
Estudo das Ações do Porto Digital para o Incentivo da Cadeia Produtiva Audiovisual em Pernambuco¹

Maria Lua Ribeiro ARAÚJO²
Cláudio Roberto de Araújo BEZERRA³
Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa de Iniciação Científica que estudou as ações desenvolvidas pelo parque tecnológico Porto Digital, com sede no Recife, para o fomento da produção audiovisual em Pernambuco. A pesquisa, de caráter exploratório, levantou dados e informações em fontes primárias e secundárias, obtidos em documentos, sites, publicações, artigos etc., além de outros coletados por entrevistas e na observação do trabalho de campo. A partir da análise do material coletado foi possível identificar que o Porto Digital, por intermédio de seu braço voltado para a Economia Criativa – o Portomídia – tem exercido um papel relevante para o desenvolvimento da cadeia produtiva do audiovisual pernambucano, em particular, no que diz respeito à formação técnica e melhoria da qualidade das produções.

Palavras-chave

Audiovisual pernambucano; Indústrias Criativas; Porto Digital; Portomídia.

Introdução

Testemunha da ascensão e queda da civilização do açúcar no passado, hoje, o Bairro do Recife é o cenário onde circulam centenas de empreendedores e milhares de trabalhadores em um dos maiores e mais promissores parques tecnológicos do país: o Porto Digital⁴. Antes da concretização deste polo, Pernambuco exportava apenas cérebros. Este cenário tem mudado significativamente à medida que observamos os dados. Atualmente, o Porto Digital concentra em seu ambiente mais de 300 empresas – dentre as quais IBM, Microsoft, Samsung, Motorola, HP – dos mais variados setores:

¹ Trabalho apresentado no IJ04 Comunicação Audiovisual, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do 7º período do curso de Jornalismo da Unicap e voluntária de Pesquisa de Iniciação Científica (Pibic) da Universidade, e-mail: marialuaribeiro@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco, e-mail: claudiobezerra@unicap.br

⁴ O Porto Digital se estende pelos bairros de Santo Amaro, Santo Antônio e São José, abrangendo uma área de 171 hectares na região central do Recife.

TI⁵, *games*, multimídia, cine-vídeo-animação, música, fotografia, *design*, moda. Além disso, o contingente de trabalhadores fomentando conhecimento, cultura, tecnologia e capital passou dos nove mil, em 2017, com salário médio de R\$ 2.800. Em termos de qualificação, 75% desses trabalhadores possuem, no mínimo, um curso superior completo. Somente no ano passado, o Porto Digital faturou cerca de R\$ 1,7 bilhão (PORTO DIGITAL, 2017).

O movimento agora é inverso. Cada vez mais cérebros – capital humano – vêm sendo atraídos para atuar em Pernambuco. Neste ambiente integrado com infraestrutura e acesso à certificação, qualificação profissional e incubadoras de novos negócios, existem empresas produzindo, universidades gerando conhecimento, instituições planejando formas de conectar as partes, grupos financeiros provendo capital, tudo isso concentrado em um território físico onde todos vivem e desfrutam da proximidade. A Economia Criativa⁶ é um quesito fundamental na geração de produtos e serviços oriundos de setores como moda, música, audiovisual, *design*, tecnologia e inovação dentro do Porto Digital.

Este artigo é fruto do projeto de pesquisa intitulado “Análise das Ações do Porto Digital para o Fomento da Indústria Audiovisual em Pernambuco”, do professor Dr. Cláudio Bezerra, que integra um projeto mais amplo, designado “Estudo Exploratório da Indústria Criativa em Pernambuco: o caso do Porto Digital”, do grupo de pesquisa Mídia e Cultura Contemporânea da Universidade Católica de Pernambuco. A partir do projeto de pesquisa do professor foram desenvolvidos dois planos de trabalho de Iniciação Científica. O primeiro, realizado entre agosto de 2016 e julho de 2017 intitula-se “Mapeamento das Ações do Porto Digital para o Incremento da Produção Audiovisual em Pernambuco”, e o segundo, desenvolvido entre agosto de 2017 e julho de 2018, denomina-se “Acompanhamento das Ações do Portomídia para o Fortalecimento da Cadeia Produtiva Audiovisual de Pernambuco”.

Com as duas etapas de execução dos planos de trabalho concluídas, foi possível fazer um mapeamento e analisar as ações de fomento à produção audiovisual de Pernambuco desenvolvidas pelo Portomídia, braço do Porto Digital voltado para a Economia Criativa. O trabalho de pesquisa foi realizado a partir do levantamento de documentos, dados e informações sobre as ações do Portomídia para o incentivo desta

⁵ Tecnologia da Informação.

⁶ Modelo de negócio realizado com origem em serviços desenvolvidos a partir do conhecimento e da criatividade.

área em Pernambuco; visita às instalações físicas do parque tecnológico para conhecer de perto equipamentos, *softwares*, laboratórios e serviços oferecidos pelo Portomídia; identificação de filmes e outros produtos audiovisuais que foram realizados com algum tipo de apoio do Portomídia; e levantamento de como esses produtos que receberam apoio do parque tecnológico circularam no mercado da Economia Criativa audiovisual.

Para o processo de desenvolvimento do trabalho em questão foram desenvolvidas duas etapas de pesquisa. No primeiro momento foi efetuado o levantamento de dados e informações, a partir das técnicas apontadas por Marconi e Lakatos (2017): documental, com coleta, investigação e análise de documentos de fontes primárias governamentais e instituições da sociedade civil organizada referentes à Indústria Criativa, especificamente do audiovisual. Neste grupo estão ainda dados estatísticos e documentos de arquivo público, documentos internos e entrevistas com representantes do Porto Digital.

Pesquisa bibliográfica, com investigação e análise de documentos e informações de fontes secundárias, sobretudo, dissertações de mestrado e teses de doutorado que tenham como objeto de pesquisa as indústrias criativas do estado, em particular, o Porto Digital como estudo de caso. Também fazem parte desse grupo de dados, jornais, revistas, livros e material audiovisual. Por fim, foi realizada a pesquisa de campo, com investigação, análise e registro de fatos relativos ao fenômeno em foco. Esse procedimento foi feito no ambiente em que o fenômeno se manifesta, ou seja, nos laboratórios do Porto Digital, a partir da coleta de dados relevantes para a pesquisa.

Do ponto de vista teórico-metodológico foi realizada uma pesquisa do tipo exploratória-descritiva. O objetivo principal foi descrever o fenômeno em foco por meio de um processo de reflexão teórica e observação empírica. Para sua operacionalização, foram adotadas técnicas de observação direta não estruturada ou assistemática, conforme Marconi e Lakatos (2017, p. 210), “mais empregada para estudos exploratórios”, combinada com entrevista não estruturada. No segundo momento da pesquisa, todo o material coletado foi sistematizado, catalogado e analisado, a partir do método sugerido por Barros e Lehfeld (2010) com a organização e descrição dos dados/conteúdos brutos; redução dos dados; interpretação dos dados e por fim, a análise de conteúdo.

Este artigo apresenta os resultados referentes às duas etapas de execução dos planos de trabalho das pesquisas de Iniciação Científica que investigaram a atuação do

Porto Digital, por intermédio do Portomídia, para o incentivo da cadeia produtiva audiovisual de Pernambuco. Mas antes, para uma melhor compreensão dos resultados e da contribuição efetiva do Porto Digital, será contextualizada, mesmo que de maneira breve, a trajetória da produção audiovisual pernambucana.

Breve trajetória da produção audiovisual pernambucana

A atuação do Porto Digital para o fomento do audiovisual pernambucano foi escolhida como recorte específico desta pesquisa em função da importância deste setor na Economia Criativa do estado de Pernambuco. Com treze emissoras de televisão⁷, diversas produtoras de vídeo e uma grande quantidade de realizadores independentes, o segmento do audiovisual local é o mais expressivo das regiões Norte e Nordeste e um dos mais importantes do Brasil (FIRJAN, 2014).

Mas é no âmbito cinematográfico onde a produção pernambucana mais cresce – representada por nomes como os de Cláudio Assis, Marcelo Gomes, Lírio Ferreira, Paulo Caldas, Kleber Mendonça Filho e Gabriel Mascaro, entre outros – e tem conquistado reconhecimento da crítica e prêmios nos mais importantes festivais nacionais e internacionais. Mas para chegar ao nível de produção atual, o cinema local passou por várias fases e enfrentou diversos obstáculos. Os principais foram falta de infraestrutura material e de apoio financeiro para que as obras fossem realizadas.

Para o pesquisador e crítico, Alexandre Figueirôa (2000), o cinema pernambucano tem uma história de ciclos. O início desse percurso se deu no Ciclo do Recife⁸, nas primeiras décadas do século XX, quando um grupo de cerca de 40 pessoas, incluindo técnicos, atores, produtores e diretores – gente simples que trabalhava como ourives, gráficos, balconistas, pequenos funcionários públicos, donas de casa etc. –, se reuniu para realizar o sonho de fazer cinema. Todos eram assíduos frequentadores das salas da capital pernambucana, onde assistiam, sobretudo, filmes “hollywoodianos”, que influenciaram estética e tematicamente os realizadores locais.

⁷ TV Asa Branca e TV Pernambuco/Caruaru; TV Globo e TV Tribuna/Olinda; TV Grande Rio/Petrolina; TV Clube, TV Jornal, TV Universitária/Recife; TV Nova Nordeste; TV Golfinho; TV Jornal Caruaru; Rede TV e TV Vitória.

⁸ O chamado Ciclo do Recife se deu em um período conhecido por pesquisadores brasileiros como de eclosão de ciclos regionais de produção cinematográfica, ou seja, fora do eixo Rio de Janeiro-São Paulo, entre os anos 1920 e 1930. Além do Recife, outras cidades que se destacaram, foram: Cataguazes (MG), Campinas (SP) e Porto Alegre (RS).

De acordo com o pesquisador Paulo Cunha (2010), as câmeras eram compradas em lojas de penhor ou trazidas por pessoas de fora da cidade, a exemplo do italiano Ugo Falangola, que chegou ao Brasil em 1904 e, depois de passar um período trabalhando em São Paulo fixou residência em Pernambuco, onde criou a produtora Pernambuco Film. Os filmes eram revelados no Recife de maneira artesanal e os próprios realizadores construíram equipamentos de iluminação. Entre os principais artífices da eclosão do Ciclo do Recife estavam o ourives Edson Chagas, que passou uma temporada no Rio de Janeiro e trouxe para o Recife conhecimentos técnicos importantes, e Gentil Roiz, gravador de profissão que conseguiu readaptar um projetor para virar câmera. Ambos criaram a Aurora Film e realizaram primeiro filme ficcional do Ciclo do Recife, *Retribuição* (1923).

Não há consenso em relação ao número exato de filmes produzidos durante o Ciclo do Recife. O que se sabe ao certo é que ele foi o mais longo e mais produtivo dos ciclos regionais brasileiros. De 1923 a 1931, foram realizados treze longas metragens e inúmeros filmes de curtas e médias-metragens⁹. O Ciclo chegou ao fim com o advento do cinema sonoro. O que impressiona historiadores e pesquisadores é o volume de produções, uma vez que não havia na cidade uma estrutura financeira nem condições objetivas necessárias para viabilizar e dar sustentabilidade ao que foi feito. Como observa Paulo Cunha (2010, p. 96), os filmes “nunca geraram lucro efetivo para seus realizadores, e diversos só arrecadaram algum dinheiro nas sessões de lançamento”. Cunha concorda com a pesquisadora Lucila Ribeiro Bernardet, pioneira no estudo do Ciclo do Recife, sobre o fato de não haver explicação lógica para o surto de produção dos pernambucanos, e considera que a única maneira de entendê-lo é colocando-o numa outra ordem, a do desejo de autorrepresentação.

O fim do Ciclo do Recife provocou uma redução drástica no volume de produção cinematográfica no estado, em particular de longas metragens. A produção ficou restrita basicamente aos cinejornais, alguns documentários institucionais e de propaganda patrocinados, sobretudo, pelo governo estadual e órgãos públicos. No entanto, cabe ressaltar que, em 1942, a iniciativa de um indivíduo, o fotógrafo Firmo Neto, levou a realização do primeiro longa-metragem sonoro do Norte e Nordeste

⁹ Luciana Araújo fala em 50 filmes produzidos no Ciclo do Recife, entre “naturais” e “posados”. Já Paulo Cunha (2010) cita 33 títulos. A falta de precisão dos números se deve ao fato de que muita coisa se perdeu, tendo restado somente trechos de algumas obras e poucos filmes sobreviveram inteiros e foram restaurados pela Cinemateca Brasileira em parceria com a Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj).

brasileiro, *O Coelho Sai*. O filme, roteirizado, fotografado, dirigido, montado e sonorizado pelo próprio realizador foi inspirado em um frevo-canção homônimo do maestro Nelson Ferreira que fez bastante sucesso nos anos 1940. Ele abordava a história da saudade de uma jovem pelo Recife. Para Cunha (2014, p. 59), o filme “parte de uma visão romântica e aventureira do cinema, um projeto individualista e provinciano”.

Na década de 1950, a criação do Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais (IJNPS, atual Fundaj) representou um estímulo a mais na produção de documentários de curta e média metragens em Pernambuco. Órgão vinculado ao governo federal, o IJNPS viabilizou financeiramente a realização de filmes de cunho educativo e etnográfico, tendo inclusive viabilizado a produção de *Aruanda* (1960) de Linduarte Noronha e Rucker Vieira, considerada por Glauber Rocha (2003) como obra fundamental para o surgimento posterior do cinema novo.

Mas, um novo período regular de produção cinematográfica no estado só vai ocorrer na década de 1970, no chamado Ciclo do Super 8. Figueirôa (1994) contabiliza a realização de cerca de 250 filmes de curtas, médias e longas metragens nessa bitola em Pernambuco, entre 1972 e 1983. De maneira parecida como se deu no Ciclo do Recife, as câmeras em super 8 foram introduzidas no final dos anos 60 por pessoas que, viajando à Europa ou aos Estados Unidos, adquiriram esses equipamentos para utilização em filmagens domésticas de aniversários, casamentos e piqueniques. Ao cair nas mãos de jovens recifenses de classe média interessados por cinema, o super 8 desencadeou um ciclo amplo e variado de realização de filmes ficcionais, de animação, documentais e experimentais, que circularam basicamente em mostras e festivais nesta bitola pelo Brasil. Mais uma vez, os custos de produção foram bancados basicamente pelos próprios realizadores.

Entretanto, a década de 1970 é marcada também por um movimento rumo à profissionalização. Alguns realizadores do estado decidem utilizar os mecanismos de financiamento do Instituto Nacional do Cinema (INC) criado em 1966, posteriormente extinto com a criação do Conselho Nacional de Cinema (Concine), em 1974, e da Empresa Brasileira de Filmes S/A (Embrafilme), em 1969. Segundo Figueirôa e Bezerra (2016), Fernando Monteiro foi o primeiro a construir uma carreira profissional de cineasta no estado, com a realização 13 documentários de curta-metragem na década de 1970, viabilizados por meio de projeto. Rodados em 16 mm e ampliados para 35 mm, seus filmes circulavam nas salas de cinema do país graças a uma lei que obrigava a

projeção de um curta antes do longa, e participavam de festivais internacionais representando o Brasil.

A crise econômica brasileira ao longo da década de 1980 reduziu consideravelmente o número de produções cinematográficas em película no estado, mas cineastas como Fernando Monteiro, Fernando Spencer e Kátia Mesel continuaram realizando seus documentários com certa regularidade, financiados, sobretudo, pela Embrafilme. Já Paulo Caldas foi um dos mais jovens cineastas vindos do super 8 a ter projetos em bitolas profissionais aprovados pela Embrafilme. Nessa mesma época surge no Recife o grupo Vanretrô, formado por estudantes da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), como Adelina Pontual, Samuel Paiva, Lírio Ferreira e Valeria Ferro, do qual se aproximam Cláudio Assis e Paulo Caldas. O grupo estudava, debatia cinema e escrevia roteiros para serem enviados aos concursos da Embrafilme.

Mesmo conseguindo emplacar, eventualmente, algum projeto na Embrafilme, a realização de filmes no estado era complicada por não haver em Pernambuco câmeras 35 mm, refletores e equipamentos para captação de som: “os cineastas eram obrigados a deslocar para o Recife equipe e material vindos de São Paulo, o que elevava consideravelmente os custos de produção” (FIGUEIRÔA e BEZERRA, 2016, p. 101). A situação piorou com o fechamento da Embrafilme pelo governo do ex-presidente Fernando Collor, que em março de 1990 decretou um pacote de medidas acabando com os incentivos governamentais na área da cultura. Como em todo o Brasil, a produção no estado caiu para quase zero: “Na esfera cinematográfica, houve a liquidação da Embrafilme, do Concine e da FCB¹⁰, que representavam o tripé de sustentação da política cinematográfica em suas diversas vertentes” (IKEDA, 2015, p. 165).

De acordo com Marcelo Ikeda, esses mecanismos estatais de incentivo à produção cultural e cinematográfica, em particular, foram sendo reconstruídos pouco a pouco, a partir das reações e pressões da sociedade civil e dos diferentes setores da produção artística brasileira.

Em dezembro de 1991, houve a publicação da Lei no 8.313/91, a chamada Lei Rouanet, que estabeleceu o PRONAC¹¹. Já no Governo Itamar Franco, foi criada a Secretaria para o Desenvolvimento do Audiovisual, no restabelecido Ministério da Cultura. Com Fernando

¹⁰ Fundação do Cinema Brasileiro.

¹¹ Programa Nacional de Apoio à Cultura.

Henrique Cardoso, houve a consolidação de uma política cinematográfica baseada no modelo de incentivos fiscais. Em 1993, houve a publicação de uma lei específica para a atividade audiovisual, a Lei no 8.685/93, conhecida como Lei do Audiovisual, que era uma versão ampliada dos artigos vetados por Collor. De forma análoga, a própria Lei Rouanet surgiu como aperfeiçoamento de um antecedente, a Lei Sarney (1986-1990), que estabeleceu a renúncia fiscal para a cultura. (IKEDA, 2015, p. 165)

Somente com a criação de Leis de Incentivo, na década de 1990, há um novo alento para os realizadores. As políticas públicas de fomento à produção cinematográfica permitiram o surgimento da chamada retomada do cinema brasileiro. Um dos filmes mais importantes dessa época é *Baile Perfumado* (1997), de Paulo Caldas e Lírio Ferreira, feito com verbas de um edital para cineastas estreantes, do Ministério da Cultura. Esse filme marcou também a retomada da produção de longas-metragens em Pernambuco. Porém, mesmo com as leis de incentivo a dificuldade de fazer cinema ainda era grande em função dos altos custos de realização com película cinematográfica, tanto na fase de produção como de pós-produção. O estado continuava ressentindo a falta de uma infraestrutura com equipamentos de filmagem e montagem, bem como de mão-de-obra qualificada.

Apesar dessas adversidades, a produção pernambucana aos poucos cresceu e conquistou vários prêmios em festivais nacionais e internacionais, com filmes como o próprio *Baile Perfumado* (1997) e o curta *Maracatu, Maracatus* (1995), de Marcelo Gomes. Novas produtoras independentes foram surgindo no estado, a exemplo da Parabólica Brasil (1993) e a REC Produtores Associados (1998), ampliando as possibilidades e núcleos de produção. Outros fatores contribuíram para a retomada local. Um deles foi criação do concurso de roteiros Ari Severo de Cinema e Vídeo, com prêmio em dinheiro para a realização de três roteiros de curtas-metragens.

A partir da pressão dos setores culturais, o governo do estado criou, ainda nos anos 1990, mecanismos de incentivo e, posteriormente, em 2002, instituiu uma legislação específica de apoio a projetos culturais, o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura), contemplando também o cinema. Em 2007, por pressão dos realizadores, o governo lança o Funcultura Audiovisual, um edital específico para o setor que contempla projetos de realização (cinema e TV), formação, circulação e preservação de acervo. Junto com outras iniciativas e editais nacionais, o Funcultura Audiovisual gerou um crescimento exponencial tanto na produção quanto na

qualificação técnica e na formação de plateias. As premiadas produções de Cláudio Assis, Marcelo Gomes, Adelina Pontual, Lírio Ferreira, Kléber Mendonça Filho e de nomes da geração mais recente, como Marcelo Pedroso e Gabriel Mascaro, entre outros, foram viabilizadas com recursos do Funcultura. Mas esse crescimento do audiovisual pernambucano não seria possível sem o barateamento de custos com a chegada da tecnologia digital. A Símio Filmes, por exemplo, foi uma das primeiras a produzir um longa-metragem no formato digital, *Amigos de Risco* (2007), de Daniel Bandeira. Também participaram da execução do filme Marcelo Pedroso, Gabriel Mascaro e Juliano Dornelles.

Para alguns pesquisadores, outro fator que contribuiu para o fortalecimento do cinema pernambucano e sua projeção no cenário nacional foi a união e a aproximação dos grupos e realizadores, uma prática que os próprios agentes envolvidos chamam de *brodagem*¹². Para Manuella Costa,

a proximidade desses grupos, primeiramente nesses espaços mais institucionalizados de aprendizagem, cria oportunidades de entrelaçamentos, de trocas solidárias, cujo valor econômico só será sentido depois, na forma de reconversões dessas experiências em capital. Os grupos, que acumulam relações de trabalho e afeto, empregam a aprendizagem feita entre si em outras relações, mais assentadas sobre a lógica econômica formal. A informalidade, prova seu valor, do ponto de vista direto e indireto, pois haverá sempre certa porosidade entre essas situações no campo da produção audiovisual. (COSTA, 2017, p. 208)

Contribuição do Porto Digital

Dotado de uma infraestrutura de alta tecnologia, o Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa, mais conhecido como Portomídia, braço do Porto Digital para a Economia Criativa, é mais uma importante iniciativa capaz de contribuir para um salto qualitativo ainda maior e profissional na cadeia produtiva audiovisual de Pernambuco. É possível afirmar que o crescimento e o reconhecimento das produções audiovisuais contemporâneas do estado podem ser creditados em grande medida a essas

¹² Amanda Mansur Nogueira (2015, p. 33 e 34), observa que: “A gíria pernambucana é um aportuguesamento da palavra em inglês *brother*, e surge como forma de designar uma espécie de irmandade (no caso de um grupo de amigos), ou uma camaradagem (no caso de um favor). A *brodagem* se configura como um jogo de interesses dentro de uma forte relação de amizade, de paixões em comum e vontade de fazer cinema”.

políticas públicas estratégicas para o segmento, ou seja, o Funcultura Audiovisual e o Porto Digital.¹³

Inaugurado em 2013, o Portomídia tem como meta transformar o Recife no principal polo de suporte tecnológico voltado para seis áreas da Economia Criativa: *games*, cinevideoanimação, multimídia, *design*, fotografia e música. A sua operação plena está prevista para acontecer em duas fases. A primeira, em andamento, está focada na pós-produção, baseada em quatro pilares: *educação*, com oferecimento de cursos nas mais diversas áreas em parcerias com instituições especializadas e/ou de fomento; *empreendedorismo*, com a incubação de até dez negócios criativos, oferecendo infraestrutura e networking; *experimentação*, com laboratórios de pós-produção dotados de tecnologias de última geração; e *exibição*, disponibilização de uma galeria de artes digitais equipada para receber exposições com tecnologias interativas.

A segunda fase tem por objetivo dotar o Portomídia de uma estrutura completa de produção, com laboratórios voltados à geração e gravação de conteúdo. O projeto conta com três setores: Núcleo de Produção com estúdio de gravação de vídeo para cinema e televisão, *stop motion*, música e *motion capture*; Núcleo de Teste com laboratório para testar e certificar conteúdos e aplicativos e de usabilidade para games; e Núcleo de Exibição com instalações interativas (galeria digital) e sala de exibição de cinema. Tal como na fase anterior, o Portomídia Produção pretende investir na evolução tecnológica das empresas e na qualificação técnica dos profissionais.

Esta pesquisa acompanhou especificamente a atuação do Portomídia na área da Pós-Produção. A infraestrutura disponível para realização dessa atividade conta com laboratórios de Design e Fotografia¹⁴, Animação e Interatividade¹⁵, Edição de

¹³ O Porto Digital é fruto de uma política pública que tenta inserir Pernambuco no cenário tecnológico e inovador do mundo. O parque tecnológico foi criado com verbas públicas, e é referência nacional de uma ação coordenada entre governo, academia e empresas, conhecido como modelo "Triple Helix".

¹⁴ Oferece máquinas de alto desempenho e *softwares* para que se trabalhe com artes gráficas digitais através de ferramentas como o pacote *Adobe Creative Series Master Collection* e desenvolvimento de plug-ins e aplicações correlacionadas. O ambiente serve como ponto de apoio para a experimentação com as ferramentas aprendidas pelo pilar da capacitação.

¹⁵ Conta com mesas digitalizadoras de última geração *Wacom Cintiq* que possibilitam que o desenvolvedor tenha uma experiência diferenciada ao desenhar digitalmente em cima da própria imagem. O espaço conta com *Workstations* avançadas para maior processamento das imagens trabalhadas nos *softwares*, *Autodesk Maya*, *Autodesk 3Ds Max Designm Toon Boom Animate Pro*, além da suíte *Adobe Master Collection*. O laboratório dá suporte ao pilar de exibição, permitindo que sejam desenvolvidas experimentações multimídia.

Imagem¹⁶, Edição Online e Finalização¹⁷, Edição de Áudio¹⁸, Pré-mixagem¹⁹ e Correção de Cor e Mixagem²⁰.

Como foi apontado anteriormente, o Portomídia é um dos diferenciais do Porto Digital e sua atuação no campo do audiovisual se dá, sobretudo, na fase de pós-produção, por meio da disponibilização de seus laboratórios de última geração, voltados à criação, gravação e finalização de áudio e vídeo, a exemplo do que foi nos filmes pernambucanos *Aquarius* (2016) de Kleber Mendonça Filho e *Boi Neon* (2015) de Gabriel Mascaro.

Boi Neon contou com a contribuição dos equipamentos de mixagem e correção de cor dos laboratórios do Portomídia. O filme foi elogiado pela crítica e circulou bem no mercado brasileiro e mundial, tendo conquistado 28 prêmios ao todo. Entre essas conquistas estão o prêmio especial do júri no Festival de Havana, prêmio de melhor direção no Festival Internacional de Cinema de Marrakech, em Marrocos, e no 17º Festival do Rio, onde foi contemplado em quatro categorias: melhor filme, melhor roteiro, melhor fotografia e melhor atriz coadjuvante. *Boi Neon* conquistou ainda o

¹⁶ Laboratório onde é feito o primeiro corte do filme com os seguintes *softwares*: *Final Cut*, *Avid Media*, *Composer* ou *Adobe Premiere*. Os efeitos especiais poderão ser aplicados através da plataforma *After Effects*. No laboratório pode ser realizado no processo de composição de imagem utilizando o *software Nuke X*. O lugar também disponibiliza o *Cineasset Pro*, para masterização de vídeo capaz de criar arquivos no formato DCI, utilizado nos cinemas digitais.

¹⁷ Laboratório para a utilização de equipamentos que provém agilidade e suavidade para interagir a edição aos efeitos especiais. O estúdio dispõe de uma *Workstation Mac Pro* com memória, placas, processadores montados especialmente para trabalhar com o *software Smoke For Mac*, que contém funções avançadas para montagem de cenas, correção de cor e efeitos visuais, além do monitor profissional de *broadcast* com tecnologia *Oled Sony PVM 2546*, permitindo maior fidelidade do trabalho à cor intencionada pelo editor.

¹⁸ Neste ambiente os técnicos reúnem todo o som captado no set de filmagem, escolhem os melhores takes de diálogo e som ambiente, sincronizam, editam, fazem a criação e recriação de sons e ruídos que irão compor o áudio a ser mixado posteriormente. O laboratório disponibiliza dois sistemas idênticos baseados no *Avid Mbox* e no *Avid Artist Control*, que garantem agilidade e autonomia sobre o processo de edição de áudio na plataforma *Pro Tools*. Os sistemas podem ser utilizados para a montagem de trechos de áudio, inserção de faixas de diálogo e efeitos sonoros.

¹⁹ Em uma sala isolada acusticamente é feita a primeira reunião de todos os elementos de uma peça audiovisual: diálogo, *voice over*, dublagens, ambiente, *walla*, efeitos e música. É feita a mixagem de todos esses sons com equalização e ajustes de volume, adição de *reverb* e compressão para criar o som final do produto. O laboratório possui uma *Workstation Mac Pro* com placa *Protools HDX*, pacote de *softwares Waves Diamond Bundle* e biblioteca de áudios profissionais *Hollywood Edge* integrados operados pela mesa *Avid C24*, junto a um sistema de som 5.1 com caixas Genelec e uma tela de 55 polegadas para a exibição do material com maior aproximação da realidade.

²⁰ Esta sala é destaque em estrutura para a pós-produção do audiovisual em todo o Brasil por reunir no mesmo lugar o trabalho de correção de cor e mixagem final para cinema. Desde a sua construção até o tratamento acústico final, o projeto arquitetônico conta com espaço para até 21 pessoas permitindo que os responsáveis pela finalização do filme possam convidar profissionais de outras áreas para conferir a versão prévia do produto final. Todo o conteúdo produzido na sala é exibido através de um projetor 4K que possibilita a visualização do resultado durante o trabalho, feito em tempo real, sem intervalo para renderização. A tela é especialmente microperfurada acusticamente para evitar que os *Speakers* interfiram na projeção. O áudio, por sua vez, tem um sistema 9.1 contando com *Speakers*, *Subwoofer* e *Surrounds* da JBL, além de amplificadores *Crown DSI 1000*, *2000* e *4000*.

prêmio especial do Júri Orizzonti do Festival de Veneza, na Itália, e uma menção honrosa no Toronto International Film Festival, no Canadá.

Aquarius, de Kleber Mendonça Filho, também conquistou o público e a crítica, tanto nacional quanto internacional. A produção teve a colaboração dos laboratórios do Portomídia na etapa de montagem e finalização. Em abril de 2016, um representante do Festival de Cannes anunciou que *Aquarius* estava entre 21 filmes daquele ano que concorreriam à Palma de Ouro, premiação máxima da mais importante competição cinematográfica francesa e uma das mais cobiçadas do cinema mundial. Foi a única produção latino-americana selecionada. *Aquarius* participou de diversos outros festivais de cinema ao redor de mundo, tornando-se destinatário de 59 indicações e 36 prêmios nacionais e internacionais. Somente no 43º Festival Sesc Melhores Filmes foram sete conquistas: melhor filme brasileiro; melhor atriz brasileira e melhor roteiro brasileiro pelo júri oficial, e mais quatro prêmios do público (melhor filme brasileiro; melhor diretor brasileiro; melhor atriz brasileira e melhor roteiro brasileiro).

Boi Neon e *Aquarius* foram apenas dois dos 115 produtos de diferentes áreas da Economia Criativa elaborados, editados e/ou finalizados nos laboratórios do Portomídia nos quatro primeiros anos de sua atuação, de 2013 a 2017. De acordo com dados fornecidos pela instituição, neste período, foram realizados 96 projetos na categoria de cine-vídeo-animação; 12 de design; quatro de jogos digitais/games; dois de interatividade; e um de música. Os números apontam que a área do audiovisual correspondeu a 83% de produtos apoiados pela instituição, indicando uma participação significativa do Portomídia no fomento da cadeia audiovisual de Pernambuco.

Em relação às atividades de formação, seja para manuseio de equipamentos, planejamento, gestão e qualificação técnica de profissionais foram oferecidos 120 cursos e palestras para duas mil pessoas, tendo como instrutores professores vindos de países como Inglaterra, França, Estados Unidos, Rússia e de alguns estados do Brasil. Um exemplo de curso oferecido pelo Portomídia foi o de correção de cor em cinema. A colorista Vanessa Taylor, instrutora certificada da *FilmLight* (fabricante do *Baselight*), com experiência internacional de ensino de correção de cor com *Baselight*, deu aula para dezesseis alunos com conhecimento básico nesta área. Vanessa Taylor participou da coloração de filmes como *O Grande Gatsby* (Baz Luhrmann, 2013), *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2* (David Yates, 2011), *This is England* (Shane Meadows,

2006) e *Vingadores* (Joss Whedon, 2012), além de outras produções internacionais da Suécia, Israel, Turquia e Índia.

Considerações finais

Após dois anos de coleta de dados e informações em documentos, publicações e no trabalho de campo, buscando entender como as ações do Porto Digital, por intermédio do Portomídia, contribuem para o fomento da produção audiovisual pernambucana, foi possível perceber que, após 18 anos de inserção na região central do Recife, o parque tecnológico firmou-se como uma referência internacional nos setores da Tecnologia da Informação e da Economia Criativa, tornando-se o símbolo de uma cidade que não para de crescer e que se reinventa para assegurar o futuro. A atuação do Portomídia tem contribuído para o crescimento, sobretudo, qualitativo da produção audiovisual pernambucana, como pode ser constatado nos diversos prêmios conquistados por filmes de curtas e longas-metragens que de algum modo fizeram uso dos laboratórios do parque tecnológico.

A vocação do estado de Pernambuco, em particular a cidade do Recife para a produção cinematográfica, uma tradição que remota ao início do Século XX e que passou por grandes percalços, agora pode desfrutar de políticas públicas e de uma infraestrutura tecnológica que há pouco tempo atrás era procurada fora do país. Levando-se em consideração que o segmento audiovisual local é o mais expressivo da Economia Criativa das regiões Norte e Nordeste, e um dos mais importantes do Brasil, é possível dimensionar o impacto da atuação do Porto Digital para o fomento da produção cinematográfica pernambucana, que agora pode ser realizada em todas as etapas de produção e pós-produção no próprio estado com a mesma qualidade dos centros tecnologicamente mais avançados do mundo, mas a um custo muito menor.

O melhor é que o fomento ao audiovisual efetuado pelo Porto Digital tende a crescer com o pleno funcionamento das duas fases do projeto: o Portomídia Pós-Produção e o Portomídia Produção. Além disso, o parque tecnológico expandiu a sua atuação para cidades do interior do estado. Em Petrolina, no sertão do São Francisco, e Caruaru, na região Agreste. Na cidade sertaneja, o setor do audiovisual é uma

prioridade, pois lá foram criadas plataformas complexas de estúdios distribuídos nos núcleos funcionais: Criação e Prototipação²¹; Audiovisual e Música²² e Exibição²³.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Sérgio e BUTCHER, Pedro. **Cinema, desenvolvimento e mercado**. Rio de Janeiro: BNDES/Aeroplano, 2003.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de, LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. Petrópolis: Editoras Vozes, 2010.

COSTA, Mannuella R. **Cinema Brasileiro Independente no contexto contemporâneo: entre a Ficção e a Realidade**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.

CUNHA FILHO, Paulo Carneiro da. **A Imagem e seus Labirintos: O cinema clandestino do Recife (1930-1945)**. Recife: Nektar, 2014.

_____. **A utopia provinciana: Recife, cinema, melancolia**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2010.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **O Cinema Super 8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural**. Recife: Fundarpe, 1994.

_____. **Cinema pernambucano: uma história em ciclos**. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 2000.

FIGUEIRÔA, Alexandre; BEZERRA, Cláudio. **O documentário em Pernambuco no século XX**. Recife: Fasa/MXM, 2016.

FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro. **Indústrias Criativas – Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2014. Disponível em: <<http://www.firjan.com.br/firjan/empresas/competitividade-empresarial/industria-criativa/default.htm>>. Acesso em: 09 de jul. de 2018.

IKEDA, Marcelo. **As leis de incentivo e a política cinematográfica no Brasil a partir da "retomada"**. Revista Eptic. Volume 17, n. 3, setembro de 2015. Editora Substância. ISSN 1518-2487.

²¹ Laboratórios de Design Gráfico, Web e de Produtos, Modelagem e Impressão 3D, desenvolvimento de Games e Animação.

²² Estúdios de gravação de música, Fotografia e Vídeo, mixagem e pós-produção.

²³ Arena multifuncional em formato *stadium* – arquibancadas organizadas em uma forma que se assemelha ao teatro – para teste e competição de games, exibição de filmes e auditório.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

MARSH, David; STOCKER, Gerry (orgs.). **Theory and methods in Political Science**. New York: Palgrave MacMillan, 2009.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **A Brodagem no cinema em Pernambuco**. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2014.

PORTO DIGITAL. **Porto Digital**: criatividade, inovação e empreendedorismo. Slides. 2011. Disponível em: < http://fiergs.org.br/files/arq_ptg_6_1_11732.pdf >. Acesso em: 28 de maio 2018.

PORTO DIGITAL. **O que é o Porto Digital**. 2017. Disponível em: <<http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital>>. Acesso em: 09 de jul. de 2018.

ROCHA, Glauber. **Revisão crítica do cinema brasileiro**. São Paulo: Cosac e Naify, 2003.