

Ações do Porto Digital para o Incremento da Produção 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 parciais de uma pesquisa de Iniciação Científica que pretende mapear as ações desenvolvidas pelo parque tecnológico do Porto Digital, com sede no Recife, para o fomento da produção audiovisual em Pernambuco. Trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório ainda em andamento, que visa o levantamento de dados e informações em fontes primárias e secundárias, obtidos em documentos, sites, publicações, artigos etc., além dos que serão coletados no trabalho de campo. O artigo apresenta o Porto Digital e a sua atuação voltada para as Indústrias Criativas por intermédio do Portomídia, e aponta algumas conclusões gerais acerca do seu trabalho de incentivo à cadeia produtiva do audiovisual pernambucano.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; Indústrias Criativas; Pernambuco; 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 Digital. Antes da concretização deste polo, criado no emblemático ano 2000, Pernambuco exportava apenas cérebros. Este cenário tem mudado significativamente à medida que observamos os dados. Atualmente, o Porto Digital concentra em seu ambiente 267 empresas e instituições dos setores de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), Economia Criativa (EC) e Tecnologias Para Cidades; duas incubadoras de empresas, duas aceleradoras de negócios, dois institutos de pesquisa e

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1º de julho de 2017.

² Estudante de Graduação 5º. semestre Curso de Jornalismo da Unicap, email: marialuaribeiro@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor Dr. do Curso de Jornalismo e do Mestrado de Indústrias Criativas da Unicap, email: claudiobezerra05@gmail.com

organizações de serviços associados, representações governamentais e uma instituição de ensino superior.

Nos últimos três anos, as empresas instaladas no Porto Digital faturaram mais de R\$ 1,4 bilhão. A maior parte desse faturamento – 65% – advém de contratos firmados fora de Pernambuco. O movimento agora é inverso. Cada vez mais cérebros – capital humano – vêm sendo atraídos para atuar no estado. São mais de 8.500 profissionais altamente qualificados atuando no parque tecnológico, sendo 500 deles empreendedores. Neste ambiente integrado com infraestrutura e acesso à certificação, qualificação profissional, investidores 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.

Este artigo visa apresentar e discutir algumas das ações realizadas pelo Porto Digital para o fomento da cadeia produtiva audiovisual pernambucana desde 2010, quando o parque tecnológico passou também a atuar no setor da Economia Criativa, criando um braço específico de atuação nessa área, o Portomídia. A Economia Criativa – modelo de negócio realizado com origem em serviços desenvolvidos a partir do conhecimento e da criatividade – é um quesito fundamental na produção de serviços oriundos de setores como moda, música, audiovisual, *design* e de tecnologia e inovação, como o desenvolvimento de *softwares* e *games* dentro do Porto Digital.

1. Indústrias Criativas

O termo Indústrias Criativas é relativamente novo e surge em meados dos anos 1990 na Austrália e Inglaterra para tentar dar conta de um novo cenário na dinâmica cultural. Existem diversas subáreas dentro das Indústrias Criativas, e é importante sempre lembrar que essas estão diretamente associadas ao processo da criatividade como meio de produção e geração de riqueza. Podemos citar entre essas subáreas: arquitetura, *design*, jogos e desenvolvimento de *softwares*, música, cinema, publicidade, moda, audiovisual (incluindo rádio, televisão e internet). Os trabalhadores que atuam nesse contexto de tecnologia e inovação são jornalistas, editores, *designers*, *web designers*, *designers* de *games*, cineastas, fotógrafos, músicos, engenheiros, publicitários, escritores, produtores, radialistas, cientistas da computação e muitos

outros. No âmbito econômico, a indústria criativa é um setor que tem crescido com rapidez não somente na geração de renda, mas na criação de empregos e ganhos no processo industrial – exportação e importação do capital intelectual.

O termo ainda é considerado de certo modo polêmico, pois surge como uma tradução do inglês *Creatives Industries*, que seriam como “setores criativos”. Embora tenha tido origem no conceito de “indústria cultural”, definido por Adorno e Horkheimer (1985), e, mais tarde, no de “indústrias culturais”, hoje é de certo modo consensual que as indústrias culturais estejam ligadas a um subsetor das Indústrias Criativas, pois elas se limitam a combinar criação, produção e comércio de conteúdos de natureza cultural. As Indústrias Criativas, no entanto, abrangem um número maior de atividades, incluindo as indústrias culturais quanto ao produto final.

Assim, atribui-se ao conceito de Indústrias Criativas uma dimensão essencial de negócio:

[...] Nas indústrias criativas a criatividade é o elemento central, sendo percebida como necessária para a geração de propriedade intelectual. De fato, parece haver uma tendência a comoditizar a criatividade, na medida em que se enfatiza seu potencial de comercialização [...] (BENDASSOLLI; WOOD JR.; KIRCHBAUM; PINA e CUNHA, 2009, p. 12).

De modo geral, as Indústrias Criativas têm origem na criação de conteúdos, serviços, experiência e talento capazes de potencializar a geração de riqueza e empregos através da produção e exploração da propriedade intelectual. Entender de modo mais aprofundado o que são as Indústrias Criativas foi um passo fundamental para o desenvolvimento do artigo, pois é nesse contexto que está inserido o audiovisual e as ações do Porto Digital, por intermédio do Portomídia, para o fomento deste campo aqui em Pernambuco.

2. O audiovisual em Pernambuco

Pernambuco tem uma tradição de produção audiovisual que remota ao início do século XX com o chamado Ciclo do Recife. Esta fase do cinema pernambucano tem dimensão como a maior e mais produtiva no processo do fomento cinematográfico entre amigos que custeavam a realização de seus filmes a partir das verbas que obtinham com a produção de documentários e institucionais.

A obra de autoria de Alexandre Figueirôa (2000), "Cinema pernambucano: uma história em ciclos", traça uma linha do tempo cronológico do cinema pernambucano. Figueirôa aborda primeiro o Ciclo do Recife, o maior e mais produtivo dos chamados ciclos regionais de produção cinematográfica do Brasil, ocorridos nos anos 1920. O ciclo recifense reuniu trinta jovens e durante oito anos (1923-1931) gerou treze longas metragens e vários filmes de curtas e médias-metragens. As produções americanas influenciavam ainda que indiretamente os realizadores locais, embora também houvesse uma tendência de caráter regionalista no cinema local. A Aurora Filme é apontada como uma das produtoras que sofreu algumas críticas de colunistas por não explorar a temática da região.

No ciclo do Recife, o filme *A filha do advogado* (1927) de Jota Soares, é considerado o mais ambicioso, marcando o apogeu do prestígio da produção pernambucana. Outro ponto importante classificado por Figueirôa nesta fase é que o cinema pernambucano passou a aderir e dominar importantes técnicas como o claro-escuro, campo e contra campo e angulação da câmera para o efeito dramático. Com o advento do cinema sonoro, o público passou a se desinteressar dos filmes mudos. Os lucros obtidos da exibição dos filmes, mesmo na fase áurea, eram quase nada. Alguns críticos da época destacam a fraca atuação do elenco, composto muitas vezes por atores amadores (FIGUEIRÔA, 2000).

Com o fim do ciclo do Recife, há um hiato longo sem produção significativa no estado, que só vai reaparecer com força na década de 1970, com o chamado Ciclo do Super 8. Nesses dois primeiros ciclos, a realização de filmes era basicamente custeada pelos próprios realizadores. Somente a partir da chamada retomada da produção cinematográfica brasileira, cujo marco é o filme de longa-metragem *Baile Perfumado* (1997), de Paulo Caldas e Lírio Ferreira, é que surgem as leis de incentivo em níveis federal e estadual, ou seja, uma política de estado de incentivo à produção cinematográfica. Mesmo assim, à época, o estado ainda ressentia de uma infraestrutura de produção e qualificação para expandir o incremento ao audiovisual. Por conta disso, muitos trabalhos tiveram de ser finalizados fora do estado e, em alguns casos, até mesmo fora do país.

A obra "O Cinema Super 8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural" (FIGUEIRÔA, 1994) também de Alexandre Figueirôa, aborda uma das fases mais importantes na produção cinematográfica em Pernambuco, com cerca de 200

produções, que se deu em um período de dez anos, entre os anos de 1973-1983. O cinema alternativo em Super 8 surgiu, assim como nos EUA na década de 1960, como uma forma de escapar às pressões econômicas e estéticas do cinema comercial convencional. No entanto, discute-se na obra em questão, quanto à nomenclatura da fase do Super 8. Segundo Figueirôa, os participantes e produtores da época afirmavam ser um movimento, porém, críticos não o viam desta forma, por não ter havido luta em prol de algum ideal. Apenas se tratavam de pessoas que produziam, e que tinham como semelhança a mesma idade, ideias ou classes sociais. Os filmes neste formato cinematográfico proporcionaram o prazer da criação artística e hoje correm o risco de ter suas imagens apagadas pelo tempo e falta de conservação. Segundo Figueirôa (1994), os cineastas que fizeram uso do Super 8 o transformaram em um produto de expressão artística, cujo objetivo inicial era apenas atender ao consumo doméstico.

Apesar das adversidades a produção cresceu e conquistou vários prêmios em festivais nacionais e internacionais. A partir da pressão dos próprios realizadores foi criado um edital específico para o audiovisual no Funcultura (Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura), surgiram cursos de qualificação, mas ainda faltava um espaço que investisse tanto na formação e que fosse dotado de uma infraestrutura de alta tecnologia, capaz de contribuir para um salto qualitativo ainda maior e profissional na cadeia produtiva audiovisual do estado. Foi pensando nisso que o Porto Digital, com a criação do Portomídia, resolveu investir também nessa área.

Com o passar dos anos a evolução constante do cinema pernambucano e o engajamento dos cineastas locais – amadores ou não – tornou-se cada vez mais visível. A dissertação de mestrado da autora Amanda Mansur Custódio Nogueira intitulada como "O novo ciclo do cinema em Pernambuco: a questão do estilo" (NOGUEIRA, 2009) trata da produção cinematográfica em Pernambuco entre os anos de 1995 e 2008, onde se destacam Paulo Caldas, Marcelo Gomes, Cláudio Assis e Lírio Ferreira. São objetos de análise da dissertação os filmes: *Baile Perfumado* (1997), *O rap do Pequeno Príncipe contra as almas sebosas* (2000), *Amarelo manga* (2002), *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005), *Árido Movie* (2006), *Baixio das Bestas* (2007), *Cartola* (2006) e *Deserto Feliz* (2008). Nogueira (2009) procura classificar o que poderia ser uma espécie de estilo do cinema pernambucano, a partir de categorias, como: ambientação, temáticas, atmosfera, figurino, elenco etc., a partir do histórico da sétima arte no estado e suas fases fundamentais: o Ciclo do Recife e o Ciclo Super 8.

Também serviu de base para a compreensão do cinema pernambucano contemporâneo a tese de doutorado de Amanda Mansur, "A Brodagem no cinema em Pernambuco". A construção da obra se baseia na atribuição de significado a um termo comumente utilizado pelos cineastas locais, a "brodagem". Em sua pesquisa, Amanda realiza análises acerca do que rege a construção das histórias, vínculos afetivos, compartilhamento e representação de sentimentos e experiências vivenciados pelas gerações de cineastas. A hipótese definida pelo trabalho é que pela formação em comum, compatibilidade geracional, laços de amizade, frequência aos mesmos ambientes, os cineastas se articulam em torno de uma cena audiovisual representada por um jogo de interesses, afetos e desafetos. Ela começa a tese explicando a sua experiência no cinema a partir da produção em *Deserto Feliz* (2008), e conta como acabou sendo influenciada por profissionais como Paulo Caldas, Camilo Cavalcante e Adelina Pontual no processo de aprendizagem e nas pesquisas sobre o cinema pernambucano (NOGUEIRA, 2014).

Ainda foram estudados e analisados os seguintes livros: "Documentário Nordeste: mapeamento, história e análise" (HOLANDA, 2008), relativo a um trabalho de pesquisa sobre o documentário nordestino da atualidade abordando o desempenho dos estados em iniciativas como festivais, concursos e formações de leis de incentivo; "A crônica de cinema no Recife dos anos 50" (ARAÚJO, 1997) onde é retratada a cena cultural do Recife nesta época especialmente nas manifestações relacionadas ao cinema como os cineclubes, produção de cinejornais e cineastas amadores; e "Relembrando o cinema pernambucano: dos arquivos de Jota Soares" (CUNHA FILHO, 2006). Este livro é uma publicação de textos escritos por Jota Soares, jornalista veterano com importante atuação no início do cinema pernambucano, conhecido como o Ciclo do Recife (1923-1931). Ao todo foram publicados 59 artigos pelo periódico Diário de Pernambuco, entre os anos de 1962 e 1964. O conjunto de textos é uma visão particular do Ciclo - fatos reciclados pelas lembranças do próprio Jota Soares. O livro apresenta ainda os principais nomes do Ciclo do Recife e os papéis de cada um, fruto de pesquisa do organizador, Paulo Cunha.

Todas essas leituras e análises proporcionaram um conhecimento aprofundado não somente sobre a trajetória da produção cinematográfica de Pernambuco, especialmente na capital do estado, como também referentes às principais obras, os

realizadores, processos de produção, produtoras, elenco e principais títulos de cada fase, que terão muita utilidade para entender a inserção do Porto Digital nesse contexto.

3. Porto Digital

Para a execução deste artigo, e particularmente como preparação para o futuro desenvolvimento da pesquisa de campo, é fundamental conhecer melhor o próprio objeto de estudo, ou seja, o Porto Digital. O Porto Digital surgiu com o objetivo de ser uma política pública para o desenvolvimento no setor de tecnologia da informação em Pernambuco. O Porto Digital foi considerado o maior ambiente de tecnologia do País pela A. T. Kearney – empresa de consultoria empresarial norte-americana –, e o melhor parque tecnológico do Brasil pela Anprotec, Associação Nacional de Promotoras de Empreendimentos Inovadores, nos anos de 2007 e de 2011.

O espaço também tem a contribuição do C.E.S.A.R (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife), apontado como a melhor instituição de Ciência e Tecnologia do País pela Finep (Financiadora de Estudos e Projetos), do Ministério da Ciência e Tecnologia. Além disso, o Porto Digital possui duas unidades avançadas inseridas na cidade de Caruaru, no Agreste de Pernambuco, no qual será mencionado mais adiante, como também passou a atuar em Petrolina, na região do Sertão do São Francisco. (PORTO DIGITAL, 2017).

Com 17 anos de existência, o Porto Digital já atraiu para o Bairro do Recife inúmeras empresas de outras regiões do Brasil além de multinacionais e centros de tecnologia. A ampliação territorial do parque tecnológico para o bairro de Santo Amaro no Recife e também para as cidades do interior de Pernambuco sugerem uma projeção de que até o ano de 2020 estejam concentrados em torno de 20 mil profissionais trabalhando em 400 empresas embarcadas no Porto Digital. Para alcançar esta meta, o Porto Digital desenvolve atualmente 58 projetos articulados e 8 eixos estratégicos. São eles: Fomento ao desenvolvimento empresarial e qualificação de capital humano; Incubação e aceleração de novos negócios; Mobilização de capitais de investimentos; Cooperação com Governo, Empresa e Academia; Promoção e gestão da imagem institucional do Porto Digital; Estímulo a práticas de Responsabilidade Social Empresarial; Incentivo à melhoria da oferta de Infraestrutura imobiliária, tecnológica e

de serviços empresariais e urbanos; Aperfeiçoamento contínuo da equipe técnica, do ambiente de trabalho e da gestão do NGPD (Núcleo de Gestão do Porto Digital).

A instituição se tornou a primeira no mundo na área de serviços a receber um selo de indicação de procedência, que significa reconhecimento perante o cenário mundial nas áreas de tecnologia e economia criativa, garantindo qualidade nos produtos gerados pelas empresas certificadas. Uma dessas matérias divulgadas na grande imprensa a respeito da contribuição econômica do parque tecnológico foi a da revista *Exame*, que em sua edição online ressaltou a importância do Porto Digital para o desenvolvimento do Recife, como é ilustrado no trecho abaixo:

[...] Segundo Guilherme, do Porto Digital, com o crescimento, Recife adotou alguns problemas bem conhecidos por outros centros urbanos, como a falta de segurança, falta de iluminação pública e, o principal gargalo da cidade: a mobilidade pública. Mas, como uma cidade que reúne poderosos centros de inovação e empreendedorismo, tais limitações se tornaram uma oportunidade de negócio para os pernambucanos. “Projetos como do Itaú, de espalhar *bikes* laranjas pelos centros urbanos, foram iniciados aqui”, diz Guilherme. Partindo da mesma ideia, agora o desafio é outro: o Porto Digital está testando o primeiro sistema de compartilhamento de carros elétricos (*car sharing*) do Brasil, solução para melhorar a mobilidade urbana. A ideia é que o projeto incentive a carona através de um sistema que facilite o compartilhamento de rotas. “Esperamos que, com a consolidação da ideia, o poder público veja seu valor e resolva expandi-la, como aconteceu com o aluguel de bicicletas que hoje já tem mais de 70 estações”, disse o Presidente do Porto Digital, Francisco Saboya. (BELLONI, 2015)



Figura 1 – Território ocupado pelo arsenal tecnológico do Porto Digital e Portomídia, no centro do Recife. Fonte: PORTO DIGITAL

O Porto Digital funciona em um espaço geográfico estratégico do ponto de vista de acesso e praticidade, no epicentro da capital pernambucana. Sua área compreende 149 hectares, ocupando a totalidade do Bairro do Recife e um quadrilátero do bairro de Santo Amaro, conforme ilustração da figura 1. Segundo Francisco Saboya, presidente do Porto Digital, em palestra na semana de inauguração do Mestrado de Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap) – evento retratado pelas figuras 2 e 3 –, o Porto Digital vem ampliando sua estrutura tanto física quanto imaterial. Em breve será inaugurada uma nova sala de cinema, necessidade antiga no Bairro do Recife e instrumento fundamental para o fomento da produção audiovisual finalizada no próprio Porto Digital.

Além disso, será implantado na instituição um estúdio musical com capacidade para 150 músicos tocarem simultaneamente. Uma orquestra poderá ser gravada com qualidade sonora diferenciada, feito que ainda não é possível atualmente no estado de Pernambuco, no qual os grandes eventos de música são gravados em sua maioria em teatros, como o Santa Isabel – também localizado no território privilegiado do Centro do Recife. Tais gravações farão parte da pré-produção de games e trabalhos audiovisuais, mais um passo importante para o Porto Digital, visto que as atividades realizadas por enquanto e até o momento dentro da instituição, são de pós-produção. Ainda serão inauguradas salas de produção para animações em *Stop Motion* – traduzido literalmente para “movimento parado”, técnica que utiliza uma disposição de sequências de fotográficas para retratar efeitos de imagens únicos.

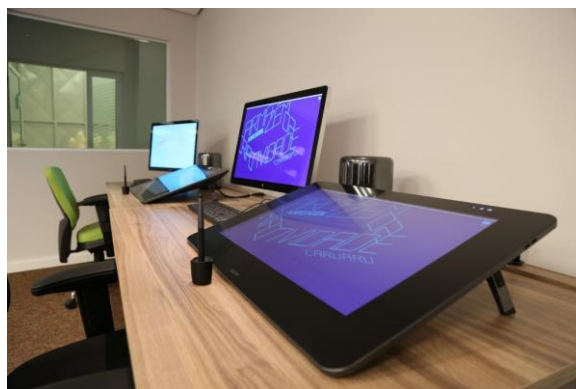
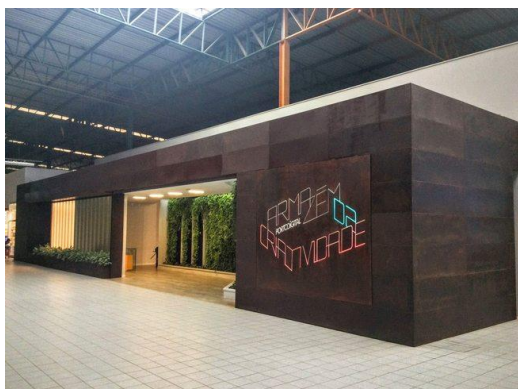


Figuras 2 e 3: Palestra de Chico Saboya, presidente do Porto Digital, na semana da inauguração do Mestrado de Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco. Fonte: UNICAP

Recentemente o Porto Digital passou a atuar nas cidades do interior do estado de Pernambuco. São elas Petrolina e Caruaru e tal expansão se deve à concentração de

polos de desenvolvimento do estado. Lá são fomentadas atividades no polo de confecção do Agreste, tendo Caruaru como um grande centro de *design* de moda – um dos focos de atuação do Porto Digital. O diferencial em Caruaru está nos laboratórios e equipamentos de alto desempenho tornando viável a criação e desenvolvimento de uma coleção de roupas ou acessórios, trilha sonora, fotografia, finalização de *fashionfilms* ou desfiles para a apresentação da coleção aos possíveis financiadores.

Já em Petrolina existem as plataformas complexas de estúdios distribuídos em núcleos funcionais com predomínio da economia criativa. Tais plataformas recebem o nome de Armazém da Criatividade, exibidas na figura 4, onde pode ser observada a área externa do espaço. São esses núcleos: criação e prototipação - laboratórios de *design* gráfico, *web* e de produtos, modelagem e impressão 3D, de acordo com a figura 5, desenvolvimento de *games* e animação; audiovisual e música - estúdios de gravação de música, fotografia e vídeo, mixagem e pós-produção; exibição - 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.



Figuras 4 e 5: Ambiente do Armazém da Criatividade em Caruaru, PE e laboratório de criação para modelagem 3D, ilustração e pintura digital. Fonte: ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE

O Armazém da Criatividade é uma estrutura especial de suporte à inovação e ao empreendedorismo que atua de forma integrada com as instituições de ensino, ciência e tecnologia, em uma articulação de proximidade com o setor produtivo e com as políticas públicas da região. O Armazém parte da expansão do Porto Digital e da política de interiorização da economia do conhecimento e oferece infraestrutura e serviços de apoio que buscam reforçar a capacidade tecnológica e induzir novas dinâmicas econômicas baseadas na criatividade, no empreendedorismo e na inovação, entusiasmando os cérebros na realização de seus trabalhos. O resultado esperado é

incentivar o surgimento de novos empreendimentos para a diversificação e o fortalecimento da competitividade da economia local, sobretudo da economia criativa.



Figura 6: Ambiente *coworking* do Armazém da Criatividade na cidade de Caruaru, Agreste pernambucano. Fonte: ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE

Tal iniciativa faz parte dos equipamentos oferecidos pelo Porto Digital focados no desenvolvimento e apoio a novos negócios e trata-se de laboratórios, espaços de *coworking*, – novos ambientes pensados para o trabalho autônomo, como podem ser conferidos na figura 6 –, incubadoras e aceleradoras. (ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE, 2017).

4. Portomídia

Em 2010, após pesquisas e consultas ao mercado, academia e governo, o Porto Digital expandiu sua atuação, que desde o início focava em Tecnologia da Informação e Comunicação, para Economia Criativa. Em 2013, o Porto Digital inaugurou o Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa, o Portomídia, que visa transformar o Recife no principal polo de suporte tecnológico voltado para as principais áreas na economia criativa no estado de Pernambuco.

A iniciativa está baseada em quatro pilares: capacitação, incubação, experimentação e demonstração. Os programas que são oferecidos pelo Portomídia têm

como objetivo contribuir para a melhoria da qualidade dos produtos e serviços apresentados pelas empresas, instituições e pessoas atuantes nesse mercado. O Portomídia direciona suas ações para seis áreas específicas da economia criativa: multimídia, jogos, cinema, *design*, música e fotografia. Os profissionais e estudantes dessas áreas de atuação podem utilizar a estrutura do espaço, participar de cursos, eventos e oficinas de qualificação. Foi por meio de uma dessas atividades e no processo de construção deste artigo que pudemos participar de uma Oficina de Introdução ao Roteiro Cinematográfico, com duração de uma semana (entre os dias 06 e 10 de fevereiro de 2017), ministrada por Leo Falcão, cineasta pernambucano com quase vinte anos de experiência no mundo cinematográfico, e realizada pela III edição do MOV – Festival Internacional de Cinema Universitário de Pernambuco.

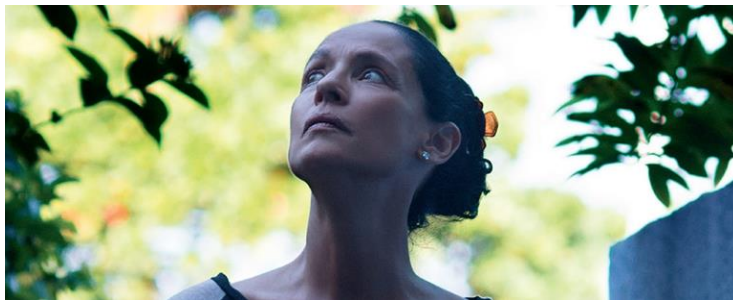


Figura 7: Cena do filme “Aquarius” (2015) com atuação de Sônia Braga. Fonte: Reprodução



Figura 8: Juliano Cazarré em cena do filme “Boi Neon” (2015) classificado na lista dos 10 melhores filmes do ano de 2016, segundo o jornal *New York Times*. Fonte: Reprodução

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 para a criação, gravação e finalização de áudio e vídeo, a exemplo do que foi nos filmes pernambucanos *Aquarius* (2015), de Kleber Mendonça Filho, figura 7, e *Boi Neon*

(2015) de Gabriel Mascaro, figura 8, que usaram a estrutura tecnológica do Portomídia para a finalização desses trabalhos.

5. Considerações finais

Até o momento, foram efetuadas análises bibliográficas, levantamento e coleta de informações sobre as questões que contribuem para entender tanto as Indústrias Criativas como o cinema pernambucano e a atuação do Porto Digital e Portomídia no incentivo à produção audiovisual de Pernambuco. São ações que dizem respeito à primeira etapa da pesquisa e que proporcionaram conclusões parciais acerca do mapeamento das ações do Porto Digital. Como já foi mencionada, apenas a pesquisa de campo não pôde ser iniciada ainda em função da indisponibilidade temporária do próprio Porto Digital no período que foi programado, uma vez que neste momento estão sendo executadas várias atividades no local. Representantes do Porto Digital solicitaram que o trabalho de campo fosse iniciado somente a partir do segundo semestre de 2017.

Além do trabalho de campo, a próxima etapa do trabalho será de sistematização e catalogação do material coletado para se chegar a uma conclusão definitiva. As leituras feitas até agora e a produção deste artigo foram fundamentais para o maior conhecimento do objeto de estudo e certamente serão muito úteis para a próxima fase da pesquisa científica.

De antemão, como conclusão parcial, foi possível identificar que o estado de Pernambuco, e a cidade do Recife em particular, têm uma vocação de longa data para a produção audiovisual, e que após 17 anos de inserção na região central da capital, o Porto Digital firmou-se como referência internacional nos setores da indústria e da economia criativa, tornando-se o símbolo de uma cidade que não para de crescer e que se reinventa para assegurar o futuro. Levando-se em consideração que o segmento audiovisual local é o mais expressivo na economia criativa dentro das regiões Norte e Nordeste, e um dos mais importantes do Brasil, é que esta pesquisa ganha sentido. Assim, a continuidade da investigação, com o trabalho de campo e a análise de todos os dados e informações coletadas, será uma importante contribuição para o entendimento do papel do Porto Digital no incremento à produção audiovisual de Pernambuco.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER, Max. A indústria cultural. O esclarecimento como mistificação das massas. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985, p.113-156.

ARAÚJO, Luciana. **A Crônica de Cinema no Recife dos anos 50**. Recife: Comp. Ed. de Pernambuco/Cepe. 1997. 257 p.

ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE. Disponível em: <<http://www.armazemdacriatividade.org/#home>>. Acesso em 30 de jan. de 2017.

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

BELLONI, Luiza. **Recife é o Vale do Silício Brasileiro**. Revista Exame Online. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/recife-o-vale-do-silicio-brasileiro/>>. Acesso em 15 de nov. de 2016.

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: 12 de ago. de 2016.

CUNHA FILHO, Paulo Carneiro da (org). **Relembrando o cinema pernambucano: dos arquivos de Jota Soares**. [Recife: Massangana]. 2006.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **Cinema pernambucano: uma história em ciclos**. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 2000. 121 p. (Malungo (Fundação de Cultura Cidade do Recife); v.2)

_____. **O cinema super 8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural**. 1a ed. Recife: FUNDARPE, 1994.

HOLANDA, Karla. **Documentário Nordestino: mapeamento, história e análise**. São Paulo: Annablume, 2008.

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

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **O novo ciclo do cinema em Pernambuco: a questão do estilo**. Recife, 2009. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CAC.

_____. **A Brodagem do cinema em Pernambuco**. Recife, 2014. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CAC.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira.; BARTH, Maurício (org). **Indústrias Criativas**. Rio Grande do Sul. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2016. Acesso: <www.feevale.br/editora>

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: 26 nov. 2016.

_____. Parque Tecnológico. **Portomídia.** Disponível em: < <http://www.portodigital.org/diferenciais/programas-e-servicos/portomidia>>. Acesso em 13 de nov. de 2016.

_____. **O que é o Porto Digital.** Iniciativa privada, governo e universidades. Disponível em: < <http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital/iniciativa-privada-governo-e-universidades> >. Acesso em: 07 de fev. de 2017.

UNICAP. **Unicap.** Disponível em: < <http://www.unicap.br/assecom1/semana1-do-mestrado-em-industrias-criativas-recebe-executivo-da-samsung/> >. Acesso em: 28 de abril de 2017.