση του εξυπηρετητή αλλά και την απόκριση της εκάστοτε ιστοσελίδας ή της εφαρμογής αφού δεν χρειάζεται πλέον να επικοινωνεί διαρκώς με το αργό δίκτυο. Αν κάποιος θεωρήσει όλη αυτή τη διαδικασία της αποθήκευσης ως προγραμματιστικό μοντέλο, τότε μπορεί να δει ότι είναι πολύ περισσότερο απλό, αφού πλέον δε χρειάζεται η ύπαρξη κάποιου εξυπηρετητή ή η γνωστή γλώσσα δέσμης ενεργειών (scripting language) όπως είναι η PHP, η ASP, η JSP, κλπ. Φυσικά, είναι γεγονός ότι μία τέτοια λειτουργικότητα δε θα μπορούσε ποτέ να αντικαταστήσει την αποθήκευση κρίσιμων δεδομένων στη μεριά του εξυπηρετητή, μιας και η τοπική αποθήκευση αφήνει κατά κάποιο τρόπο απροστάτευτη την πληροφορία.

2.1.3 Σημασιολογία (semantics)

Ο Παγκόσμιος Ιστός είναι γνωστό ότι αποτελείται από κείμενα τα οποία έχουν κάποιο νόημα και επιπλέον αυτό που διαβάζουν οι φυλλομετρητές είναι ένα καθαρό κείμενο. Επίσης, η σημασιολογία της HTML5 έχει σχεδιαστεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε να διευρύνει τις τρέχουσες δυνατότητες της HTML, επιτρέποντας ταυτόχρονα στους χρήστες που χρησιμοποιούν παλαιότερους φυλλομετρητές να μπορούν να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο.

Ουσιαστικά η έννοια της σημασιολογίας στην ανανεωμένη γλώσσα σήμανσης δεν αποτελεί απλά μία επιλογή, αλλά εντούτοις ένα βασικό συστατικό στην ανάπτυξη λογισμικού στο Διαδίκτυο, μιας και ενισχύει την προσβασιμότητα, την ικανότητα αναζήτησης καθώς και την προσαρμογή σε διαφορετικές γλώσσες. Όσον αφορά τώρα τη δομή της ιστοσελίδας αυτής καθαυτής καθώς και τα μέρη από τα οποία αυτή αποτελείται, έχουν εισαχθεί νέα στοιχεία όπως αναφέραμε και προηγουμένως, όπως είναι τα `article`, `aside`, `footer`, `header`, `nav`, `section`, κλπ που τα περιγράφουν. Τα στοιχεία αυτά προέκυψαν μέσα από αναλύσεις που έγιναν σε εκατομμύρια διαφορετικές ιστοσελίδες, όπου οι αναλύσεις περιείχαν την αντιστοίχιση των ονομάτων των κλάσεων των `<divs>` που χρησιμοποιούσαν οι προγραμματιστές με σκοπό να χαρακτηρίσουν διάφορες περιοχές της εκάστοτε ιστοσελίδας.

Τα αποτελέσματα αυτά έδειξαν πως γενικότερα οι προγραμματιστές τείνουν να χαρακτηρίζουν τις ίδιες περιοχές οδηγώντας ουσιαστικά στην εισαγωγή των παραπάνω νέων στοιχείων. Τελικά είναι πάρα πολύ σημαντικό να αναφερθεί ότι η HTML5 είναι συμβατή και με τις παλαιότερες εκδόσεις φυλλομετρητών.

2.1.4 Νέοι τύποι και νέα χαρακτηριστικά στις φόρμες

Η HTML5 δίνει τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να εμπλουτίσουν τις ήδη υπάρχουσες φόρμες με νέους σημαντικούς τύπους και νέα χαρακτηριστικά. Αυτά τα χαρακτηριστικά δίνουν στη φόρμα μια περισσότερο συμπαγή δομή και μειώνουν ταυτόχρονα την ανάγκη για χρήση γλώσσας δέσμης ενεργειών. Πρέπει να τονιστεί βέβαια, πως τα δεδομένα θα πρέπει πάντα να ελέγχονται και όσον αφορά την πλευρά του εξυπηρετητή αφού είναι εύκολο να ξεπεραστούν οι έλεγχοι που γίνονται στην πλευρά του φυλλομετρητή. Επίσης, στην HTML5 έχουν εισαχθεί πολλοί νέοι τύποι για το στοιχείο `<input>` και το οποίο χαρακτηρίζει τον τύπο του πλαισίου εισαγωγής όπως:

- **date, time, datetime, week, month**, όπου με τη χρήση του συγκεκριμένου τύπου δημιουργούνται τα κατάλληλα πλαίσια ανάλογα με το τύπο που επιλέχθηκε, δηλαδή μπορεί να είναι ώρα ή ημερομηνία.
- **email**, όπου η χρήση του συγκεκριμένου τύπου σε συνδυασμό με το νέο χαρακτηριστικό **required** δίνει τη δυνατότητα στο φυλλομετρητή να ελέγχει την εγκυρότητα του κειμένου που εισήχθη στο πλαίσιο.
- **number**, όπου η χρήση του συγκεκριμένου τύπου σχετίζεται με έναν αριθμό. Πιο συγκεκριμένα, ο φυλλομετρητής αναγνωρίζοντας τον τύπο αυτό, εισάγει δύο πλήκτρα βέλη που επιτρέπουν την αυξομείωση των αριθμών. Επίσης κάποιοι συγκεκριμένοι φυλλομετρητές ανιχνεύουν το κείμενο που μπορεί να εισαχθεί σε τέτοιου τύπου πλαίσια και αυτομάτως το σβήνουν μόλις ο κέρσορας του ποντικιού απομακρυνθεί από αυτό.
- **search**, όπου η χρήση του συγκεκριμένου τύπου δίνει τη δυνατότητα στο φυλλομετρητή να εμφανίσει την επιλογή σβησίματος με την έναρξη της πληκτρολόγησης.
- **tel**, όπου η χρήση του συγκεκριμένου τύπου δίνει τη δυνατότητα στο φυλλομετρητή να αναγνωρίσει ότι στο συγκεκριμένο πλαίσιο αναγράφεται ένας αριθμός τηλεφώνου. Επίσης οι φυλλομετρητές των κινητών συσκευών προσαρμόζουν με αυτόματο τρόπο το πληκτρολόγιό τους σε αριθμητικό.
- **url**, όπου η χρήση του συγκεκριμένου τύπου σε συνδυασμό με το χαρακτηριστικό **required** (όπως και στο **email**) δίνει τη δυνατότητα στο φυλλομετρητή να ελέγξει εάν το κείμενο που εισήχθη στο πλαίσιο είναι διεύθυνση ιστοσελίδας ή όχι.

Οι παλαιότεροι φυλλομετρητές οι οποίοι δεν θα αναγνωρίζουν τους νέους τύπους που αναφέρθηκαν προηγουμένως, θα προσαρμόζουν αυτόματα τον τύπο του πλαισίου σε απλό κείμενο (αυτό θα γίνεται μέσω `type=text`). Εκτός όμως από τους νέους τύπους, υπάρχουν και πολλά νέα χαρακτηριστικά τα οποία προσδίδουν ενδιαφέρουσες ιδιότητες στα πλαίσια των φορμών. Ενδεικτικά παρατίθενται παρακάτω μερικά πλαίσια φορμών:

- `required`, όπου η πρόσθεσή του σε ένα στοιχείο `<input>`, το καθιστά αυτομάτως υποχρεωτικό και η συγκεκριμένη φόρμα δε θα μπορέσει να υποβληθεί αν το συγκεκριμένο πλαίσιο είναι κενό.
- `placeholder`, όπου η χρήση του εισάγει ένα κείμενο περιγραφής σε ένα πλαίσιο χωρίς αυτό να αποτελεί και την αρχική του τιμή.
- `autofocus`, όπου με τη χρήση του, ο κέρσορας θα επιλέξει, μόλις φυσικά φορτώσει η ζητούμενη ιστοσελίδα, το πλαίσιο στο οποίο έχει προστεθεί το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό.
- `pattern`, όπου η χρήση του δημιουργεί ένα πρότυπο το οποίο με τη σειρά του θα πρέπει να ικανοποιεί το κείμενο ή τον αριθμό το οποίο θα εισαχθεί στο πλαίσιο.

2.1.5 Multimedia

Με την έλευση της HTML5 δίνεται η δυνατότητα τα πολυμεσικά αρχεία (δηλαδή ο ήχος και το βίντεο) να εισάγονται σε μια ιστοσελίδα ή σε μια διαδικτυακή εφαρμογή με τον ίδιο τρόπο που εισάγονταν μέχρι τώρα και οι εικόνες. Ουσιαστικά δηλαδή χωρίς την ανάγκη για εγκατάσταση επιπρόσθετων λογισμικών, όπως είναι το flash, τα οποία συνήθως πολλές φορές αύξαναν κατακόρυφα το βάρος μιας ιστοσελίδας.

Πιο συγκεκριμένα, το στοιχείο <audio> επιτρέπει την αναπαραγωγή ενός ηχητικού αρχείου απευθείας από το φυλλομετρητή. Έτσι τα χαρακτηριστικά που μπορούν να οριστούν σε αυτό το στοιχείο είναι τα ακόλουθα πέντε:

1. **autoplay**, το οποίο καθορίζει αν το αρχείο θα αρχίσει να αναπαράγεται ή όχι αυτόματα.
2. **controls**, το οποίο καθορίζει αν ο φυλλομετρητής θα εμφανίζει τα κουμπιά ελέγχου του ηχητικού αρχείου.
3. **loop**, το οποίο καθορίζει αν το αρχείο θα επαναλαμβάνεται ή όχι μετά το τέλος του.
4. **preload**, το οποίο καθορίζει αν το αρχείο θα φορτώνεται πριν φορτώσει η ίδια η ιστοσελίδα.
5. **src**, με το οποίο επιστρέφεται η ακριβής διεύθυνση όπου βρίσκεται αποθηκευμένο το αρχείο.

Από την άλλη πλευρά, το στοιχείο <video> επιτρέπει την αναπαραγωγή ενός αρχείου βίντεο εντός της ιστοσελίδας, με τον ίδιο τρόπο που ορίζεται και το στοιχείο <audio>. Ειδικότερα, τα χαρακτηριστικά που μπορούν να οριστούν σε αυτό το στοιχείο είναι τα ακόλουθα πέντε:

1. **autobuffer**, με το οποίο μπορεί ο φυλλομετρητής να κατεβάσει το βίντεο ανεξάρτητα από το εάν έχει επιλεγεί ή όχι η αναπαραγωγή του, με σκοπό το να είναι έτοιμο να αναπαραχθεί οποιαδήποτε στιγμή ζητηθεί.
2. **autoplay**, το οποίο καθορίζει αν το αρχείο θα αρχίσει να αναπαράγεται ή όχι αυτόματα.

3. `controls`, το οποίο καθορίζει αν ο φυλλομετρητής θα εμφανίζει τα κουμπιά ελέγχου του αρχείου βίντεο.
4. `download`, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να κατεβάσει το βίντεο στην περίπτωση που ο φυλλομετρητής του δεν υποστηρίζει τη νέα αυτή δυνατότητα.
5. `poster`, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο φυλλομετρητή να δείξει ένα στιγμιότυπο του αρχείου βίντεο, στην περίπτωση που το αρχείο αυτό δε μπορεί να αναπαραχθεί.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί πως η επιλογή του τύπου των αρχείων τόσο ήχου όσο και βίντεο προς αναπαραγωγή είναι ιδιαίτερως σημαντική αφού δεν υποστηρίζονται όλα αυτά τα αρχεία από όλους τους διαθέσιμους φυλλομετρητές.

2.1.6 Γραφικά

Επιπλέον, αξίζει να σημειωθεί το ότι με τη χρήση της HTML5 καθίσταται δυνατός τόσο ο σχεδιασμός όσο και η αναπαραγωγή δυναμικών γραφικών. Αυτά τα δυναμικά γραφικά μπορεί να έχουν τη μορφή κινουμένων σχεδίων ή ακόμα και οπτικών εφέ χωρίς να είναι απαραίτητη η συμβολή JavaScript κώδικα ή μιας CSS εφαρμογής.

Το στοιχείο `<canvas>`, το οποίο δεν εμφανίζεται για πρώτη φορά στην HTML5, δεν χρησιμοποιούταν από τους παλαιότερους φυλλομετρητές αλλά ούτε και από τους προγραμματιστές. Η τελευταία έκδοση μάλιστα της HTML άρχισε να εκμεταλλεύεται και να επεκτείνει τις δυνατότητές του συγκεκριμένου στοιχείου. Ουσιαστικά το συγκεκριμένο στοιχείο είναι ακριβώς αυτό που λέει το όνομά του.

Αποτελεί δηλαδή ένα λευκό καμβά του οποίου τις διαστάσεις καθορίζει η HTML5 και πάνω στον οποίο μπορούν οι προγραμματιστές να σχεδιάσουν γραφικά ή να εκτελέσουν οποιοδήποτε τύπου λειτουργίες επεξεργασίας εικόνας, όπως είναι η αλλαγή του μεγέθους, το κόψιμο της εικόνας, κλπ. Τις δυνατότητες μάλιστα αυτού του στοιχείου αξιοποιούν όλο και περισσότερο και τα νέα παιχνίδια.

Συμπερασματικά μερικά από τα σημαντικότερα νέα στοιχεία που εισάγονται στην HTML5 παρουσιάζονται ακολούθως:

Πίνακας 2 - Νέα στοιχεία της HTML5

<article>	Χαρακτηρίζει ένα τμήμα κειμένου ως μοναδικό και ανεξάρτητο όσον αφορά το νόημά του σε σχέση με το υπόλοιπο περιεχόμενο
<aside>	Χαρακτηρίζει το περιεχόμενο ενός κειμένου σαν παραπλήσιο ή σχετικό ως προς το κυρίως περιεχόμενο
<datalist>	Δίνει τη δυνατότητα εισαγωγής προεπιλογών σ' ένα πλαίσιο κειμένου μιας φόρμας
<footer>	Χαρακτηρίζει το υποσέλιδο μιας ιστοσελίδας
<header>	Χαρακτηρίζει την κεφαλίδα μιας ιστοσελίδας
<meter>	Παρουσιάζει μία γραφική μπάρα ένδειξης μεταξύ γνωστών τιμών
<output>	Παρουσιάζει σε μία φόρμα το αποτέλεσμα ενός υπολογισμού ή ενός κομματιού κώδικα
<progress>	Παρουσιάζει το βαθμό ολοκλήρωσης μιας εργασίας
<source>	Χαρακτηρίζει το περιεχόμενο των πολυμέσων
<time>	Παρουσιάζει την ώρα ή την ημερομηνία

Γενικότερα αξίζει να αναφερθεί ότι πλέον η ανάπτυξη των ιστοσελίδων είναι πιο εύκολη με τη χρήση της HTML5. Ειδικότερα, είναι πιο ευέλικτη από τις προηγούμενες εκδόσεις μιας και απαιτεί λιγότερο κώδικα με σκοπό την επίτευξη περισσότερων εργασιών και τέλος υποστηρίζεται πλέον από τις τελευταίες εκδόσεις όλων των φυλλομετρητών.

2.2 CSS3

Το CSS ή αλλιώς Cascading Style Sheets [23] αποτελεί μία γλώσσα που χρησιμοποιείται με σκοπό να ελέγχει τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται τα διάφορα τμήματα μιας σελίδας, ενώ η ίδια σελίδα έχει δημιουργηθεί με κάποια γλώσσα επισήμανσης όπως η HTML που είδαμε προηγουμένως. Το CSS έχει σχεδιασθεί κατά τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να είναι δυνατός ο διαχωρισμός του περιεχομένου μιας ιστοσελίδας από την εμφάνισή της. Έτσι ο προγραμματιστής αποκτά πλέον μεγάλη ευελιξία καθώς του δίνεται η δυνατότητα να αλλάζει την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας αλλάζοντας μόνο το εκάστοτε CSS αρχείο και συνάμα χωρίς να χρειαστεί να αλλάξει κανένα από τα άλλα αρχεία της.

Αξίζει να αναφερθεί ότι τόσο η πρώτη έκδοση, δηλαδή το CSS1, που βγήκε στην κυκλοφορία το 1996, όσο και η δεύτερη έκδοση CSS2 το 1998, δεν είχαν μεγάλες διαφορές μεταξύ τους. Όμως, το CSS3 περιλαμβάνει πάρα πολλές αλλαγές ειδικά στον τομέα του σχεδιασμού των ιστοσελίδων, με τη σημαντικότερη από αυτές να είναι ο διαχωρισμός σε ορίσματα (modules).

Ειδικότερα, ολόκληρη η εμφάνιση μιας ιστοσελίδας καθοριζόταν στις προηγούμενες εκδόσεις του CSS από ένα ενιαίο κώδικα, ο οποίος καθόριζε τα επιμέρους χαρακτηριστικά. Όμως στην παρούσα έκδοση του CSS3, υπάρχει ένας σημαντικός διαχωρισμός των κειμένων του κώδικα στα ορίσματα. Επίσης πολύ σημαντικό γεγονός είναι ότι κάθε ένα από αυτά τα ορίσματα περιέχει τα δικά του χαρακτηριστικά αλλά και δυνατότητες.



Εικόνα 7 - CSS3

Επιπλέον, τα ερωτήματα μέσω (media queries) αποτελούν ένα καινούριο όρισμα της τωρινής έκδοσης και θεωρούνται αυτό το οποίο έχει προκαλέσει τη μεγαλύτερη επίδραση στους σχεδιαστές και στους προγραμματιστές των ιστοσελίδων. Αυτά τα ερωτήματα μέσω επιτρέπουν αυτό που ονομάζεται «εφαρμογή προτάσεων υπό όρους» (conditional statements). Με τη χρήση αυτών των προτάσεων και υπό διαφορετικές συνθήκες, μπορούμε να έχουμε διαφορετικά στυλ που θα προσαρμόζουν την ιστοσελίδα σε οποιαδήποτε ανάλυση οποιασδήποτε οθόνης, ξεκινώντας από οθόνη κινητού τηλεφώνου μέχρι τις παραδοσιακές αναλύσεις οθόνης Η/Υ. Το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό καλείται και ως αποκρινόμενο σχέδιο (responsive design) και είναι κάτι που βελτιώνει εξ' ολοκλήρου την εμπειρία του χρήστη και πλέον αποτελεί την σημαντικότερη και πιο διαδεδομένη κυρίαρχη τάση στη σύγχρονη σχεδίαση των ιστοσελίδων. Επιπρόσθετα, ο συγκεκριμένος τρόπος σχεδίασης έχει απλοποιηθεί ακόμα περισσότερο χάρη σε κάποια επιπλέον πλαίσια εργασίας (frameworks) όπως είναι για παράδειγμα το γνωστότερο Bootstrap.

Άλλο ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό αποτελούν τα στοιχεία που ονομάζονται επιλογείς επιπέδου 3 (selectors), τα οποία επιτρέπουν στον προγραμματιστή να επιλέγει περισσότερα στοιχεία της ιστοσελίδας απ' ό,τι μπορούσε στις προηγούμενες εκδόσεις του CSS. Έτσι εκτός από τους επιλογείς κλάσης (.), ταυτότητας (#) και των βασικών στοιχείων της HTML (όπως είναι τα <a>, <div>, <h1>, <p>, κλπ), τώρα πλέον δίνεται και η δυνατότητα επιλογής ιδιοτήτων, τιμών των ιδιοτήτων, ψευδο-κλάσεων καθώς και πολλών άλλων διαφορετικών στοιχείων του μοντέλου της ιστοσελίδας, καθιστώντας την κατ' αυτό τον τρόπο απόλυτα μεταβλητή, ανάλογα πάντα με τις προδιαγραφές που έχει θέσει ο εκάστοτε προγραμματιστής.

Επίσης αξίζει να αναφερθούν τα ακόλουθα νέα χαρακτηριστικά του CSS3:

- **Στρογγυλοποιημένες γωνίες**, όπου με τη χρήση τους, η τοποθέτηση στρογγυλοποιημένων γωνιών σε ένα κουμπί ή σε ένα πλαίσιο κειμένου καθίσταται πλέον μια αρκετά απλή διαδικασία. Κάτι το οποίο αποκτά μεγαλύτερη σημασία αν αναλογιστεί κάποιος ότι στο παρελθόν απαιτούνταν η δημιουργία των γωνιών ως γραφικά ή ως εικόνες και η ακόλουθη κατάλληλη τοποθέτησή τους στο έγγραφο.
- **Γραμματοσειρές διαδικτύου (Web fonts)**, όπου με τη χρήση τους, οι γραμματοσειρές εξαρτώνται από το αντίστοιχο σύστημα του χρήστη και οι ιστοσελίδες μπορούν να διαβάζουν μόνο αυτές που υποστηρίζονται από τον εκάστοτε φυλλομετρητή. Όμως με τη χρήση των γραμματοσειρών αυτών, δίνεται η δυνατότητα στον προγραμματιστή να μπορεί να χρησιμοποιήσει και

άλλες γραμματοσειρές που βρίσκονται σε οποιαδήποτε ιστοσελίδα του διαδικτύου. Αποτέλεσμα όλων των παραπάνω είναι ότι τελικά ο χρήστης μπορεί να προσπελάσει οποιασδήποτε ιστοσελίδα βλέποντας το ίδιο αποτέλεσμα ανεξάρτητα από το μηχάνημα το οποίο έχει.

- **Χρώματα**, όπου με τη χρήση τους, υποστηρίζεται η μεταβολή του βαθμού της αδιαφάνειας (*opacity*) κάτι που στις προηγούμενες εκδόσεις πραγματοποιούνταν μόνο με προσθήκη του κατάλληλου αρχείου εικόνας. Υπάρχει επιπλέον πολύ μεγαλύτερη γκάμα και ποικιλία χρωμάτων αφού πλέον υποστηρίζονται τα γνωστά πρότυπα HSL, HSLA και RGBA.
- Εφέ Κειμένου, όπου με τη χρήση τους, μπορεί κάποιος να τα εφαρμόσει επάνω στο κείμενο της ιστοσελίδας γράφοντας απλά τις κατάλληλες εντολές στο CSS. Αντίστοιχα με τα προηγούμενα στοιχεία, μέχρι τη σημερινή έκδοση του CSS, τα εφέ κειμένου στα χρώματα γίνονταν με χρήση της παραγωγής νέων γραφικών.

Συμπερασματικά, οι γλώσσες HTML5 και CSS3 θεωρούνται αλληλένδετες και η διαδικασία της ανάπτυξής τους στηρίχθηκε απόλυτα στην ενδεχόμενη μεταξύ τους συνεργασία προκειμένου να καταστεί πιο εύκολος και πιο δημιουργικός ο σχεδιασμός και η ακόλουθη ανάπτυξη των ιστοσελίδων. Πλέον, είναι γεγονός ότι όλες οι τελευταίες εκδόσεις των φυλλομετρητών υποστηρίζουν τις τεχνολογίες αυτές [29].



Εικόνα 8 - HTML5 + CSS3

2.3 PHP

Η PHP (Hypertext Preprocessor) [24] αποτελεί μία γλώσσα προγραμματισμού ανοιχτού κώδικα η οποία χρησιμοποιείται κυρίως με σκοπό την ανάπτυξη Web εφαρμογών και επίσης μπορεί να ενσωματωθεί στην HTML. Η σύνταξή της βασίζεται σε τρεις πολύ γλώσσες προγραμματισμού, τις C, Java και Perl. Ο κύριος σκοπός της από την άλλη μεριά είναι να επιτρέψει στους προγραμματιστές να κάνουν τα παρακάτω στοιχεία:

- να προσδώσουν στις ιστοσελίδες τους δυναμικά χαρακτηριστικά,
- να επικοινωνήσουν με τη βάση δεδομένων και
- να αλληλεπιδράσουν με το χρήστη.

Το κύριο χαρακτηριστικό της PHP είναι ότι ο κώδικάς της εκτελείται στον εξυπηρετητή και ότι επιπλέον χρησιμοποιεί διερμηνευτή (interpreter). Όταν κάποιος χρήστης μάλιστα λάβει ένα αρχείο που περιέχει PHP κώδικα από τον εξυπηρετητή, τότε εκτελείται ο συγκεκριμένος κώδικας και τα αποτελέσματά του τυπώνονται σε κάποιο αρχείο προορισμού. Τελικά, αυτό που βλέπει ο χρήστης στην οθόνη του δεν είναι τίποτα άλλο από ένα τυπικό HTML αρχείο. Μία τυπική σειρά ενεργειών που πραγματοποιούνται κατά την κλήση ενός κώδικα PHP είναι η ακόλουθη όπως παρουσιάζεται στην εικόνα.



Εικόνα 9 - PHP

Πιο συγκεκριμένα, αρχικά ο χρήστης πληκτρολογεί τη διεύθυνση μιας ιστοσελίδας στο φυλλομετρητή του ή επιλέγει ένα σύνδεσμο από μια ιστοσελίδα. Ο εξυπηρετητής με τη σειρά του, εφόσον αναγνωρίσει ότι το επιλεγμένο αρχείο είναι PHP μέσω της κατάληξης *.php, εκτελεί τον κώδικα μέσω της PHP μηχανής. Όταν εκτελεστεί ο κώδικας, είτε εμφανίζεται η HTML σελίδα που κάλεσε ο χρήστης είτε ο χρήστης παραπέμπεται σε μία άλλη PHP σελίδα για να εκτελεστεί με τη σειρά του ένας νέος κώδικας.

Ο δυναμικός χαρακτήρας της PHP οφείλεται στο γεγονός πως μπορούν να εκτελεστούν πολλά διαφορετικά σενάρια τη στιγμή που εκτελείται ένας κώδικας. Τέτοια σενάρια περιλαμβάνουν την ανάγνωση, την επεξεργασία ή την επικύρωση των στοιχείων που έχουν υποβληθεί μέσω μιας φόρμας. Επίσης ως άλλα στοιχεία μπορούν να θεωρηθούν η εξαγωγή ενός HTML κώδικα ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη. Επιπλέον, η ανάγνωση, η επεξεργασία και η δημιουργία αρχείων πολλών διαφορετικών τύπων στη μεριά του εξυπηρετητή είναι ενδεχομένως άλλα σενάρια. Ακολουθούν σενάρια σχετικά με τις πληροφορίες μιας βάσης δεδομένων, όπως είναι η ανάγνωση, η εγγραφή, η επεξεργασία πληροφοριών αλλά και η αποστολή μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Τέλος, είναι δυνατή η επεξεργασία εικόνων καθώς και η δημιουργία ενδεχόμενων γραφικών.

Τα πλεονεκτήματα της PHP σε σύγκριση με άλλες παρόμοιες γλώσσες που προϋπήρχαν (όπως είναι για παράδειγμα η ASP) αφορούν τα παρακάτω στοιχεία:

- Είναι ανοιχτού κώδικα, δηλαδή είναι δωρεάν, με αποτέλεσμα συνεχώς να εξελίσσεται και να υποστηρίζεται από ένα τεράστιο δίκτυο προγραμματιστών. Προφανώς υπάρχει και αντίστοιχα μεγάλο πλήθος οδηγιών, προγραμμάτων εκμάθησης αλλά και βιβλιοθηκών σχετικών με αυτή.
- Μπορεί να εγκατασταθεί σε όλα τα λειτουργικά συστήματα, δηλαδή Windows, Linux, MacOS και επίσης μπορεί να συνεργαστεί τέλεια με τον Apache Server καθώς και το σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων της MySQL.
- Είναι γλώσσα αρκετά απλή στη σύνταξη με αποτέλεσμα να μπορεί ακόμα και ένας άπειρος χρήστης να εξοικειωθεί μαζί της πολύ γρήγορα.
- Είναι γλώσσα πολύ σταθερή, πολύ γρήγορη και πολύ ευέλικτη.

2.4 MySQL

Το σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων ανοιχτού κώδικα ονομάζεται MySQL [25] και η ανάπτυξη καθώς και η διανομή του πραγματοποιούνται από την πασίγνωστη εταιρία ORACLE.

Ουσιαστικά, όπως γνωρίζουμε, μια βάση δεδομένων αποτελείται από πληροφορίες, οι οποίες μπορεί να είναι μία απλή λίστα προϊόντων ή μια συλλογή εικόνων είτε ακόμα και μία πολυσύνθετη βάση μιας οποιασδήποτε πολυεθνικής εταιρίας. Επίσης, στις βάσεις δεδομένων υπάρχει και το σχεσιακό μοντέλο το οποίο ουσιαστικά χρησιμοποιεί τους πίνακες ή αλλιώς τις οντότητες μιας συγκεκριμένης βάσης. Ο κάθε πίνακας ή η κάθε οντότητα με τη σειρά της αποτελείται από ένα σύνολο γραμμών καθώς και ένα σύνολο στηλών. Ειδικότερα, η κάθε γραμμή αναπαριστά μία εγγραφή δεδομένων και ονομάζεται πλειάδα (tuple), ενώ η κάθε στήλη ορίζει ένα χαρακτηριστικό ή αλλιώς μια ιδιότητα (attribute) της κάθε εγγραφής. Προφανώς ένα σχεσιακό μοντέλο περιλαμβάνει πολύ περισσότερες από μια στήλες.

Κάθε οντότητα τώρα του μοντέλου χαρακτηρίζεται από ένα σχήμα το οποίο στην ουσία περιγράφεται από το όνομα της οντότητας, από τα ονόματα των χαρακτηριστικών της οντότητας αλλά και πιθανόν από μια ενδεχόμενη σχέση της με μία άλλη οντότητα. Έτσι, το σύνολο των σχημάτων όλων των οντοτήτων απαρτίζει το σχήμα της βάσης δεδομένων ενώ το σύνολο των στιγμιότυπων όλων των σχέσεων μεταξύ των οντοτήτων δημιουργεί το στιγμιότυπο αυτής.



Εικόνα 10 - MySQL

Στη MySQL χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον μια δομημένη γλώσσα ερωτημάτων, γνωστή και ως SQL (Structured Query Language). Η συγκεκριμένη γλώσσα χρησιμοποιείται για τη δημιουργία, την ενημέρωση αλλά και την τροποποίηση ερωτημάτων προς μια βάση δεδομένων. Η SQL χρησιμοποιεί συγκεκριμένα τρεις όρους, τον πίνακα (table), τη γραμμή (row) και τη στήλη (column), οι οποίοι αντιπροσωπεύουν τις τρεις αντίστοιχες έννοιες, της σχέσης, της πλειάδας και του χαρακτηριστικού αντίστοιχα στο σχεσιακό μοντέλο βάσεων δεδομένων.

Τα τέσσερα σημαντικότερα SQL ερωτήματα που μπορεί να πραγματοποιήσει ένας χρήστης σε μια βάση είναι τα ακόλουθα:

- SELECT
- INSERT
- UPDATE
- DELETE

Επιπρόσθετα, η MySQL είναι ανοιχτού κώδικα επιτρέποντας κατ' αυτό τον τρόπο σε όλους τους χρήστες να τη χρησιμοποιούν αλλά και να την τροποποιούν. Το σύστημα διαχείρισης που εφαρμόζεται στις βάσεις δεδομένων είναι αρκετά εύκολο στη χρήση και επίσης έχει τα χαρακτηριστικά του ότι είναι αξιόπιστο, πολύ γρήγορο, αλλά και ικανό να χρησιμοποιηθεί ταυτόχρονα από πολλούς χρήστες.

Επίσης, η MySQL μπορεί να εγκατασταθεί και ακολούθως να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε υπολογιστή κάτω από οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα, καταναλώνοντας μάλιστα ελάχιστους πόρους. Άλλωστε ένα πολύ σημαντικό, αν όχι το σημαντικότερο χαρακτηριστικό της, είναι ότι αναπτύχθηκε με σκοπό να μπορεί να διαχειριστεί μεγάλες βάσεις δεδομένων με πολύ πιο γρήγορο τρόπο από τις ήδη υπάρχουσες λύσεις. Τέλος, η ασφάλεια, η συνδεσιμότητα και η ταχύτητά της αποτελούν κάποια άλλα χαρακτηριστικά που την καθιστούν κατάλληλη με σκοπό την προσπέλαση των βάσεων δεδομένων από το διαδίκτυο.

2.5 JavaScript

Η JavaScript [26] αποτελεί μία αντικειμενοστραφή γλώσσα προγραμματισμού, η οποία ενσωματώνεται στην HTML, και έχει ως σκοπό της την παραγωγή δυναμικού περιεχομένου. Στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό υπάρχει η δυνατότητα περιγραφής και αναπαράστασης των στοιχείων του πραγματικού χώρου ως αντικείμενα έτσι ώστε η επίλυση ενός οποιουδήποτε προβλήματος να χρησιμοποιεί έννοιες οι οποίες πηγάζουν με άμεσο τρόπο από το πρόβλημα αυτό καθαυτό.

Η διαφορά της JavaScript από την PHP έγκειται στο γεγονός ότι ο κώδικας στη συγκεκριμένη περίπτωση εκτελείται στην πλευρά του χρήστη (client side) και όχι του εξυπηρετητή (server side) όπως γινόταν στην PHP. Η σύνταξή της βασίζεται στη γλώσσα προγραμματισμού C και επιπλέον έχει δανειστεί αρκετά στοιχεία από τη Java, γι' αυτό και ο αντικειμενοστραφής προγραμματισμός.

Έπειτα, η δυναμική της JavaScript βασίζεται στο γεγονός του ότι μπορεί να διαχειριστεί το μοντέλο αντικειμένων εγγράφου (DOM) της HTML σε συνδυασμό μάλιστα με τη διαχείριση των γεγονότων (event handling) που σχετίζονται με τα συγκεκριμένα αντικείμενα. Συνεπώς, κάθε φορά που ο χρήστης αλληλοεπιδρά με κάποιο στοιχείο της ιστοσελίδας η JavaScript μπορεί να παράγει νέα αποτελέσματα και στη συνέχεια να εμπλουτίζει την εμπειρία πλοήγησης του χρήστη αυτού με βάση την αλληλεπίδραση αυτή.



Εικόνα 11 - JavaScript

Ύστερα, ο κώδικας της JavaScript ενσωματώνεται απευθείας μέσα στην HTML και μπορεί να εκτελεστεί με άμεσο τρόπο με την αντίστοιχη φόρτωση της ιστοσελίδας. Πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό αποτελεί το ότι ο κώδικας της JavaScript μπορεί να εκτελεστεί, όταν και οποτεδήποτε θελήσει ο χρήστης, χωρίς μάλιστα να είναι απαραίτητη η φόρτωση της ιστοσελίδας. Το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό μάλιστα χρησιμοποιείται και για την εκτέλεση ασύγχρονων ερωτημάτων προς τη μεριά του εξυπηρετητή με χρήση του AJAX.

Η JavaScript μπορεί επίσης να ελέγξει την ύπαρξη ενός ονόματος ή μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης ενός χρήστη μέσω μιας φόρμας εγγραφής. Μάλιστα αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί ασκώντας τοπικά έναν έλεγχο για την ορθότητα της συμπλήρωσης των στοιχείων, χωρίς δηλαδή να χρειαστεί να ξαναφορτώσει η εκάστοτε ιστοσελίδα. Επιπλέον πιθανές απαντήσεις σε ένα ερώτημα αναζήτησης σε κάποιο πλαίσιο αναζήτησης, πριν ακόμη ο χρήστης ολοκληρώσει την πληκτρολόγησή του ή ακόμα και στο καλάθι ενός ηλεκτρονικού καταστήματος, μπορεί να πραγματοποιήσει η JavaScript, κάτι το οποίο χρησιμοποιούν ήδη αρκετές ιστοσελίδες στις μέρες μας. Επίσης, στους υπολογισμούς που μπορεί να πραγματοποιήσει, μπορεί κάποιος να προσθέσει το πλήθος των προϊόντων, το συνολικό ποσό πληρωμής, όπως και τα κόστη αποστολής. Τέλος, η JavaScript μπορεί να εμφανίζει αναδυόμενα παράθυρα με τις επιθυμητές πληροφορίες σε περιπτώσεις ιστοσελίδων όπου ο χρήστης χρειάζεται επιπλέον βοήθεια ώστε να καταλάβει το περιεχόμενο αλλά και τη λειτουργία τους.



Εικόνα 12 - HTML5 + CSS3 + JS

2.6 jQuery

Το jQuery [27] αποτελεί τη μεγαλύτερη βιβλιοθήκη της JavaScript. Δεν μπορεί όμως να θεωρηθεί γλώσσα προγραμματισμού, κάτι που ισχύει γιατί έτσι κι αλλιώς δεν έχει προταθεί επισήμως κάτι τέτοιο από την W3C. Όλες οι λειτουργίες του jQuery μπορούν να εκτελεστούν και με την πιο απλή έκδοση της JavaScript, ωστόσο οι τελευταίες εκδόσεις απλοποιούν σε πολύ μεγάλο βαθμό τον κώδικα που πρέπει να γραφτεί.

Επίσης, στις βιβλιοθήκες της περιέχονται συναρτήσεις που μπορούν να καλύψουν τεράστιο ποσοστό των αναγκών ενός προγραμματιστή. Είναι γεγονός ότι υποστηρίζεται από όλους τους φυλλομετρητές και μάλιστα μπορεί και διαχειρίζεται τις διαφορές που προκύπτουν όταν ο κάθε ένας φυλλομετρητής καλείται από το χρήστη να εκτελέσει έναν κώδικα.

Το jQuery, όντας βιβλιοθήκη ανοιχτού κώδικα, εμπλουτίζεται συνεχώς από ένα τεράστιο δίκτυο προγραμματιστών τόσο σε θέματα λειτουργικότητας όσο και ανάπτυξης νέων συναρτήσεων. Επιπρόσθετα, στο διαδίκτυο μπορεί να βρει οποιοσδήποτε ένα μεγάλο πλήθος εγγράφων και βοηθητικών αρχείων, τα οποία δίνουν αρκετές πληροφορίες για κάθε ένα στοιχείο του jQuery. Τέλος, όπως και στη JavaScript, το jQuery δίνει τη δυνατότητα υποστήριξης του AJAX σε οποιοσδήποτε εφαρμογές και ιστοσελίδες.



Εικόνα 13 - jQuery

2.7 AJAX

Όπως αναφέραμε στα δυο προηγούμενα υποκεφάλαια, τόσο η JavaScript και το jQuery συνδυάζονται με το AJAX [28]. Αυτό συμβαίνει λόγω του ότι κάποιες δυνατότητες δεν παρέχονται από τη JavaScript και το jQuery και έτσι δίνεται η δυνατότητα χρησιμοποίησης του AJAX. Ουσιαστικά το AJAX χρησιμοποιείται για την επικοινωνία με τη βάση δεδομένων που βρίσκεται στον εξυπηρετητή με σκοπό την άντληση πληροφοριών οποιουδήποτε τύπου.

Το AJAX ουσιαστικά δημιουργείται από την ασύγχρονη JavaScript καθώς και την XML (Asynchronous JavaScript and XML) με σκοπό να επιτρέψει σε μία ιστοσελίδα να αλληλεπιδράσει με τον εξυπηρετητή χωρίς να χρειαστεί να φορτώσει ξανά το περιεχόμενο και τα κείμενά της. Όσον αφορά τους φυλλομετρητές, δίνουν στους προγραμματιστές τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα JavaScript με σκοπό την αποστολή ενός αιτήματος στον εξυπηρετητή. Στη συνέχεια ο εξυπηρετητής απαντάει στέλνοντας την απαραίτητη πληροφορία πίσω στο φυλλομετρητή, η οποία με τη σειρά της μπορεί να διαχειριστεί από έναν JavaScript κώδικα.

Για παράδειγμα, μπορούμε να θεωρήσουμε ένα χρήστη ο οποίος μπορεί να υποβάλλει μία φόρμα και εν συνεχεία να δει τα αποτελέσματα αυτής της φόρμας άμεσα και χωρίς να σταλεί από τον εξυπηρετητή μία ολόκληρη ιστοσελίδα, παρά μόνο η απαραίτητη πληροφορία. Τέλος, το AJAX αποτελεί μία μίξη τεχνολογιών, ο συνδυασμός των οποίων είναι ικανός να δημιουργήσει ένα περισσότερο αποτελεσματικό σύστημα.

Στην ουσία μέσω του AJAX, μπορούν να επικοινωνήσουν μέσω ενός διαύλου, οι ακόλουθα τρία στοιχεία:

- Ο εξυπηρετητής, ο οποίος δέχεται τα αιτήματα και στέλνει τις ανάλογες πληροφορίες στον εκάστοτε φυλλομετρητή.
- Ο φυλλομετρητής, ο οποίος αναπαράγει το εκάστοτε περιεχόμενο και μέσω του οποίου εκτελείται ο οποιοσδήποτε κώδικας. Επίσης, διαθέτει ένα ακόμη στοιχείο, το οποίο είναι απαραίτητο για την ομαλή και σωστή λειτουργία του AJAX, το οποίο καλείται XMLHttpRequest. Το συγκεκριμένο στοιχείο επιτρέπει στην JavaScript να επικοινωνήσει με τον εξυπηρετητή.
- Η JavaScript, η οποία στέλνει αίτημα στον εξυπηρετητή, εν συνεχεία περιμένει την απάντησή του με σκοπό να την επεξεργαστεί και τελικά τη χρησιμοποιεί ανάλογα με το σκοπό για τον οποίο έχει δημιουργηθεί.



Εικόνα 14 - AJAX

Συμπερασματικά, η χρήση των συγκεκριμένων τεχνολογιών γίνεται με σκοπό τη βελτίωση της ανάγνωσης αλλά και της προσπέλασης του χρήστη κατά την επίσκεψή του σε μια ιστοσελίδα ή σε μια διαδικτυακή εφαρμογή. Επιπλέον, είναι φυσικό το όταν το λειτουργικό κομμάτι μιας ιστοσελίδας δεν εκτελείται στην πλευρά του εξυπηρετητή αλλά στην πλευρά του χρήστη, τότε υπάρχει ο κίνδυνος της κακόβουλης χρήσης. Ακόμα, πρέπει να αναφερθεί το ότι οι δύο αυτές τεχνολογίες θα πρέπει να συνδυάζονται πάντα με την PHP μιας και με αυτό τον τρόπο ελαχιστοποιούνται οι πιθανότητες επίθεσης τόσο από κακόβουλους χρήστες όσο και από λογισμικά.

Κεφάλαιο 3 - Επιτυχημένα Παραδείγματα - Επιτυχημένες Πρακτικές

3.1 Το Μπιλμπάο ως Δημιουργική Πόλη («Do it like Bilbao!»)

Το Μπιλμπάο πρόκειται για την 10^η μεγαλύτερη πόλη στην Ισπανία με πληθυσμό 939.000 κατοίκους και αποτελεί την πρωτεύουσα της επαρχίας της Βισκαϊκής. Η πόλη περικλείεται από λόφους και απέχει μόλις 11 χιλιόμετρα από τον Ατλαντικό Ωκεανό. Στον Ατλαντικό εκβάλλει και ο πλωτός ποταμός Nervión ο οποίος διαρρέει την πόλη και στον οποίο οφείλεται τόσο η παλιά αίγλη του Μπιλμπάο όσο και το όνομά του (bi albo που σημαίνει «δύο όχθες» στην γλώσσα των Βάσκων).



Εικόνα 15 - Το Μπιλμπάο ως Δημιουργική Πόλη

Η περιοχή στην οποία ανεγέρθηκε το Μπιλμπάο έχει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα, την στρατηγική θέση κοντά στην θάλασσα αλλά και τα πολύ πλούσια κοιτάσματα σιδήρου. Αυτή του η θέση το μετέτρεψε ήδη από τον 15^ο αιώνα σε ένα από τα κύρια λιμάνια και εμπορικά κέντρα που ένωναν την Ισπανία με την Ευρώπη αλλά και την Αμερική. Επιπρόσθετα τα κοιτάσματα σιδήρου το βοήθησαν τα επόμενα χρόνια να εξελιχθεί σε ισχυρό βιομηχανικό κέντρο. Το Μπιλμπάο μέχρι και τα μέσα της δεκαετίας του 1990 δεν ήταν παρά μια καθαρά βιομηχανική πόλη χωρίς αξιοσημείωτα πολιτιστικά δρώμενα ή τουρισμό.

Από τα εγκαίνια του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης όμως όλο το ύφος της ιστορικής πόλης άλλαξε. Ο διεθνούς φήμης αρχιτέκτονας Frank Gehry επέλεξε να οικοδομήσει το εντυπωσιακό του δημιούργημα στην παλιά βιομηχανική ζώνη του Μπιλμπάο με σκοπό να στεγαστούν σε αυτό έργα σύγχρονης τέχνης που ανήκουν στο ίδρυμα Solomon Guggenheim. Κατά το πρώτο έτος λειτουργίας του τις πόρτες του νεόκτιστου Μουσείου πέρασαν 1.300.000 επισκέπτες και σε ελάχιστο χρονικό διάστημα το Μπιλμπάο μετατράπηκε σε τουριστικό προορισμό για λάτρεις της τέχνης από όλο τον κόσμο, ενώ εξακολουθεί να είναι μια από τις ταχύτερα αναπτυσσόμενες μητροπόλεις της γηραιάς ηπείρου.

Όπως έχει αναφερθεί ήδη το Μπιλμπάο, αν και διατηρούσε τον ιστορικό της χαρακτήρα, ήταν μια πρώτιστα βιομηχανική περιοχή. Αντίθετα, στις ημέρες μας η πόλη αλλάζει χαρακτήρα δίνοντας βάρος στο μοντέρνο σχεδιασμό και στην «αρχιτεκτονική τοπίου» (landscape architecture). Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα δεν είναι άλλο από την κατασκευή χώρων περιπάτου και αναψυχής σε μια έκταση πολλών στρεμμάτων μιας νεκρής πλέον βιομηχανικής ζώνης γύρω από το Guggenheim.

Άλλωστε η ίδια η περιοχή στα περίξ του μουσείου μπορεί να θεωρηθεί και ως ένα ανοιχτό μουσείο μοντέρνας αρχιτεκτονικής με κτίρια που ξεχωρίζουν, όπως είναι η πανεπιστημιακή βιβλιοθήκη που σχεδίασε ο Ισπανός αρχιτέκτονας Ραφαέλ Μονέο και ο αναπλασμένος χώρος στην όχθη του ποταμού.

Οστόσο παρά τις εντυπωσιακές σύγχρονες δημιουργίες, η Παλιά Πόλη (Casco Viejo) με τα στενά σοκάκια που εκτείνεται στην ανατολική όχθη του Nervión είναι ένα από τα συγκλονιστικότερα κομμάτια του Μπιλμπάο. Περίοπτη θέση ανάμεσα στα καλαίσθητα κτίρια που χρονολογούνται σε περασμένους αιώνες έχει το θέατρο Arriaga, ενώ ο επισκέπτης θα βρει και πλειάδα εκκλησιών μπαρόκ ή γοτθικού ρυθμού με πιο αξιοσημείωτες την San Nicolas και την San Anton.

Στην καρδιά της Παλιάς Πόλης υπάρχει το Museo Vasco, ένα λαογραφικό μουσείο μικρής κλίμακας που συγκεντρώνει διαφόρων ειδών εκθέματα. Από προχριστιανικά αρχαιολογικά ευρήματα της χώρας των Βάσκων μέχρι μια ευρεία συλλογή αντικειμένων σχετικά με τη ζωή και την οικονομία της περιοχής σε διάφορους τομείς (π.χ. αλιεία, κτηνοτροφία, μεταλλουργία, αγγειοπλαστική κτλ.).

Το ξακουστό βιτρό που του σιδηροδρομικού σταθμού μαγνητίζει τα βλέματα των περαστικών και το διάσημο κτίριο Ριμπέρα που στέγαζε τη δημοτική αγορά από το 1929 βρίσκεται σε διαδικασία ανακατασκευής. Η κεντρική πλατεία, Πλάθα Νουέβα, διατηρεί μέχρι σήμερα την ιδιαίτερη γοητεία της και αποτελεί το σημείο συγκέντρωσης των ντόπιων τις Κυριακές όπου διοργανώνεται η υπαίθρια αγορά των παλαιοπωλών.

Τέλος, σε ένα από τους λόφους που δεσπόζουν πάνω από την παλιά πόλη βρίσκεται τοποθετημένη η εκκλησία του προστάτη της πόλης, η φημισμένη *Basilica de Begona*.

Το σύγχρονο κομμάτι του Μπιλμπάο εκτείνεται στη δυτική όχθη του Nervion και οριοθετείται από την κεντρική λεωφόρο *Gran Vía* (που σημαίνει «Μεγάλη Οδός») που καταλήγει στην πλατεία *Μογυα*, όπου βρίσκονται διάφορα δημόσια κτίρια ιστορικής σημασίας. Η δημιουργία του μουσείου Γκούγκενχαϊμ υποστηρίχθηκε με την κατασκευή σύγχρονων υποδομών όπως τραμ και μετρό, το οποίο μετρό θεωρείται ως ένα από τα ομορφότερα της Ευρώπης.

3.1.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος

Διάφορες καλλιτεχνικές εκθέσεις (ζωγραφικής, φωτογραφίας, έργων τέχνης, γλυπτικής, ανθοδετικής και σύγχρονης τέχνης) γίνονται σε ετήσια βάση στο Μπιλμπάο με συμμετοχή καλλιτεχνών από κάθε γωνιά του κόσμου δίνοντας μια ιδιαίτερη δυναμική στην πόλη. Μεγαλύτερη φήμη από όλα τα υπόλοιπα έχει το Φεστιβάλ μουσικής του Μπιλμπάο, το *BVK* που διοργανώνεται κάθε Ιούλιο και αποτελεί ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα φεστιβάλ ροκ και ποπ μουσικής τόσο στην Ισπανία όσο και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως έχει ανακηρυχθεί ως το καλύτερο καλύτερου φεστιβάλ εκτός Αγγλίας για το 2010 και το 2011. Ακόμα του έχει απονεμηθεί και το βραβείο για το καλύτερο φεστιβάλ μεσαίας κλίμακας από τον οργανισμό των Ευρωπαϊκών Βραβείων Φεστιβάλ.

Το *BVK* όμως δεν είναι το μοναδικό αξιόλογο φεστιβάλ αφού τα πανέμορφα θέατρα της πόλης προσφέρουν φιλόξενο σπίτι για μια πληθώρα μουσικών ή θεατρικών παραστάσεων, εκθέσεων αλλά και κινηματογραφικών φεστιβάλ με κυριότερο παράδειγμα το Διεθνές Φεστιβάλ *Cine Invisible "Film Sozialak"*. Πολλές φορές οι παραπάνω εκδηλώσεις φιλοξενούνται και σε σύγχρονα κτίρια όπως το συνεδριακό κέντρο ή το μεγαλεπίβολο μέγαρο μουσικής. Το *Εουσκαλντούνα* όπως αποκαλείται έχει οικοδομηθεί στις όχθες του ποταμού στη θέση όπου κάποτε υπήρχαν τα παλιά ναυπηγεία από τα οποία και πήρε το όνομά του.



Εικόνα 16 - Συνεδριακό Κέντρο και Μέγαρο Μουσικής Εουσκαλντούνα



Εικόνα 17 - Θέατρο Αριάγκα 1/2



Εικόνα 18 - Θέατρο Αριάγκα 2/2

Ένα ακόμα παράσημο για την πόλη είναι πως διάσημοι ή μη δημιουργοί κάθε μορφής τέχνης, χορευτές, και παντός είδους καλλιτέχνες από όλο τον κόσμο, δίνουν ραντεβού σε κάποια από τις εκδηλώσεις του Μπιλμπάο. Όλο αυτό το δημιουργικό δυναμικό ενισχύει την θέση της πόλης στο καλλιτεχνικό στερέωμα εδραιώνοντας την ως ένα πόλο έλξης πολιτιστικού και καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος.

Τέλος, θα πρέπει να γίνει ξεχωριστή αναφορά και στις σημαντικές επιτυχίες που έχει να επιδείξει η πόλη και στον τομέα του αθλητισμού προϊόντα της εξαιρετικής αθλητικής κουλτούρας της πόλης και των υπερσύγχρονων εγκαταστάσεων της.



Εικόνα 19 - Στάδιο Σαν Μαμές

3.1.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές τέχνες

Στο Μπιλμπάο συνυπάρχουν σε αρμονία το παρελθόν με το μοντέρνο κόσμο παρά το γεγονός πως ούτε είκοσι χρόνια πριν ήταν μια πόλη χωρίς ιδιαίτερη φήμη και με μια ερειπωμένη και παρακμάζουσα βιομηχανική περιοχή. Ο συνδυασμός όμως νεόδμητων κτιρίων σύγχρονης αρχιτεκτονικής, της αρχιτεκτονική τοπίου, των σύγχρονων έργων υποδομών αλλά και της αναστήλωσης και συντήρησης εντυπωσιακών παλαιότερων κτιρίων όπως εκκλησίες μπαρόκ ή γοθικού ρυθμού μετέδωσε στην πόλη έναν έντονο πολιτιστικό και πολιτισμικό χαρακτήρα. Δεν είναι υπερβολή να ισχυριστούμε πως το Μπιλμπάο είναι πια ένα πρότυπο σύγχρονης αρχιτεκτονικής.

Τα ανωτέρω έχουν ως άμεση συνέπεια την αύξηση των τουριστών και την παραγωγή πλούτου μέσω της ανάπτυξης της συγκεκριμένης βιομηχανίας. Επιπρόσθετα η εισροή ατόμων με δημιουργικά χαρίσματα αλλά και η προσέλκυση επενδύσεων δημιούργησε νέες θέσεις εργασίας και έβαλε την οικονομία της πόλης σε μια διαρκή ανοδική τροχιά δείχνοντας με τον πλέον καταφανή τρόπο πως ο πολιτισμός μπορεί να αναβαθμίσει οικονομικά και κοινωνικά μια ολόκληρη περιοχή.



Εικόνα 20 - Μουσείο Γκούγκενχαϊμ 1/2



Εικόνα 21 - Μουσείο Γκούγκενχάιμ 2/2



Εικόνα 22 - Μουσείο Καλών Τεχνών



Εικόνα 23 - Γέφυρα La Salve Bridge



Εικόνα 24 - Πανεπιστημιακή Βιβλιοθήκη του Deusto

Σε μια προσπάθεια για την περαιτέρω προώθηση των καλών τεχνών, της αρχιτεκτονικής αλλά και της μόδας στην πόλη λαμβάνουν χώρα εκδηλώσεις όπως το «Feel like a model for a day», το «Innovating brand, brand to innovate», το «creaMODA THE FASHION DESIGN CONTEXT», το «Presentation of the V Bilbao International Art & Fashion» «Presentation of the V Bilbao International Art & Fashion» και πλήθος ακόμα γεγονότων που στοχεύουν στην προσέλκυση, την κινητοποίηση και την ενημέρωση των σχεδιαστών και των επιχειρήσεων του χώρου. Απώτερος σκοπός δεν είναι άλλος από την ανάπτυξη και την προώθηση του design και των εικαστικών τεχνών στην πόλη αλλά και στον υπόλοιπο κόσμο.

Το Μπιλμπάο αποτελεί ένα πραγματικό μουσείο σύγχρονης αρχιτεκτονικής και φροντίζει να αναδεικνύει την δημιουργική δυναμική με διαρκείς εκθέσεις από αρχιτέκτονες και άλλους επαγγελματίες του χώρου «Art & Design» σε κάθε πιθανό σημείο της πόλης. Θα λέγαμε πως το Μπιλμπάο έχει καταφέρει να εξελιχθεί σε ένα χωνευτήρι πνεύματος, τέχνης, ιδεών και πολιτισμού που συνεχώς εξελίσσονται και προοδεύουν την πόλη η οποία με την σειρά της επικεντρώνεται στην αναζήτηση νέων τρόπων για την τροφοδότηση αυτής της φλόγας.

3.1.3 Τεχνολογία

Η πόλη του Μπιλμπάο περιέχει ένα μοντέλο οικονομικής ανάπτυξης το οποίο ολοένα και περισσότερο αλλάζει με σκοπό να προσανατολίζεται πλέον προς τη νέα αστική οικονομία. Όπως προαναφέρθηκε και στις προηγούμενες παραγράφους, η πόλη αυτή, αν και ξεκίνησε ως ένα βιομηχανικό κέντρο, εντούτοις μετατράπηκε σε κέντρο υπηρεσιών λόγω της κρίσης. Αποτέλεσμα της μετατροπής αυτής είναι η κατακόρυφη αύξηση τόσο του ποσοστού συμμετοχής όσο και της απασχόλησης του τριτογενή τομέα ενώ μάλιστα ο τομέας αυτός βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο. Ειδικότερα, αξίζει να σημειωθεί το γεγονός του ότι λαμβάνει πλέον ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό επί του συνολικού, η απασχόληση σε επιχειρήσεις γνώσης. Επίσης, λόγω του ότι πλέον η πόλη έχει ένα ολοένα και μεγαλύτερο επιχειρηματικό περιβάλλον, έχει αλλάξει τόσο η ποιότητας της ζωής που προσφέρεται όσο και έχει αυξηθεί η ανάληψη κάποιας ή κάποιων επιχειρηματικών δράσεων.

Επιπλέον, οι δημιουργικές βιομηχανίες της πόλης του Μπιλμπάο έχουν πλέον αναπτυχθεί και έχουν καταστεί ως ένα από τα πιο βασικά χαρακτηριστικά της ίδιας της πόλης δίνοντας με αυτό τον τρόπο ένα ιδιαίτερο βάρος τόσο στην καινοτομία όσο και στη δημιουργικότητα, έννοιες οι οποίες με τη σειρά τους είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τον πολιτιστικό τομέα. Συνεπώς, θα μπορούσε κάποιος πλέον να ισχυριστεί ότι το Μπιλμπάο στις μέρες μας είναι πολιτισμικά ισχυρό και αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στο γεγονός του ότι ο πολιτισμός έχει πλέον κυρίαρχη θέση στο κέντρο της αστικής ανάπτυξης. Αυτό οφείλεται κυρίως διαμέσων των πολιτιστικών πολιτικών οι οποίες είναι δεσμευμένες με τρεις κύριους άξονες, τη δημιουργικότητα, την καινοτομία, καθώς και τη συνύπαρξη.

Η πόλη του Μπιλμπάο περιλαμβάνει επίσης ένα άλλο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, το οποίο είναι ο τεχνολογικός τομέας και ακολούθως ο τρόπος με τον οποίο ενσωματώθηκε αρχικά στο περιβάλλον της πόλης. Όπως θα περίμενε κανείς, πρωτοπόρος στον τομέα αυτό είναι το Πανεπιστήμιο του Μπιλμπάο, το οποίο ονομάζεται Deusto και το οποίο συμβάλει κατά κύριο λόγο στην τεχνολογική ανάπτυξη και στην καινοτομία. Επίσης στον τεχνολογικό τομέα συμβάλλουν και επιχειρήσεις οι οποίες μάλιστα συνδέονται άμεσα και με άλλους τομείς, όπως είναι της πληροφορικής, της ενέργειας, των θετικών επιστημών, κλπ.

Οι διάφορες εκδηλώσεις που αφορούν τη δημιουργικότητα, την καινοτομία αλλά και την τεχνολογία και που πραγματοποιούνται στα πλαίσια τομέων όπως η βιομηχανία, οι Η/Υ, η ιατρική, το λογισμικό, την ψυχαγωγία, κλπ, περιλαμβάνουν ένα δείκτη της τεχνολογικής ανάπτυξης. Ως τέτοιες εκδηλώσεις μπορούν να θεωρηθούν τα: EPLAN

Experience Bilbao - Claves para una ingeniería eficiente, Industries & Design, NEUROEDUCACIÓN - Los secretos de las mentes brillantes.

3.1.4 Ανοχή

Είναι γεγονός ότι η ευκολία πρόσβασης προς αλλά και από διεθνείς προορισμούς αποτελεί έναν από τους βασικότερους και σπουδαιότερους δείκτες έκφρασης του διεθνή χαρακτήρα μιας πόλης. Έτσι και στην περίπτωση του Μπιλμπάο, η πόλη θεωρείται ότι έχει τις υποδομές ώστε να καθίσταται εύκολα προσβάσιμη για άλλους πολίτες μιας και βρίσκεται σε κοντινή γεωγραφική θέση σε σχέση με σημαντικά πολεοδομικά συγκροτήματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Επίσης είναι σημαντικό το ότι μέχρι τις μέρες μας, το Μπιλμπάο έχει χαράξει τη δική του πορεία στον τομέα του πολιτισμού και η ολοένα και αυξανόμενη προσέλκυση νέων και διαφορετικών καλλιτεχνών, το έχει πλέον καταστήσει ως ορόσημο.

Επιπρόσθετα, διάφορες επιχειρήσεις αναψυχής οι οποίες δραστηριοποιούνται στην ευρύτερη περιοχή του Μπιλμπάο έχουν βοηθήσει στην κατακόρυφη ανάπτυξη του τουρισμού. Ειδικότερα, καφέ, μπαρ, εστιατόρια, club, καθώς και παραδοσιακά εργαστήρια έχουν αναβαθμίσει σε σημαντικό τρόπο τις υπηρεσίες τους καθώς και τον τρόπο λειτουργίας τους.

3.1.5 Χωρικός Σχεδιασμός

Ο χωρικός σχεδιασμός της πόλης οδήγησε στον επαναπροσδιορισμό της μιας και το Μπιλμπάο δεν ήταν πάντα τόσο καινοτομικό και πολιτιστικά ενεργό. Μάλιστα δημιουργήθηκαν τα περιθώρια και οι προϋποθέσεις εκείνες ώστε ο χωρικός σχεδιασμός της πόλης να αποτελέσει ακόμα και τροφή για σκέψη για το πολιτικό καθεστώς της πόλης. Βέβαια αυτό είχε ως αποτέλεσμα και την δημιουργικότητα η οποία πλέον φαίνεται σε κάθε στοιχείο της πόλης.

Με αυτό τον τρόπο, σημαντικά έργα υποδομής δημιουργήθηκαν όπως είναι το μετρό, οι γέφυρες, το αεροδρόμιο La Paloma, οι σιδηροδρομικές γραμμές, το τραμ και έπειτα αναβαθμίστηκαν πάρκα, πλατείες αλλά και θέατρα, όπως φαίνονται στις παρακάτω εικόνες.



Εικόνα 25 - Αεροδρόμιο Παλόμα



Εικόνα 26 - Είσοδος του Μετρό



Εικόνα 27 - Πάρκο Doña Casilda



Εικόνα 28 - Plaza Nueva

Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι η εν γένει πολεοδομία αλλά και ρυμοτομία του Μπιλμπάο παρουσιάζει μια περισσότερο άναρχη δόμηση η οποία οφείλεται στην παλαιότητα της πόλης. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι υποβαθμίζεται η ευρύτερη περιοχή της παλιάς πόλης μιας και πλέον έχει πεζοδρομηθεί, όπως γίνεται με το σύνολο των παλαιών πόλεων, με σκοπό να διευκολύνεται αλλά και να αναβαθμιστεί η ποιότητας της ζωής.

Πιο συγκεκριμένα, η ποιότητα της ζωής έχει αναβαθμιστεί σημαντικά και εξαιτίας της επάρκειας σε ένα τεράστιο βαθμό των μέσων μαζικής μεταφοράς. Παράλληλα δεν θα πρέπει να παραληφθεί η πληθώρα των κέντρων αναψυχής όπως είναι από τη μία μεριά οι καφετέριες και τα εστιατόρια και από την άλλη οι κινηματογράφοι, τα θέατρα καθώς και άλλοι χώροι εκδηλώσεων, τα οποία σε συνδυασμό με τις πλατείες και τα πάρκα προσδίδουν μια ιδιαίτερη ζωντάνια σεβόμενα πάντα τον τοπικό χαρακτήρα και λειτουργώντας καθ' όλη τη διάρκεια της μέρας.

Τέλος, στη συγκεκριμένη πόλη αναπτύσσεται η ανοχή, το ταλέντο και η τεχνολογία τα οποία σε συνδυασμό με τα πλεονεκτήματα χωρικής φύσεως που προσφέρει, το Μπιλμπάο καθίσταται πλέον εξαιρετικά ανταγωνιστικό στην προσέλκυση ιδιαίτερος δημιουργικών ανθρώπων και κατ' επέκταση ωθείται στο να θεωρηθεί μια ιδανική δημιουργική πόλη.

3.2 Οι Βρυξέλλες ως Δημιουργική Πόλη

Η πόλη των Βρυξελλών (ολλανδικά: Brussel, γαλλικά: Bruxelles) αποτελεί την πρωτεύουσα του Βελγίου μιας και πρόκειται για το μεγαλύτερο αστικό κέντρο της χώρας, ενώ είναι γνωστό ότι αποτελεί και το διοικητικό κέντρο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.



Εικόνα 29 - Οι Βρυξέλλες ως Δημιουργική Πόλη

Αξίζει να αναφερθεί ότι όσον αφορά τη γλώσσα που χρησιμοποιείται στη συγκεκριμένη πόλη, η ευρύτερη περιφέρεια των Βρυξελλών θεωρείται επισήμως δίγλωσση μιας και αποτελεί το γλωσσικό σύνορο μεταξύ του βορείου Βελγίου όπου ομιλούνται τα Φλαμανδικά και του νότιου Βελγίου όπου ομιλούνται τα Γαλλικά. Στην πραγματικότητα όμως, η πλειονότητα της περιφέρειας χρησιμοποιεί περισσότερο τα Γαλλικά.

Επίσης, όπως προαναφέρθηκε, στις Βρυξέλλες εδρεύουν δύο από τα κεντρικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Πρόκειται για την Ευρωπαϊκή Επιτροπή αλλά και το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Δεν πρέπει να παραληφθεί το γεγονός του ότι στην

πόλη εδρεύει, έστω και με την πολιτική μου μορφή, το ΝΑΤΟ καθώς και η Δυτικο-Ευρωπαϊκή Ένωση.

Σχετικά με την ιστορία της πόλης των Βρυξελλών, αρκεί να ειπωθεί ότι το 1979 συμπληρώθηκαν 1000 χρόνια ζωής, όπου πιο συγκεκριμένα, η πορεία των 1000 χρόνων είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την πορεία της ηπείρου της Ευρώπης.

Επιπλέον, πέρα από την ιστορία της πόλης, πολύ σημαντική είναι και η γεωγραφία της μιας και αναλύοντας κάποιος το όνομά της, μπορεί να δει ότι αντιπροσωπεύει τη φράση «το σπίτι στο βάλτο». Έτσι ακριβώς και οι ταξιδιώτες και οι τουρίστες που την επισκέπτονται, έρχονται αντιμέτωποι με ένα περιβάλλον όπου οι υδάτινοι πόροι αλλά και τα πάρκα τα οποία τους συμπληρώνουν, βρίσκονται σε αφθονία.

Τελικά, αξίζει να αναφερθεί τόσο η πολιτισμική όσο και η πολιτιστική κληρονομιά της πόλης από την ίδρυσή της έως και τις μέρες μας και ειδικότερα ο τρόπος με τον οποίο μεταβλήθηκε ανά τους αιώνες και πλέον κατέληξε να θεωρείται πρότυπο μιας δημιουργικής πόλης. Αυτό συμβαίνει μιας και κατάφερε να συνδυάσει τρεις βασικούς πυλώνες σε ένα κοινό δίαυλο, δηλαδή το φυσικό περιβάλλον της, την ιστορία της, καθώς και τον σύγχρονο κόσμο που συνεχώς μεταβάλλεται.

3.2.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, η πόλη των Βρυξελλών μπορεί να επιδείξει σημαντικά τόσο πολιτιστικά όσο και πολιτισμικά γεγονότα και στοιχεία σε διάφορους τομείς. Ενδεικτικά μπορούμε να αναφέρουμε τη μουσική, το ραδιόφωνο, το θέατρο, τον κινηματογράφο, το χορό, τη σύγχρονη τέχνη, τη γαστρονομία, τη φωτογραφία, καθώς και τις έντυπες εκδόσεις.

Ειδικότερα, όσον αφορά τον τομέα της μουσικής, από το 2002 και για κάθε χρόνο διοργανώνεται το «BSF» φεστιβάλ (Brussels Summer Festival) το οποίο διαρκεί για μια περίοδο δέκα ημερών με προσκεκλημένους καλλιτέχνες υψηλού επιπέδου αλλά και πλήθος επισκεπτών από όλα τα μήκη και πλάτη του κόσμου. Επιπλέον, και πέρα από το συγκεκριμένο φεστιβάλ, μια σειρά από διάφορα άλλα φεστιβάλ πραγματοποιούνται και δίνουν το στίγμα τους στην καλλιτεχνική μουσική σκηνή της πόλης, όπως είναι για παράδειγμα το «River Jazz Festival».

Επίσης πολύ σημαντικό κτίριο είναι το Βασιλικό Ωδείο όπου συστεγάζεται η δραματική με τη μουσική ακαδημία και αποτελεί, όπως είναι φυσικό, τον καταλύτη στην καλλιτεχνική ζωή της πόλης. Είναι γεγονός ότι το συγκεκριμένο μνημείο έχει παρουσιάσει σε μια μακρά περίοδο χρόνων ένα πολύ σημαντικό έργο σε όλους τους τομείς ενώ αποτελεί κατά κάποιο τρόπο και την μακρά μουσική παράδοση της πόλης.



Εικόνα 30 - Βασιλικό Ωδείο

Από την άλλη μεριά και όσον αφορά το θέατρο και τον κινηματογράφο, λαμβάνει χώρα ένας σημαντικός αριθμός γεγονότων τα οποία εκφράζουν την διαφορετικότητα περνώντας μάλιστα αρκετά σημασιολογικά μηνύματα. Κάποια από που σχετίζονται άμεσα με τους δύο αυτούς τομείς είναι το «Millenium» (το οποίο αποτελεί ένα Διεθνές Φεστιβάλ Ντοκιμαντέρ), το «A Films Ouverts» (το οποίο λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο της Διεθνούς Ημέρας των Ηνωμένων Εθνών με σκοπό την Εξάλειψη των Φυλετικών Διακρίσεων), το «Courts Mais Trash», το «BIFFF» (το οποίο αποτελεί ένα Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου) αλλά και το «Φεστιβάλ XS» (το οποίο απευθύνεται αποκλειστικά σε λάτρεις του θεάτρου).

Επιπλέον, όσον αφορά τον τομέα του χορού, λαμβάνει χώρα αντίστοιχα ένας σημαντικός αριθμός γεγονότων για όλα τα είδη του χορού. Ενδεικτικά ως φεστιβάλ αναφέρονται το «Lezarts Urbains», το «In Movement» (το οποίο συνδυάζει μια ποικιλία από στυλ με στόχο να καταδείξει τον σύγχρονο κόσμο τόσο από πολιτικής όσο και από κοινωνικής μεριάς), το «The Brussels Tango Festival» (το οποίο προσφέρει μαθήματα για αρχάριους σε μια ποικιλία χώρων, ξεκινώντας επί σκηνής και καταλήγοντας σε σταθμούς του μετρό και σε διάφορες γωνιές της πόλης, καθώς και έναν αριθμό από διάφορες επιδείξεις).

Έπειτα ξεχωρίζουν διαφορετικού τύπου φεστιβάλ, όπως είναι η ετήσια έκθεση βιβλίου «Foire du Livre», το διετές λογοτεχνικό φεστιβάλ «Festival Passa Porta», καθώς και το φεστιβάλ «Made in Asia» (το οποίο παρουσιάζει κόμικς όπως το manga αλλά και όλες τις νεότερες τάσεις υψηλής τεχνολογίας).

Επιπρόσθετα, ο τομέας της σύγχρονης τέχνης παρουσιάζει ένα σημαντικό αριθμό από εκθέσεις, όπως είναι για παράδειγμα η «OFF Course Brussels Contemporary Art Fair», η «Affordable Art Fair (AAF) Brussels», η «Art Brussels», η «BRAFA- Brussels Antiques & Fine Arts Fair», καθώς και η «Eurantica». Σε όλες τις προαναφερθείσες εκθέσεις παρουσιάζεται κάθε είδους τέχνη όπως είναι η φωτογραφία, η κεραμική, η γλυπτική, η υαλουργία, κλπ. Στο ίδιο πλαίσιο διοργανώνεται και η έκθεση «Opening of the Royal Greenhouses» (η οποία σχετίζεται με την αρχιτεκτονική) αλλά η «Brussels Chocolate Fair» (η οποία σχετίζεται με τη γαστρονομία).

Τέλος, ένα φεστιβάλ που είναι πολύ γνωστό σε όλη την Ευρώπη είναι το φεστιβάλ μπίρας «Belgian Beer Weekend» μιας και το Βέλγιο έχει πολύ μεγάλη ιστορία στον τομέα της ζυθοποιίας.

Συμπερασματικά, ανακεφαλαιώνοντας όλα τα προηγούμενα πολιτιστικά γεγονότα, μπορείς πολύ εύκολα να αντιληφθείς ο οποιοσδήποτε το πόσο πολιτισμικά ενεργή είναι η πόλη των Βρυξελλών μιας και μπορεί να προσφέρει κάθε είδους ψυχαγωγία συνδυάζοντας την ιστορία της με τον σύγχρονο πολιτισμό των ημερών μας.

3.2.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές Τέχνες

Η πόλη των Βρυξελλών κατέχουσα τη θέση του διοικητικού κέντρου της Ευρώπης εκφράζει το πρόσωπο της Ευρώπης το οποίο θα πρέπει να είναι τόσο σύγχρονο όσο και εντυπωσιακό διατηρώντας όμως παράλληλα τον ιστορικό της χαρακτήρα.

Αξίζει να αναφερθεί το «Berlaymont», ένα κτίριο στο οποίο στεγάζεται η Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Επίσης άξιο θαυμασμού είναι και το μνημείο του Ατόμου «Atomium», το οποίο είναι εξαιρετικής αρχιτεκτονικής.

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, η πόλη των Βρυξελλών διατηρεί και υποστηρίζει τον ιστορικό αρχιτεκτονικό της χαρακτήρα αναδεικνύοντας με αυτό τον τρόπο τα μνημεία της πόλης. Έτσι μπορούμε να πούμε ότι τα μνημεία καθίστανται ως λειτουργικά στοιχεία, όπως ακριβώς είναι και τα μουσεία. Η πόλη των Βρυξελλών έχει πάρα πολλά μουσεία που φιλοξενούν την οποιαδήποτε μορφή τέχνης. Ορισμένα από αυτά μάλιστα κατέχουν περίοπτη θέση στην Ευρωπαϊκή σκηνή, όπως είναι το Βασιλικό Μουσείο Καλών Τεχνών, αλλά και το Βελγικό Κέντρο Κινημένου Σχεδίου.



Εικόνα 31 - Κτίριο Ευρωπαϊκής Επιτροπής «Berlaymont»



Εικόνα 32 - Μνημείο του Ατόμου «Atomium»

Επιπλέον, η πόλη των Βρυξελλών έχει να επιδείξει και πολλά σημαντικά μνημεία αρχιτεκτονικής, όπως είναι ο Καθεδρικός Ναός των Βρυξελλών, το Βασιλικό παλάτι των Βρυξελλών, η Βασιλική της Ιερής καρδιάς καθώς και άλλα πολύ σημαντικά μνημεία.



Εικόνα 33 - Βασιλικό παλάτι των Βρυξελλών

Επίσης, υπάρχει μια πληθώρα εκθέσεων που οργανώνονται στην πόλη των Βρυξελλών με θέμα την αρχιτεκτονική, την αρχιτεκτονική τοπίου, την μόδα, αλλά και την παραγωγή σχεδίων για βιομηχανική χρήση. Αυτό βέβαια φαίνεται από τις έρευνες που διεξάγονται πάνω στις καινοτομίες από τη μεριά των πανεπιστημίων της περιοχής αλλά και από το πλήθος των επιχειρήσεων παροχής υπηρεσιών. Έτσι είναι πλέον ξεκάθαρα αντιληπτό το μέγεθος καθώς και η εξέλιξη που βιώνει η πόλη στους παραπάνω τομείς.

Τέτοια παραδείγματα εκθέσεων αποτελούν οι πολύ γνωστές «Biennale Art Nouveau and Art Deco» καθώς και «Brussels Biennale of Modern Architecture».

3.2.3 Τεχνολογία

Η τεχνολογία αποτελεί άλλο ένα πάρα πολύ σημαντικό κομμάτι της ζωής της πόλης, κάτι που μαρτυρείται άλλωστε από την πληθώρα ερευνών. Ειδικότερα, πολλές έρευνες πραγματοποιούνται καθώς και χρηματοδοτούνται για μια πληθώρα τομέων, όπως είναι τα ιατρικά θέματα, οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, τα ενεργειακά αποδοτικά κτίρια, καθώς και οι τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνιών (ΤΠΕ). Μάλιστα ειδικά για τις ΤΠΕ, μπορούν να χρησιμεύσουν σε πολλές κατηγορίες όπως

- για έξυπνες πόλεις και κοινότητες,
- για θετικές επιστήμες,
- για οικονομικές επιστήμες,
- για διαχείριση και ανάκτηση ενέργειας αλλά και τεχνολογίες προστασίας του περιβάλλοντος,
- για μηχανική.

Όσον αφορά την εξέλιξη της τεχνολογίας στη συγκεκριμένη πόλη, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας και την ζωή της μιας κατά κύριο λόγο προωθούνται τεχνολογίες και δράσεις που εξοικονομούν ενέργεια από τη μια μεριά και από την άλλη, δεν ρυπαίνουν το περιβάλλον. Στις δράσεις αυτές μπορεί κάποιος να θεωρήσει την καθολική χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς αλλά και φυσικά την χρήση εναλλακτικών τρόπων μεταφοράς, όπως είναι το ποδήλατο.

Επιπλέον, δεν πρέπει να ξεχνάμε και την συνεργασία που έχει η πόλη με τα πανεπιστημιακά ιδρύματα, που εδρεύουν στη περιοχή, σχετικά με ερευνητικά προγράμματα καινοτομίας και τεχνολογίας και αφορούν κατά ένα μέρος και την αναβάθμιση της πόλης.

Επίσης έκδηλο είναι το ενδιαφέρον για συγκεκριμένου τύπου συνέδρια, όπως είναι το «E² Tech4Cities - Energy & Efficiency Technologies for Cities» το οποίο σχετίζεται με τον επιστημονικό τομέα της ενέργειας, το «Brussels Innova» το οποίο αφορά μια διεθνή έκθεση καινοτομίας, επιχειρηματικότητας αλλά και νέων τεχνολογιών και το «MedTech Discoveries» το οποίο αποτελεί μια εξ' ολοκλήρου διαδραστική έκθεση.

3.2.4 Ανοχή

Η πόλη των Βρυξελλών παρουσιάζει επίσης ανοχή στην διαφορετικότητα κατά ένα πολύ μεγάλο ποσοστό. Το ποσοστό αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στους 3 παρακάτω λόγους:

1. Ο πρώτος λόγος σχετίζεται με το ότι στην πόλη εδρεύουν αρκετά σημαντικά συμβούλια, όπως είναι η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, το Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το NATO, καθώς και η Δυτικο-Ευρωπαϊκή Ένωση. Συνεπώς, τα στελέχη που απασχολούνται σε αυτούς τους οργανισμούς προέρχονται από διαφορετικές εθνικότητες, και συνεπώς έχουν τόσο διαφορετικές κουλτούρες όσο και αντιλήψεις.
2. Ο δεύτερος λόγος σχετίζεται με την πληθώρα από κάθε είδους φεστιβάλ που διοργανώνονται εκεί. Ειδικότερα, η πόλη των Βρυξελλών αποτελεί πόλο έλξης πολλών ανθρώπων με έντονο το στοιχείο της διαφορετικότητας, όπως είναι τόσο οι διάφοροι καλλιτέχνες και τουρίστες που την επισκέπτονται όσο και οι ομοφυλόφιλοι. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί και η ύπαρξη φεστιβάλ όπως τα «Pride Day Brussels» αλλά και «Tels Quels: Festival Lesbien Gay Bi Trans», τα οποία αφορούν κυρίως ομοφυλόφιλα άτομα.
3. Ο τρίτος λόγος σχετίζεται με το ότι η πόλη των Βρυξελλών θεωρείται το κέντρο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Και όπως είναι γνωστό από το καταστατικό της, η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει ως θεμέλιο λίθο της τον σεβασμό των ανθρωπίνων δικαιωμάτων αλλά και των ατομικών ελευθεριών.

3.2.5 Χωρικός Σχεδιασμός

Η πόλη των Βρυξελλών, όπως προαναφέρθηκε, αποτελεί μία πόλη όπου έγινε με ομαλό τρόπο η μετάβαση προς τον εκσυγχρονισμό της κατά την πάροδο των αιώνων. Αποτέλεσμα είναι ότι πλέον αποτελεί ένα δομημένο περιβάλλον το οποίο σέβεται τόσο την ιστορία της αλλά και περιλαμβάνει πάρα πολύ ισχυρές τάσεις εξέλιξης.

Τα έργα υποδομής που διαθέτει είναι φυσικό να είναι αντάξια του κέντρου της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Έπειτα, η ανάδειξη και η ανάπτυξη των πάρκων και πλατειών, όπως η Πλατεία Μεγάλης Αγοράς «Grand Place / Grote Markt», το Πάρκο Cinquantenaire καθώς και το μουσείο «Cinquantenaire» προσδίδουν ένα ιδιαίτερο χαρακτήρα στην πόλη.

Επιπλέον, η πόλη κινείται πάνω σε έναν άξονα οικολογίας έχοντας καθιερώσει το «Car-free Sunday», ένα φεστιβάλ οικολογικού περιεχομένου, σύμφωνα με το οποίο προτρέπει τους κατοίκους να μην χρησιμοποιούν τα αυτοκίνητα τους στο κέντρο της πόλης κάποιες συγκεκριμένες Κυριακές.



Εικόνα 34 - Πλατεία Μεγάλης Αγοράς «Grand Place / Grote Markt»



Εικόνα 35 - Πάρκο Cinquantenaire

3.3 Η Φλωρεντία ως Δημιουργική Πόλη («Firenze - la città nuova»)

Η Φλωρεντία αποτελεί μια πόλη της Ιταλίας η οποία βρίσκεται στην περιφέρεια της Τοσκάνης πλησίον του ποταμού Άρνου. Επιπλέον ο πληθυσμός της ανέρχεται σε τετρακόσιες χιλιάδες κατοίκους ενώ η ίδρυσή της πιθανολογείται στο 200 π.Χ. Φυσικό αποτέλεσμα των παραπάνω αποτελεί το γεγονός του ότι παρουσιάζει μια αρκετά μεγάλη ιστορία ξεκινώντας αιώνες πριν και στο πέρασμά τους καταλήγουμε στη σημερινή μορφή, η οποία διακατέχεται από μια αρκετά έντονη πολιτισμική και πολιτιστική κληρονομιά.



Εικόνα 36 - Η Φλωρεντία ως Δημιουργική Πόλη

3.3.1 Δημιουργικοί Κλάδοι - Πολιτιστικός κλάδος

Ως η σημαντικότερη περίοδος της μακράς ιστορίας της Φλωρεντίας θεωρείται κατά πολλούς η εποχή της Αναγέννησης. Αυτό οφείλεται και υποστηρίζεται από πληθώρα ατόμων και ερευνητών στο ότι υπήρχε μια πολύ μεγάλη οικονομική ανάπτυξη αλλά κυρίως οι τέχνες και οι επιστήμες άνθισαν κατά κόρον στην πόλη εκείνη την εποχή.

Η καλλιτεχνική και συνάμα η οικονομική αναγέννηση έδωσαν ένα ιδιαίτερο και δυναμικό χαρακτήρα στην πόλη, ο οποίος διατηρείται ακόμα και στις μέρες μας. Δηλαδή η Φλωρεντία αποτέλεσε ήδη ένα πρώιμο παράδειγμα δημιουργικής πόλης.

Όπως είναι φυσικό, οι τέχνες οποιασδήποτε περιόδου μπορούν να θεωρηθούν ως τα σημαντικότερα στοιχεία της πόλης αυτής. Πληθώρα γνωστότατων καλλιτεχνών παγκοσμίου φήμης δημιούργησαν μοναδικά έργα ανεκτίμητης αξίας. Κάποια παραδείγματα αποτελούν έργα εξωτερικής διακόσμησης κτιρίων του Μιχαήλ Άγγελου, ο τρούλος του καθεδρικού ναού του Φιλίππο Μπρουνελλέσκι, αλλά και καλλιτέχνες όπως οι Λορέντσο Γκιμπέρτι και Ντονατέλλο.

Άλλες τέχνες που άνθησαν ήταν η ζωγραφική, η αρχιτεκτονική, η γλυπτική, η λογοτεχνία, η ποίηση, το θέατρο αλλά και η μουσική. Επιπλέον πολύ σημαντικό ρόλο στην άνθιση της πόλης έπαιξαν οι επιστήμες με σημαντικότερο εκπρόσωπό τους τον Λεονάρντο Ντα Βίντσι.

Αξίζει να αναφερθεί ότι ακόμα και στις μέρες μας αποκαλείται ακόμα ως «πρωτεύουσα της τέχνης». Επιπρόσθετα, το ιστορικό κέντρο της πόλης θεωρείται μνημείο παγκόσμιας κληρονομιάς και ως εκ τούτου προστατεύεται από την UNESCO.



Εικόνα 37 - Καθεδρικός Ναός της Φλωρεντίας «Santa Maria del Fiore»



Εικόνα 38 - Τρούλος του καθεδρικού ναού του Φιλίππο Μπρουνελλέσκι



Εικόνα 39 - Δαβίδ του Μιχαήλ Αγγέλου



Εικόνα 40 - Ο Δαβίδ του Ντονατέλλο, στο Μουσείο Μπαρτζέλλο

Αποτέλεσμα όλων των παραπάνω αποτελεί το γεγονός του ότι η πόλη εκμεταλλεύεται όλα τα ανωτέρω χαρακτηριστικά γνωρίσματά της, στα οποία μπορεί κάποιος να εισάγει τόσο την πολιτιστική όσο και την πολιτισμική της κληρονομιά, τα οποία συνδιάζονται αρμονικά με διάφορες υπηρεσίες με σκοπό την ανάδειξη του τουρισμού και της πολιτιστικής βιομηχανίας.

Ειδικότερα, όσον αφορά τις τέχνες και τον πολιτισμό, η Φλωρεντία διοργανώνει κατά καιρούς περιοδικές εκθέσεις αλλά και φεστιβάλ τέχνης. Οι εκδηλώσεις που διοργανώνει αφορά κυρίως καλλιτεχνικό περιεχόμενο και σε δεύτερο χρόνο τα φεστιβάλ σχετίζονται με τη ζωγραφική, τη γλυπτική αλλά και γενικότερα τις καλές τέχνες. Παραδείγματα τέτοιων φεστιβάλ είναι το «Festival of Creativity», το «Florence Biennale» αλλά και το «Classical Concerts and Operas in Florence» το οποίο σχετίζεται αποκλειστικά με την κλασική μουσική και την όπερα.

Επίσης διοργανώνονται φεστιβάλ όπου παρουσιάζονται έργα μουσικής, θεάτρου, ζωγραφικής και λογοτεχνίας όπως είναι το «Fabbrica Europa». Επιπλέον υπάρχουν τα πολύ γνωστά διεθνή φεστιβάλ κινηματογράφου «Festival dei Popoli» και «Intercity Festival». Ακόμα διοργανώνεται το φεστιβάλ «Art – International Handicrafts Fair» το οποίο έχει ως σκοπό την ανάδειξη της χειροτεχνίας αλλά και των τοπικών προϊόντων ένδυσης, φαγητού και κρασιού, επίπλων, κοσμημάτων, ομορφιάς αλλά και προϊόντων υγείας.

Τέλος, τα μουσεία, οι εκθέσεις καλών τεχνών, αλλά και οι γκαλερί αποτελούν ένα πάρα πολύ μεγάλο κομμάτι της τουριστικής επισκεψιμότητας. Ειδικότερα στην περιοχή του ιστορικού κέντρου της πόλης, υφίσταται, έτοιμος προς επίσκεψη, ένας πάρα πολύ μεγάλος αριθμός από εκθέσεις και γκαλερί. Σημαντικότερες γκαλερί είναι οι «Galleria Uffizi» και «Galleria dell' Accademia». Όσον αφορά τα μουσεία, αυτό που κατέχει περίοπτη θέση είναι το «Museo del Bargello».



Εικόνα 41 - Galleria Uffizi



Εικόνα 42 - Galleria dell' Accademia



Εικόνα 43 - Μουσείο Μπαρτζέλο

Άλλο ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της Φλωρεντίας αποτελεί το γεγονός της ανάδειξης νέων καλλιτεχνών. Αυτό πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο μέσα από τις σχολές καλών τεχνών, όπως είναι για παράδειγμα η σημαντικότερη που ονομάζεται Ακαδημία Καλών Τεχνών «Accademia delle Belle Arti».

Η ανάδειξη αυτή, και συνάμα η δημιουργία νέων καλλιτεχνών, συμβαίνει μέσα από μια πληθώρα ευκαιριών με τις οποίες τους προσφέρει θέσεις τόσο σε διαφορετικά εργαστήρια όσο και σε εκθέσεις. Κατ' αυτό τον τρόπο, πέρα από την ανάδειξή τους, φροντίζει να τους κρατήσει στην ίδια την πόλη αναβαθμίζοντας μάλιστα την αξία των πολιτιστικών της προϊόντων όπως και του έμψυχου δυναμικού της.



Εικόνα 44 - Ακαδημία Καλών Τεχνών

3.3.2 Δημιουργικοί Κλάδοι - Δημιουργικές τέχνες

Όσον αφορά τις δημιουργικές τέχνες, η πόλη της Φλωρεντίας έχει επηρεαστεί σε ένα πολύ μεγάλο βαθμό από την κληρονομιά της, κάτι που πολύ εύκολα φαίνεται από τον τεράστιο αριθμό σχολών αρχιτεκτονικής, σχεδίου, καθώς και σχεδίου μόδας. Παρ' όλα αυτά, είναι γεγονός ότι κρατώντας την παλιά της όψη, δεν έχει αντίστοιχα εξελιχθεί στον τομέα της αρχιτεκτονικής ως προς την όψη της, πράγμα που δεν είναι κατ' ανάγκη αρνητικό.

Αποτέλεσμα του στοιχείου της αρχιτεκτονικής αποτελεί το ότι την τελευταία περίοδο εντείνονται οι πολιτικές προσπάθειες ώστε να εκμοντερνιστεί και συνάμα να αναδειχθεί αρχιτεκτονικά, με σεβασμό πάντα στο παρελθόν της. Αυτό φυσικά θα δώσει αρκετά διαφορετικά στοιχεία τόσο στη δυναμική όσο και στην ταυτότητα της πόλης.

Ειδικότερα, η προσπάθεια της πολιτικής ηγεσίας έχει αποδώσει καρπούς μιας και προκηρύχθηκε εν τέλει διαγωνισμός όσον αφορά το σταθμό τρένων υψηλής ταχύτητας αλλά και για την ανάπλαση του αεροδρομίου. Όπως είναι φυσικό, αυτά τα δύο είναι σημεία αναφορά μιας και αποτελούν τις εισόδους της.



Εικόνα 45 - Μακέτα σταθμού τρένων υψηλής ταχύτητας SAV



Εικόνα 46 - Μακέτα Ανάπλασης Αεροδρομίου

3.3.4 Τεχνολογία

Όσον αφορά τον τομέα της τεχνολογίας, όπως αναφέραμε και προηγουμένως, η Φλωρεντία δεν θεωρείται μια σύγχρονη πόλη, όπως μπορεί κάποιος να θεωρήσει τις 2 προαναφερθείσες. Ο κύριος λόγος είναι ότι δεν έχει να επιδείξει σύγχρονα κτίρια αλλά και το σημαντικότερο, διάφορα σύγχρονα έργα υποδομών. Παρ' όλα αυτά όμως, οι πολιτιστικές βιομηχανίες, που αποτελούν και βασικό κομμάτι της παρούσας εργασίας, έχουν ήδη εισάγει την τεχνολογία αλλά και την καινοτομία στα επιχειρηματικά τους πλάνα.

Πολύ σημαντικό ρόλο σε αυτό τον τομέα διαδραματίζουν τα τεχνολογικά ιδρύματα, όπως είναι το Florence-Darlington Technical College και το Southeastern Institute of Manufacturing and Technology. Για του λόγου το αληθές, στο δεύτερο ίδρυμα υπάρχει η δυνατότητα εκπαίδευσης εργαζομένων από επιχειρήσεις με αντικείμενο σχετικού ενδιαφέροντος. Επιπρόσθετα υπάρχουν και αρκετές επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον βιομηχανικό τομέα, ο οποίος περιλαμβάνει υπο-τομείς όπως τα φαρμακευτικά προϊόντα, η κλωστοϋφαντουργία, το γυαλί, η μεταλλοτεχνία, τα κεραμικά και η χημεία. Επιπλέον παρέχονται λογισμικό και άλλες υπηρεσίες, πέρα από το γνωστό εξοπλισμό υψηλής τεχνολογίας.

Επιπλέον, οι ιδιωτικές επιχειρήσεις της ευρύτερης περιοχής συμμετέχουν ενεργά στα τεχνολογικά ιδρύματα μέσω της χρηματοδότησης των ερευνητικών προγραμμάτων και καινοτομιών σε σχέση πάντα με το αντίστοιχο αντικείμενο ενδιαφέροντος. Ο σκοπός είναι φυσικά το όφελος, το οποίο τις περισσότερες φορές μπορεί να είναι η απορρόφηση από την εκάστοτε επιχείρηση διαφόρων εξειδικευμένων και πιθανώς

ταλαντούχων εργαζομένων, αναβαθμίζοντας με αυτό τον τρόπο την αξία του παραγόμενου προϊόντος της.

Έτσι κατά κάποιο τρόπο, μπορεί να πει κανείς ότι υπό ορισμένες συνθήκες, τα τεχνολογικά ιδρύματα, τα οποία αποτελούν το ήδη υπάρχον επιχειρηματικό δυναμικό, μπορούν να παράγουν πλούτο μέσω των ταλαντούχων ατόμων.

3.3.5 Ανοχή

Το προφανές στην περίπτωση της Φλωρεντίας είναι να υπάρχει μεγάλη ανεκτικότητα στο οτιδήποτε είναι διαφορετικό, είτε αυτό λέγεται κουλτούρα, είτε εθνικότητα, είτε θρησκεία. Η Φλωρεντία ως μια από τις πρωτοπόρες πόλεις στον τομέα της τέχνης, εκφράζει το διαφορετικό, τις ηθικές αξίες αλλά τον ενστερνισμό των νέων αντιλήψεων και οπτικών/όψεων.

Επίσης, λόγω της τουριστικής βιομηχανίας που έχει αναπτυχθεί στην πόλη οι κάτοικοί της έχουν αναπτύξει έντονα το αίσθημα της ανοχής και της συμπάθειας προς τους άλλους λαούς και γενικότερα προς τα άτομα διαφορετικών αντιλήψεων και τρόπου σκέψης.

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως σε προηγούμενες υπο-παραγράφους, οι επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στην ευρύτερη περιοχή της Φλωρεντίας σε διάφορους τομείς, έχουν αναπτύξει την επιχειρηματική ανοχή τους σε διαφορετικές αντιλήψεις και νοοτροπίες.

Έτσι αποτέλεσμα όλων αυτών των στοιχείων αποτελεί η ανοχή των επιχειρήσεων και γενικότερα του επιχειρηματικού κόσμου μιας και ενθαρρύνεται η καινοτομία μέσα από τον υγιή συνδυασμό και συμπλήρωση των επιχειρήσεων με τα εκπαιδευτικά ιδρύματα.

3.3.6 Χωρικός Σχεδιασμός

Ο χωρικός σχεδιασμός της Φλωρεντίας δεν αντιπροσωπεύει καθόλου την έννοια της σύγχρονης πόλης μιας και όπως έχει ήδη αναφερθεί, έχει παραμείνει αναλλοίωτος ο αρχικός σχεδιασμός της. Ειδικότερα μπορεί εύκολα να παρατηρήσει κανείς τα ελάχιστα έργα υποδομής, συμπεριλαμβανομένων των δρόμων ταχείας κυκλοφορίας, των μέσων μαζικής μεταφοράς, της απουσίας υπόγειου σιδηρόδρομου αλλά και τους στενούς δρόμους.

Είναι όμως πολύ ενθαρρυντικό το γεγονός του ότι η πολιτεία κατάφερε αυτό το μειονέκτημα να το μετατρέψει σε πλεονέκτημα προωθώντας εναλλακτικούς τρόπους μετακίνησης, όπως είναι το ποδήλατο, με τη δημιουργία σταθμών ποδηλάτων στο ιστορικό κέντρο της πόλης.

Άλλο ένα θετικό σημείο χωρικού σχεδιασμού αποτελεί η ήδη υπάρχουσα πεζοδρόμηση, η οποία σε συνδυασμό με τα υφιστάμενα κτίρια γοτθικής αρχιτεκτονικής δημιούργησε ένα πολύ όμορφο αποτέλεσμα. Αυτό φαίνεται κυρίως στα φεστιβάλ, στις υπαίθριες εκθέσεις, στις θεατρικές αλλά και στις μουσικές σκηνές που λαμβάνουν χώρα.



Εικόνα 47 - Τυπικός Πεζόδρομος Πόλης

Επιπρόσθετα, υπάρχουν πολλές υπαίθριες κινηματογραφικές αίθουσες όπου ως χαρακτηριστικό τους έχουν το ότι η προβολή μιας ταινίας γίνεται πάνω στην πρόσοψη ενός κτιρίου, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιηθεί ως οθόνη. Αποτέλεσμα είναι κατά τους καλοκαιρινούς μήνες, να συμβαίνει σε όλες τις πλατείες.



Εικόνα 48 - Υπαίθρια Έκθεση του Γιαν Φαμπρ

Άλλος ένας σημαντικός σταθμός είναι τα πάρκα, με σημαντικότερα τα Le Cascine, Giardino Torrigiani, Giardino Dell' Iris και πολλά άλλα τα οποία προσφέρονται για ένα σύνολο διαφορετικών δραστηριοτήτων.



Εικόνα 49 - Πλατεία Αγίας Μαρίας



Εικόνα 50 - Piazza della Signoria



Εικόνα 51 - Giardino dell' Arte Cultura

Βιβλιογραφία

1. British Council, BOP Consulting (2010). Mapping the Creative industries: a toolkit. British Council: Creative Economy Unit.
2. Department for Culture, Media and Sport, (1998). Creative Industries Mapping Document. London: DCMS Revised 2001.
3. Département des études de la prospective et des statistiques, (2006). Aperçu statistique des industries culturelles. Paris: DEPS.
4. Eurostat, (2000). Cultural Statistics in the UE- Final report of the LEG. Eurostat Working paper.
5. Eurostat, (2012). European statistical system (ESSnet) - Culture Final Report. Luxembourg: European Commission Final Report, Luxembourg.
6. Fleming T. Creative Consultancy (2010). Introduction to the Creative Industries in Estonia. Latvia and Lithuania.
7. Florida, R. (2002). The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life. NY: Basic Books.
8. Glover, S. & Queensland, A. (1995). Creative Nation: Where now for Publishing and Literature Policy. Imago: New Writing.
9. Hölzl, W. (2005). Entrepreneurship, Entry and Exit in Creative Industries: an explorative Survey. Creative Industries in Vienna: Development, Dynamics and Potentials, No.1, WU Vienna University of Economics and Business, Vienna.
10. KEA, European Affairs (2006). The Economy of Culture in Europe. Report prepared for the European Commission, Directorate-General for Education and Culture, Brussels.
11. KEA, European Affairs (2009). The Impact of Culture on Creativity. Study prepared for the European Commission. Brussels.
12. Ministry of Education/Department for Cultural, Sport and Youth Policy, (2010). Creative Economy and Culture in the Innovation Policy. Finland.
13. Organization for Economic Co-operation and Development (2009). Guide to measuring the information society. Paris: OECD/OCDE.
14. Pine, J. and Gilmore, J. (1999). The Experience Economy. Harvard Business School Press, Boston.
15. Thomson, J. (2006). Hong Kong: Culture and Creativity. Hong Kong: Hong Kong Arts Development Council.
16. Trine, B. (2010). Creativity at Work: The Nordic approach to the Experience Economy - does it make sense? Copenhagen Business School, Department of Innovation and Organizational Economics, Denmark.

17. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2009). Unesco Framework for Cultural Statistics. Canada: Unesco.
18. United Nations Conference on Trade and Development (2010). Secretary-General's high-level panel on the creative economy and industries for development. Background paper prepared by the UNCTAD secretariat (January 2008).
19. World Intellectual Property Organization (2002). Work Advances on Global Issues. Traditional Culture in China WIPO, Trademarks and Marketing, Geneva: WIPO Magazine.
20. World Intellectual Property Organization (2003). Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright Industries. Geneva: WIPO.
21. World Intellectual Property Organization (2009). The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Panama. Geneva: WIPO, p.234
22. https://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp
23. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/CSS3>
24. <http://php.net/manual/en/getting-started.php>
25. <https://www.oracle.com/mysql/index.html>
26. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
27. <https://jquery.com/>
28. <http://api.jquery.com/jquery.ajax/>
29. <http://caniuse.com/>