

O Navegar da Indústria Criativa no Recife até o Porto Digital ¹

Maria Júlia de Queiroga VIEIRA²;

Aline Maria Grego LINS³.

Universidade Católica de Pernambuco

Resumo

Este artigo tem por objetivo mapear o cenário econômico e, sobretudo, cultural do Recife, que acabou propiciando, em 2000, o surgimento do Porto Digital. Trata-se de um resgate histórico sobre iniciativas vivenciadas na capital pernambucana no século XX, em especial na segunda metade do século, que poderiam ser enquadradas hoje como atividades da Indústria e da Economia Criativa. O texto é parte de uma pesquisa de iniciação científica, em andamento, de caráter exploratório, realizada em fontes documentais; publicações impressas, sites e portais; além de depoimentos. Parte-se do pressuposto de que tais atividades experimentadas no Recife contribuíram não só para o surgimento do Porto Digital, mas apontaram pistas para o futuro, a exemplo do Portomídia, braço do Porto Digital com foco no tripé comunicação, tecnologia e arte.

Palavras-chave: Recife. Porto Digital. Indústria e Economia Criativa.

Introdução

A economia de Pernambuco tem-se modificado profundamente desde o século XX e, no século XXI, as alterações são ainda mais significativas. Uma das razões para esse processo em curso pode estar diretamente ligada à expansão da Economia Criativa. No Brasil, segundo o mapeamento das Indústrias Criativas, realizado pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FIRJAN), em 2014, houve crescimento de 69,1%, comparado a 2004. Em Pernambuco, o aumento só em 2013 foi de 14% (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2014).

O Porto Digital é apontado como um dos responsáveis pelo fomento dessa economia na capital do estado. O Porto Digital é uma organização não governamental que existe desde 2000 e ocupa o bairro do Recife Antigo, além de outros bairros a exemplo de Santo Amaro, Santo Antônio e São José e, mais recentemente, o bairro da

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Jornalismo do 6º período, da Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: m.juliaqueiroga@gmail.com.

³ Docente pesquisadora do Mestrado em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: aligreg@uol.com.br.

Boa Vista⁴. Está cravado, portanto, na região central da cidade, que sofre hoje com a especulação imobiliária, a exemplo do que acontece com o bairro de São José, basta lembrar o caso do Cais José Estelita⁵. A presença de projetos de organizações sociais e de várias outras iniciativas, a exemplo das desenvolvidas por algumas empresas agregadas ao Porto Digital, tem buscado outras saídas para essa área central e nobre da cidade e, dessa forma, enfrentar e resistir a esses ataques, mas esse é um tema a ser tratado, ainda, numa segunda fase da nossa pesquisa⁶.

O objetivo da presente pesquisa é o de identificar o percurso histórico da economia criativa em Pernambuco e, de modo mais especial, no Recife, que possam ter contribuído ou que desaguaram na criação do Porto Digital. Parte-se do pressuposto de que, de alguma forma, a existência de uma veia criativa do povo pernambucano, principalmente do recifense, revelada em ciclos e movimentos culturais do século XX, com repercussões econômicas, ainda que modestas, fossem prenúncios de atividades integrantes das denominadas Indústria e Economia criativa. Elas teriam contribuído para o surgimento de um ambiente propício para propostas inovadoras, a exemplo do Porto Digital e, mais recentemente, do Portomídia. Assim, a primeira etapa da nossa pesquisa que o presente artigo retrata, é resultado do mapeamento de alguns desses primeiros passos da Indústria e da Economia Criativa no estado de Pernambuco, de modo particular no Recife, num tempo em que esses conceitos, cunhados por estudiosos australianos e ingleses, ainda eram pouco difundidos.

Na indústria criativa, o elemento inovador é a peça chave da economia e as pessoas são imprescindíveis nesse processo. John Howkings (2013), apesar de reconhecer as dificuldades enfrentadas na indústria/economia criativa, destaca que:

As pessoas com ideias – pessoas que detêm ideias – se tornaram mais poderosas do que aquelas que operam máquinas e, em muitos casos, até mais do que aquelas que possuem as máquinas. Mesmo assim, a relação entre criatividade e economia permanece praticamente invisível. (HOWKINGS, 2013, p.13)

4 Informações retiradas do Prospecto do Porto Digital, de 2016, cedido pela organização.

⁵ Havia um projeto em curso das construtoras para transformar essa área do Cais, até então terreno público, pertencente a União, num grande empreendimento imobiliário comercial e residencial de alto padrão e custo. A sociedade civil reagiu a venda do terreno histórico da cidade para uso privado, sem consulta pública, que resultou no movimento Ocupe Estelita.

⁶ Essa pesquisa tem duas etapas, a primeira é este mapeamento do percurso histórico da indústria criativa no Recife. A segunda etapa, a ser desenvolvida entre agosto de 2017/2018, terá como foco as pistas para o futuro apontadas pela economia e indústrias criativas em Pernambuco, observando os impactos no processo urbanístico do Recife e de interiorização no estado, a partir do caso Portomídia.

Segundo o Relatório Especial sobre Economia Criativa, elaborado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), em 2013⁷, e pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), a economia criativa tornou-se uma força transformadora no mundo de hoje.

Considerando a multiplicidade de conceitos disponíveis hoje na literatura especializada, entendemos pertinente destacar que trabalhamos o conceito indústria criativa na seguinte perspectiva:

[Indústrias criativas] produzem bens e serviços que utilizam imagens, textos e símbolos como meio. São indústrias guiadas por um regime de propriedade intelectual e [...] empurram a fronteira tecnológica das novas tecnologias da informação. Em geral, existe uma espécie de acordo que as indústrias criativas têm um *core-group*, um coração, que seria composto de música, audiovisual, multimídia, software, broadcasting e todos os processos de editoria em geral (JAGUARIBE, 2006 *apud* BENDASSOLLI et. al, 2009, p. 12).

Esse contexto reúne um conjunto de atividades relacionadas à criação, fabricação e comercialização de serviços e/ou produtos culturais, muitos deles com processos claramente comunicativos, tais como o jornalismo, fotografia, publicidade, design, softwares interativos, indústria editorial, rádio, TV, além, é claro, de lazer, música, teatro, filmes, *games* (FAUSTINO, 2013). Trata-se, portanto, de um fenômeno cuja conceituação e interdisciplinaridade, inclusive com os Estudos da Comunicação, ainda se encontram em processo de consolidação, mas que revelam uma estreita relação entre esses campos.

Estratégias narrativas e processos de elaboração e circulação de produtos próprios da indústria criativa, com ênfase em ambientes de convergência midiática estão entre os focos comuns de interesse tanto da Economia Criativa e da Indústria Criativa, quanto dos Estudos de Comunicação. A interface entre esses diferentes saberes manifesta-se na construção de discursos e efeitos de sentido nas mais diversas plataformas tecnológicas e/ou experiências empreendedoras, a exemplo do Portomídia.

⁷ Published by the United Nations Development Programme (UNDP), One United Nations Plaza, New York, NY 10017, USA and the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France -ISBN 978-92-3-001211-3

Recife no século XX

Até o século XIX, a economia de Pernambuco se baseava, majoritariamente, na indústria açucareira. O estado era o maior produtor de açúcar do país, segundo Manuel Correia de Andrade (2001), e os seus concorrentes mais importantes – Bahia e Rio de Janeiro- não conseguiam ultrapassá-lo. A capital Recife, respirava os reflexos dessa condição de liderança e poder econômico.

Mas, no começo do século XX, a economia açucareira começou a entrar em crise, em razão de uma oscilação do mercado externo. A tentativa para sanar parte do problema foi melhorar a relação com o mercado interno. Nesse período, o Sudeste começou a ter predominância e controle maior na venda dos produtos agrícolas, em especial São Paulo, com a cultura do Café, o que em parte também contribuiu com a produção açucareira. “Tirava, então, partido da dinamização da economia o Sudeste, com base nas exportações de café, o que ampliou o mercado consumidor daquela região, passando a absorver os excedentes do açúcar do Nordeste” (LIMA; SICSÚ; PADILHA, 2007, p. 5).

Ainda no século XX, Recife experimentou outros arranjos industriais, a exemplo da produção têxtil e, mais tarde, da indústria sucroalcooleira, mas sem a mesma força dos tempos áureos do açúcar.

Outra marca da cidade do Recife foram as experiências inovadoras no campo da cultura que, se industrialmente não possuíam força, do ponto de vista inventivo, representavam um marco diferenciador da cidade. Destacamos, neste quesito, a rica e diversa produção de escritores, a exemplo das gerações de 40 e 50, liderados por nomes como Gilberto Freyre e Josué de Castro, poetas a exemplo de Joaquim Cardoso e João Cabral de Melo Neto. Nas artes plásticas, escultores e pintores destacaram-se, tais como Cícero Dias, Lula Cardoso Ayres, Abelardo da Hora, Joaquim e Vicente do Rego Monteiro, e Francisco Brennand.

Antes, a cidade assistiu ao empreendedorismo no cinema, com o Ciclo do Recife. Nos anos 20, filmes produzidos e exibidos na cidade, alavancados pelo espírito empreendedor de nomes como Edson Chagas, Gentil Roiz, Ari Severo, e Jota Soares, apresentavam uma nova produção artística/cultural. Foram 13 longas metragens roteirizados, filmados e exibidos no Recife (e em outras capitais), sendo esse Ciclo considerado um dos mais importantes do Cinema Regional do País (FUNDAJ,2017).

Ainda com o cinema, o Recife foi marcado nas décadas de 70 e 80, pelo movimento do Super 8, que produziu dezenas de documentários e curtas metragens experimentais, e que hoje se encontram sob a guarda da Coordenação de Som, Imagem e Microfilmes da Fundação Joaquim Nabuco⁸. A pequena câmera e o filme de 8mm possibilitou experiências amadoras, mas também profissionais, formando ou despertando os primeiros passos de uma geração de cineastas.

Um dos produtos cinematográficos dessa década foi o filme *Morte no Capibaribe* (1983), com direção e roteiro de Paulo Maurício Caldas. É uma ficção, 23 minutos de duração, baseada em uma história verídica. Em uma entrevista realizada para o jornal *O Berro*, da Universidade Católica de Pernambuco, Paulo Caldas⁹ afirmou:

“Fizemos esse trabalho com seriedade, ele é o resultado de muito estudo, de muita luta, representa a integração de uma equipe amadora, com um incrível senso de profissionalismo. Sabíamos que enfrentaríamos dificuldades, entretanto o amor à arte e a vontade de criar e produzir uma coisa só nossa era bem mais forte.” (CALDAS, 1983 apud FIGUERÔA, 1994 p. 160).

A música, outra área da economia criativa, sempre esteve presente em Pernambuco e, de modo mais efetivo, nas cidades do Recife e Olinda, para tanto, basta citar a força do frevo, sua marca incondicional, com registro popular e erudito, que alia desde os primeiros momentos de sua existência a música e a dança. Viveu o movimento Udigrudi nos anos 60/70, com uma música mais revolucionária, em melodia e letra. O movimento Armorial, liderado por Ariano Suassuna, que além da música e da dança, também marcou a literatura e as artes plásticas. E já no final do século XX, a cena musical *Mangue Beat*, liderada por Chico Science, Fred Zero 4 e Renato L.

Essas iniciativas, aqui elencadas rapidamente, revelavam a vocação criativa da cidade e do estado, mas ainda distante de uma organização econômica planejada e sustentável, ou melhor, que buscava efetivamente a sustentabilidade. Talvez a exceção seja o *Manguebeat*.

É possível dizer que, só no final do século XX, o cenário começa a mudar na “economia cultural” pernambucana, com a inserção de projetos de TI – Tecnologia da

⁸ Fundação Joaquim Nabuco. Disponível em: <www.fundaj.gov.br>.

⁹ Paulo Caldas é um dos diretores do filme *O Baile Perfumado*, junto com Lírio Ferreira. O filme é considerado um marco da retomada do cinema pernambucano.

Informação, seja no aspecto da diversidade de produção ou no seu caráter inovador. Em 1996, foi instalado o Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (C.E.S.A.R). Um empreendimento, liderado por professores universitários, que contribuiu para um novo olhar sobre a economia pernambucana e também recifense, provocando mudanças significativas na região, sobretudo, a que abriga o histórico Porto da cidade.

Bairro do Recife Antigo

A área do Recife Antigo, onde nasceu a cidade, abrigava o Porto de embarque e desembarque de mercadorias e de viajantes, além de muitas histórias, entre elas, a vocação empreendedora dos mascates, e a passagem dos judeus, que fundaram na capital pernambucana a primeira sinagoga das Américas, Kahal Kadosh Zur Israel, na primeira metade do século XVII, e ainda existente na Rua do Bom Jesus (RECIFE, 2017).

Durante a invasão holandesa (1630-1654), a construção da Ponte Maurício de Nassau, ligando o Recife Antigo a outras ilhas, teve o objetivo de iniciar a expansão para o continente. O bairro do Recife, desde então, passou por diversas reformas e mudanças em sua estrutura para abrigar os novos rumos da cidade.

Mas, foi nas primeiras décadas do século XX que o Recife e esse bairro sofreram as grandes transformações urbanísticas e sociais, que levaram a região a sofrer alterações significativas, seguindo a urbanização de outros espaços da cidade, motivada, inclusive, pelo movimento de higienização que tomou conta das principais cidades brasileiras. Esse movimento visava a combater as graves epidemias de saúde que assolavam nossas cidades, fruto da ausência de ações sanitárias. Aliado a esse processo, havia o intuito de modernizar as regiões urbanas centrais nas quatro primeiras décadas do século XX. Mas, segundo Leite (2006), as reformas que ocorriam, no caso do Recife e do Rio de Janeiro, tinham, de fato, a intenção primeira de erradicar os focos de epidemias que proliferavam nas regiões portuárias. Nos anos 60 e 70, o bairro do Recife praticamente caiu no ostracismo, em razão da expansão da cidade para outros bairros, sobretudo no continente.

O terceiro momento de mudança do bairro foi vivenciado quando do surgimento do Programa Integrado de Desenvolvimento de Turismo no Nordeste, parte do Programa Nacional de Desenvolvimento do Turismo (PRODETUR). O Programa foi criado a partir de estudos encomendados pelo Banco Nacional de Desenvolvimento

Econômico e Social (BNDS) e visava uma revitalização das regiões urbanas históricas, a exemplo do bairro do Recife, que hoje (Figura 1), em grande parte revitalizado, abriga o Porto Digital.

Figura 1- Bairro do Recife e prédio do Núcleo de Gestão do Porto Digital



Fonte: Acervo do Porto Digital. Recife, Pernambuco

CTI: Conectando estudantes ao mercado de trabalho

A capital recifense possui um ecossistema cultural bastante favorável e forte à formação de um ambiente propício para os desenvolvimentos intelectual e profissional. O primeiro Centro de Tecnologia da Informação da cidade foi criado na Universidade Federal, em 1974, denominado de Departamento de Estatística e Informática e ficava dentro do centro de Ciências Exatas e da Natureza (CCEN). Na época, a formação oferecia apenas o bacharelado e a pós-graduação em Ciência da Computação. Em 1999, o Departamento de Informática alcança o status de Centro e passa a ser o Centro de Informática (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, 2017)

Na Universidade Católica de Pernambuco, o destaque era o Núcleo de Informática (NIC), que formava técnicos em nível pós-médio. Segundo Francisco Saboya Albuquerque Neto¹⁰, presidente atual do Porto Digital, a *expertise* dos profissionais mais maduros, da década de 60 e 70, oriundos do mercado, passou a ser reforçada pelos recém-formados dessas instituições, que apresentavam uma bagagem teórica mais sofisticada. É importante destacar que o Recife tinha duas empresas de T.I fortes, IBM e Borges, e bancos e empresas locais, a exemplo do Banorte e Bompreço, na área de varejo, que possuíam setores de TI bem desenvolvidos.

O papel das Universidades foi o de promover mudanças no mercado de T.I, fomentando a melhora profissional e a vida acadêmica. Enquanto que o papel das

¹⁰ Entrevista realizada com Francisco Saboya, presidente do Porto Digital, realizada no dia 20 de abril de 2017, no Recife.

empresas foi de ampliar o mercado para reter esses profissionais na cidade. Em 2000, começara os primeiros percursos dos estudos de games com a oferta de uma disciplina, na UFPE, incentivado pela demanda de uma empresa da época, a “Arte Vudu”, que precisava de pessoas conhecedoras do processo de desenvolvimento de jogos. Em 2010, a Universidade Católica de Pernambuco dá um novo passo e cria o primeiro curso de Jogos Digitais do estado, de acordo com Lins¹¹.

Porto Digital – o Recife navegando em outros mares

O Porto Digital é uma organização não governamental que atua nas áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação com *Software* e em Economia Criativa. O Porto foi criado há 17 anos, na virada do século e do milênio.

Um conjunto de professores da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), liderados por Silvio Meira, observou que a maioria dos estudantes formados no curso de Tecnologia da Informação da instituição não permanecia no estado. Para se ter uma ideia, em 1993, de acordo com Saboya (2017), uma turma inteira de mestrado de Informática, com 17 alunos, foi contratada para trabalhar em empresas como a Microsof. Como reter esses estudantes no Recife? Foi à pergunta feita, à época, pelos professores que começaram a respondê-la a partir de 1996, com a criação do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (C.E.S.A.R) e o Instituto de Ciência e Tecnologia (ITC).

O C.E.S.A.R foi um espaço destinado a desenvolver soluções complexas, os problemas eram trazidos de fora e atraiu as empresas em razão da lei da informática, a Lei nº 8.248/91 (BRASIL, 1991) que propiciava incentivos fiscais as empresas do setor de tecnologia que investissem em tecnologia e desenvolvimento nas cidades:

Art. 4º As empresas de desenvolvimento ou produção de bens e serviços de informática e automação que investirem em atividades de pesquisa e desenvolvimento em tecnologia da informação farão jus aos benefícios de que trata a Lei no 8.191, de 11 de junho de 1991.

Em 2000, com o objetivo de ser um polo de desenvolvimento de *software*, surgiu o Porto Digital, longe do campus da Universidade, mas cravado no bairro histórico do

¹¹ Entrevista realizada com Anthony Lins, professor e coordenador do curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco, realizada no dia 10 de janeiro de 2017, no Recife.

Recife Antigo. O objetivo era contribuir com a revitalização do bairro, que, novamente, estava esquecido, apesar de ser central e, portanto, de grandes possibilidades no quesito mobilidade.

Hoje, o Porto Digital é gerenciado por uma Organização Social (O.S), sem fins lucrativos e possui um núcleo de gestão – denominado Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD) que é credenciada pelo Governo do Estado e Prefeitura da Cidade do Recife. Segundo Francisco Saboya(2017), esse quadro contribui para que exista uma relação próxima entre o governo e o Núcleo, o que possibilita que acordos sejam efetivados mais rapidamente, dando celeridade aos processos.

São 271 empresas e instituições¹², instaladas no Porto Digital, com cerca de 8.500 empregados, mais de 800 empreendedores e uma receita anual de quase um bilhão e meio. Suas *expertises* vão desde a acessibilidade, inclusão e sustentabilidade até a área de produção cultural, *games* e multimídia.

Uma particularidade do Porto Digital com relação a outros parques tecnológicos existente no País é a sua territorialidade. A opção por expandir-se na região central do Recife (bairros do Recife, Santo Amaro, Santo Antônio e São José), é considerada estratégica, por ser de fácil acesso e grande fluxo de pessoas e de serviços. O Porto hoje está em expansão para o outro lado do Rio Capibaribe, bairro da Boa Vista, ainda no centro da cidade, que concentra um expressivo número de instituições de ensino superior. Começa a dar, também, os primeiros passos para a interiorização de seus projetos, a exemplo das ações nas cidades de Caruaru e Petrolina.

A Economia Criativa

A economia criativa representa um modelo de negócio em que a produção de serviços e geração de produtos são resultantes do: conhecimento, da criatividade e da inovação, por isso mesmo, o capital humano é recurso imprescindível. De acordo com Howkins (2013, p.13): “a criatividade não é necessariamente uma atividade econômica, mas pode tornar-se caso produza uma ideia com implicações econômicas ou um produto comerciável”.

De acordo com o mapeamento das indústrias criativas da FIRJAN (2014), a economia criativa possui quatro núcleos: o Consumo, a Cultura, as Mídias e a Tecnologia. Quando se fala em Consumo, as áreas de abrangência são: publicidade,

12 Informações retiradas do Prospecto do Porto Digital, de 2016, cedido pela organização. Esse número costuma flutuar devido a empresas que encerram suas atividades

arquitetura, *design* e moda. Cultura abrange expressões culturais, patrimônios e arte, música e artes cênicas. Em Mídia, destaque para o audiovisual e o editorial, enquanto que Tecnologia abrange: Pesquisa e Desenvolvimento (P&D), Biotecnologia e Tecnologia da informação e comunicação (TIC).

O capital criativo é diferente do capital intelectual e do capital humano, mas todos são elementos importantes nesse processo econômico. Segundo Howkings (2013, p. 228), “o valor do que sabemos, o valor intangível daquilo que criamos, pode exceder o valor dos bens materiais que nos cercam”, dessa forma, o capital criativo está diretamente relacionado a nossa capacidade de criar, de inovar.

Unir capital humano com potencial intelectual e criativo é desafio para essa economia, que busca a partir dessa união, gerar produtos que tenham valor econômico. Para isso, prioriza a hierarquia horizontal, os trabalhos em grupo e o conhecimento em áreas diversas, a exemplo da comunicação e das artes.

De acordo com Howkings, “A criatividade por si só não tem valor econômico. Ela precisa ser plasmada em um produto comercializável se quiser alcançar valor comercial”. É necessário trabalhar essa ideia, para conciliar o antigo sistema econômico com esse novo, que preza algo intangível. (Howkings, 2013, p. 39). Nesse cenário, é possível compreender o desafio que o Porto Digital e própria cidade do Recife têm a enfrentar, para reinventar e expandir sua economia.

Portomídia – o braço do Porto Digital e centro da Economia Criativa

Desde 2008, os gestores do Porto Digital passaram a trabalhar num novo projeto, visando à expansão das atividades, de tal forma que novas áreas fossem contempladas pela dinâmica do Porto Digital. O objetivo era renovar a organização. Em 2010, definiram apostar nas atividades pertinentes à Economia Criativa. Optaram por escolher um recorte dessa Economia, priorizando atividades que envolvessem, de alguma forma, o uso da tecnologia da informação e/ou comunicação.

Assim, as atividades escolhidas pelo Porto Digital foram: fotografia, cinema, música, *design* e *games*. O motivo para essa escolha, de acordo com Jubert¹³, coordenadora do Portomídia, foi a percepção de que diversos cursos novos da área de Economia Criativa estavam sendo criados pelas universidades pernambucanas, a exemplo do curso de Cinema da Universidade Federal, os cursos de Fotografia e Jogos

¹³ Entrevista realizada com Simone Jubert, consultora de Economia Criativa do Portomídia, realizada no dia 29 de Novembro de 2016, no Recife.

Digitais da Universidade Católica, e o curso de Comunicação Social com ênfases em Mídias Sociais e Produção Cultural da UFPE/Campus Caruaru, entre outros.

Além disso, paralelamente, havia um forte mercado de produção e cinema na cidade, que retornou sua caminhada na década de 90. Foi um período importante também na questão dos incentivos públicos que contribuíram para fortalecer a produção local. Segundo Saboya (2017), massa crítica é importante, mas é preciso também ter mercado, políticas públicas e mecanismos de financiamento, além das universidades para criar uma dinâmica mais inovadora e produtiva. Destaque, na pós-graduação, para o recém-criado mestrado profissional da UNICAP em Indústrias Criativas.

Um dos braços do Porto Digital, o Portomídia (2013), é um espaço montado com laboratórios de última geração, sobretudo na área do audiovisual, que permite trabalhos de pós-produção, inclusive já vem sendo utilizado pelos cineastas pernambucanos. O local é aberto a estudantes, produtores e empresas que queiram utilizar os equipamentos disponíveis. Nesse espaço são realizadas atividades de pós-produção, a exemplo do laboratório de mixagem e correção de cor. Está prevista uma segunda fase que será destinada a pré-produção, que prevê a instalação de três núcleos de produção, teste e exibição.

O Portomídia possui quatro eixos de atuação: educação, empreendedorismo, exibição e experimentação. Na área de formação, já ofertou quase cem cursos (96), seminários e palestras, capacitando em torno de 1.950 pessoas. Possui uma galeria onde já foram realizados mais de 40 eventos, em apenas três anos. Em empreendedorismo, 6 *startups* graduadas e 1 empresa incubada e, na área da experimentação, os resultados são 54 trabalhos de audiovisual, 2 em games, 9 em design, 2 em fotografia, 2 em interatividade e 2 em música.

Destaque para a ilha de correção de cor de filme e mixagem de som (Figura 2). Só existiam, na época de sua criação, três exemplares deste na América Latina, um no México e dois no Brasil, sendo que o do Portomídia é o único de uso público. O outro pertence à Rede Globo de Televisão, de uso privado. O filme *Aquarius* (1915), de Kleber Mendonça, por exemplo, foi finalizado neste laboratório.

Figura 2- Equipamento para correção de cor de filme.



Fonte: Acervo do Portomídia. Recife, Pernambuco.

Armazéns da Criatividade – um ecossistema criativo

Os Armazéns da Criatividade são projeções do Porto Digital e extensões do Portomídia em Caruaru e, futuramente, também em Petrolina. Fazem parte do projeto de interiorização da organização, de acordo com Saboya¹⁴ e tem como bandeira levar para o interior de Pernambuco alternativas da indústria criativa. Além de fomentar a Economia Criativa no Estado.

Em 2014, algumas cidades possuíam cursos universitários de instituições públicas e privadas, mas que não conseguiam manter seus formandos na Região. A questão foi levada para a equipe do Porto Digital, que realizou pesquisas de mercado e rodas de conversas com as universidades para saber quais seriam as cidades que deveriam ser priorizadas no interior pernambucano. A primeira cidade escolhida foi Caruaru, polo econômico, médico-hospitalar, cultural e acadêmico. Além de ser um polo muito forte na produção têxtil, sem falar da diversidade e riqueza do seu artesanato. (CARUARU, 2017).

Caruaru localiza-se a 135 quilômetros do Recife e, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população estimada em 2016 era de 351.686 habitantes (IBGE, 2017). Sua cultura é bastante rica e lá viveu Vitalino Pereira dos Santos (1909-1963), mais conhecido como Mestre Vitalino, artesão de esculturas feitas de barro. Sua obra, arte figurativa, retrata a cultura e o folclore do povo nordestino.

¹⁴ Entrevista com Francisco Saboya, presidente do Porto Digital, realizada no dia 20 de abril de 2017, no Recife.

A interiorização do Porto Digital resultou, como já citado, na criação dos Armazéns Criativos, que se constituem em pontos de suporte à inovação e ao empreendedorismo e apoiam atividades base, dependendo do tipo da economia local.

O Armazém de Caruaru, por exemplo, possui três núcleos funcionais e o predomínio de recursos que dão suporte à indústria criativa da moda nas atividades de: criação, prototipação e editorial de moda. É um local onde uma família (a economia base da cidade é gerada por conglomerados familiares), que atua na produção de roupas, pode criar uma microempresa, receber consultorias e utilizar-se de equipamentos que permitem a criação de seus próprios tecidos, com o uso de impressoras 3D, por exemplo. O Armazém possui também um estúdio de fotografia e equipamentos que permitem a realização de editoriais de moda e espaço disponível para a realização de desfiles e lançamento de coleções.

A segunda cidade escolhida foi Petrolina, que fica na outra ponta do estado, distante 713 quilômetros do Recife. A cidade destaca-se pela produção de frutas, sendo importante exportadora do Brasil desses produtos. Mas é produtora, também, de diversa e rica produção nas artes populares, na música e no audiovisual. O Armazém de Petrolina, que ainda está em fase de implantação, contará com três núcleos voltados para a Criação e prototipação para o Audiovisual, Música e Exibição.

Considerações finais

Considerando as experiências empreendedoras e criativas na área de TI, Comunicação e, sobretudo, música, audiovisual e *games*, podemos constatar, no levantamento documental realizado, os eventos culturais que permearam a cidade do Recife em vários momentos do século XX. Foram ações que buscaram fomentar o mercado, aliado ao espírito empreendedor e criativo. O Ciclo do Recife dos anos 20, Movimento Super 8, na década de 70, e o Mangubeat são algumas dessas experiências. O aumento e fortalecimento da produção audiovisual no estado, por exemplo, é uma de suas heranças. Muitas das ações empreendedoras surgiram de forma despreziosa, amadora, para resolver necessidades de grupos ou pessoas individualmente, tal como o Super 8 ou primeiros passos acadêmicos no mundo dos games.

A história da cidade do Recife é marcada não só por lutas, enfrentamentos, mas também pela mistura de sua cultura local com experiências empreendedoras, a exemplo das holandesas (período de Maurício de Nassau), portuguesas, indígenas e africanas.

Esse caldeirão de fusões possivelmente contribuiu e tem contribuído para o aparecimento de iniciativas pertinentes a Indústria e Economia criativa.

A pesquisa, ainda que parcialmente, aponta para o fato de que esses eventos históricos que marcaram a economia e as experiências criativas no estado de Pernambuco e, de modo mais especial, na cidade do Recife, acabaram por influenciar ou, ao menos inspirar novos projetos empreendedores na passagem do século XX para o século XXI, a exemplo do Porto Digital. Tais experiências provocaram um olhar diferenciado para a própria capital pernambucana e suas potencialidades. Assim, talvez não seja exagero afirmar que o C.E.S.A.R., o Porto Digital e o Portomídia são resultados de necessidades diferentes, mas integrantes de uma cultura e uma economia em ebulição. São fruto do trabalho de muitas pessoas, que convivem com um ecossistema rico e em constante transformações, tal como acontece no Recife, Caruaru e Petrolina. As perspectivas para o futuro revelam-se ricas e plausíveis, mas esse foco é parte para uma segunda fase da nossa pesquisa.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Manuel Correia de. Espaço e tempo na agroindústria canavieira de Pernambuco. **Revista Estudos Avançados**, São Paulo, v.15, n.43, 2001. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9836/11408>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

BANCO DO NORDESTE. Prodetur: ampliando as atividades turísticas do Nordeste. Disponível em: <https://www.bnb.gov.br/prodetur_>. Acesso em: 25 abr. 2017.

BENDASSOLLI, Pedro F.; WOOD JR., Thomaz; KIRCHBAUM, Charles; PINA e CUNHA, Miguel. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades, **Revista de Economia e Administração – RAE**, jan./mar., n. 1, v. 49, São Paulo, 2009a. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2015.

BRASIL. Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991. Dispõe sobre a capacitação e competitividade do setor de informática e automação, e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 24 out. 1991. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8248.htm>. Acesso em: 16 abr. 2017.
CARUARU. Prefeitura. **Sobre Caruaru**. Disponível em: <<https://www.caruaru.pe.gov.br/sobre-caruaru>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.abradi.com.br/wp-content/uploads/2015/05/Mapeamento-2014.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

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

FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO. Disponível em: <www.fundaj.gov.br>. Acesso em: 25 abr. 2017.

HOWKINS, John. **Economia criativa**: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: Makron Books, 2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Brasil/Pernambuco/Caruaru**. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/v4/brasil/pe/caruaru/panorama>>. Acesso em: 23 abr. 2017.

JUBERT, Simone. **Simone Jubert**: entrevista [nov. 2016]. Entrevistadores: Maria Júlia de Queiroga Vieira e Aline Maria Grego Lins. Recife, 2016.

LEITE, Rogério Proença. Patrimônio e enobrecimento no bairro do Recife. **Revista CPC**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 17-30, maio/out. 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/15587>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

LIMA, J. P. R.; SICSÚ, A. B.; PADILHA, M. F. F. G. Economia de Pernambuco: transformações recentes e perspectivas no contexto regional globalizado. **Revista Econômica do Nordeste**, Fortaleza, v. 38, n. 4, out./dez. 2007. Disponível em: <https://www.bnb.gov.br/projwebren/exec/artigoRenPDF.aspx?cd_artigo_ren=1062>. Acesso em: 15 abr. 2017.

LINS, Anthony. **Anthony Lins**: entrevista [jan. 2017]. Entrevistadores: Maria Júlia de Queiroga Vieira e Aline Maria Grego Lins. Recife, 2016.

PORTO DIGITAL. **Parque**. Disponível em: <<http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital#submenu-parque>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

RECIFE. Prefeitura. Bairro do Recife. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/cidade/projetos/bairrodorecife/1_xx.htm>. Acesso em: 25 abr. 2017.

SABOYA, Francisco. [Palestra dia 15/03]. 2017. Conferência realizada na abertura do Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco, em 15 de março de 2017.

_____. **Francisco Saboya**: entrevista [abr. 2017]. Entrevistadores: Maria Júlia de Queiroga Vieira e Aline Maria Grego Lins. Recife, 2017.

UNESCO. United Nations Development Programme. Creative economy report: widening local development pathways. New York, 2013. Disponível em: <<http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. Centro de Informática. Sobre o CIn. Disponível em: <<http://www2.cin.ufpe.br/site/secao.php?s=1&c=1>>. Acesso em: 25 abr. 2017.