



À deriva: economia criativa e regeneração urbana em Lisboa e no Rio de Janeiro

Diego Santos Vieira de Jesus

Doutor em Relações Internacionais e professor adjunto e pesquisador do Programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa da Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro (ESPM-Rio).

dvieira@espm.br

Resumo: Com base no suporte conceitual e teórico oferecido pela obra de Charles Landry e pela sua colaboração com Franco Bianchini, o objetivo do artigo é explicar os méritos e as limitações de processos de regeneração de territórios urbanos que tiveram como um dos eixos condutores o estímulo ao desenvolvimento da economia criativa: a Zona de Intervenção da Expo, em Lisboa, e a Zona Portuária do Rio de Janeiro. O argumento central aponta que a necessidade do estabelecimento de pré-condições físicas para o estabelecimento das indústrias criativas permitiu a ambas as regiões a construção de infraestrutura bruta, fundamental ao desenvolvimento socioeconômico de um território criativo. Entretanto, no que diz respeito ao desenvolvimento de meios para a criação, a manutenção e a permanência de uma força de trabalho capacitada e flexível, os resultados ficaram aquém do esperado por conta das dificuldades de integração dessas regiões com seus entornos, dos problemas de fixação de profissionais criativos e do baixo estímulo ao engajamento da população local nas principais atividades relacionadas aos setores criativos.

Palavras-chave: Economia criativa; Lisboa; Rio de Janeiro

Em inúmeras cidades ao redor do mundo, o estímulo ao desenvolvimento da economia criativa serviu como um dos motores para processos de regeneração de territórios degradados. A economia criativa pode ser definida como um conjunto de atividades voltadas para a produção, distribuição e consumo de bens e serviços baseados em textos, símbolos e imagens e nas atividades sustentadas na criatividade, aqui entendida como a expressão do potencial de realização de atividades geradoras de produtos tangíveis e à manipulação de símbolos e significados para a geração de inovações. Tal economia abarca setores como o artesanato, a moda, as indústrias culturais clássicas – do audiovisual, da



música e do livro – e as indústrias dos *softwares* e dos jogos eletrônicos (MIGUEZ, 2007, p.96-97), bem como patrimônio material e imaterial, o *design*, a arquitetura e as artes do espetáculo. Ela pode atribuir importância ao capital humano, ampliar o acesso ao consumo, desenvolver nichos culturais geradores de valor e trazer oportunidades para a formalização de pequenos negócios, a geração de renda e emprego e a expressão e a participação dos cidadãos na vida política (REIS, 2008, p.27-32).

Numa perspectiva histórica, é possível dizer que, nos Estados lusófonos, o incentivo à economia criativa foi gradualmente reconhecido como uma estratégia para o desenvolvimento, inclusive para a melhoria de condições de vida em áreas degradadas de centros urbanos. A Exposição Internacional de Lisboa (Expo 98) – também conhecida como Exposição Mundial de 1998, que ocorreu entre maio e setembro daquele ano – reuniu Estados do mundo inteiro com o objetivo de buscar soluções e iniciativas que pudessem despertar a consciência ambiental – um dos pilares da economia criativa – nos visitantes do evento. Para a realização da exposição, desenvolveu-se um projeto de regeneração urbana de uma área de cerca de 340 hectares, localizada na região oriental de Lisboa, junto ao rio Tejo. O projeto urbano da Expo 98 aproveitou a infraestrutura legada da exposição – tanto o espaço edificado para a realização do evento como áreas residenciais, equipamentos, serviços, infraestrutura urbana, estacionamentos e zonas verdes – para tentar buscar a revalorização da relação da cidade com o rio, recuperar o ambiente e assegurar a integração daquele espaço no tecido da cidade, bem como a participação na sua identidade a fim de se definir uma centralidade alternativa na zona metropolitana de Lisboa (SCHERER, 2003).

No fim da década de 2000, o Projeto Porto Maravilha – formalmente denominado Operação Urbana Consorciada da Área de Especial Interesse Urbanístico da Região Portuária do Rio de Janeiro – recebeu destaque entre atores políticos, empresariado e sociedade civil após os resultados subótimos de uma série de projetos de proteção e revitalização desde meados da década de 1980. O objetivo principal do projeto – que incluiu os bairros da Saúde, Gamboa, Santo Cristo e parte dos bairros do Caju, São Cristóvão e Centro – era a promoção de ampliação, articulação e requalificação dos espaços livres de uso público da região portuária da cidade, com vistas à melhoria da qualidade de



vida na região e à sua sustentabilidade ambiental e socioeconômica, com particular atenção à criação de pré-condições para o desenvolvimento de empreendimentos ligados à economia criativa. (RISCADO, 2015, p.778-779).

Tanto o Rio de Janeiro como Lisboa buscam posicionar-se como “cidades criativas”. A noção de “cidade criativa” veio ganhando destaque desde as décadas de 1980 e 1990, em especial na obra de Charles Landry e Franco Bianchini (1995), que associavam o reposicionamento das indústrias culturais no Reino Unido ao aprimoramento das cidades, tendo em vista os possíveis retornos econômicos de atividades e intervenções culturais. A definição de uma cidade criativa transcendia a simples presença de uma classe criativa em seu território, mas abarcava também o estímulo a inovações sociais pela administração pública em setores como saúde, educação e segurança pública. A articulação entre atividades sociais e artísticas, indústrias criativas e governo permitiria atrair talentos, além de estimular a diversidade social e potencializar as habilidades criativas de empresas e instituições (CCTC, s.d). Nesse sentido, em uma cidade criativa, o combate às desigualdades faz-se primordial, bem como a atração de talentos e investimentos para revitalizar áreas degradadas com base nas especificidades locais e a promoção de aglomerações de instituições públicas e privadas que viabilizem empreendimentos e objetivos sociais de regeneração e inclusão social (FOORD, 2008, p.91-93, 111).

Com base no suporte conceitual e teórico oferecido pela obra de Charles Landry (2011) e pela sua colaboração com Franco Bianchini (LANDRY; BIANCHINI, 1995), o objetivo do artigo é explicar os méritos e as limitações de processos de regeneração de territórios urbanos que tiveram como um dos eixos condutores o estímulo ao desenvolvimento da economia criativa: a Zona de Intervenção da Expo, em Lisboa, e a Zona Portuária do Rio de Janeiro. Ambos os territórios eram áreas originalmente degradadas localizadas próximas ao mar e cujos projetos de revitalização podem ser justificados em parte pelo incentivo ao desenvolvimento da economia criativa. Desenvolvendo-se uma comparação entre os dois casos, o argumento central aponta que a necessidade do estabelecimento de pré-condições físicas para o estabelecimento das indústrias criativas permitiu a ambas as regiões a construção de infraestrutura bruta,



fundamental ao desenvolvimento socioeconômico de um território criativo. Entretanto, no que diz respeito ao desenvolvimento de meios para a criação, a manutenção e a permanência de uma força de trabalho capacitada e flexível, os resultados ficaram aquém do esperado por conta das dificuldades de integração dessas regiões com seus entornos, dos problemas de fixação de profissionais criativos e do baixo estímulo ao engajamento da população local nas principais atividades relacionadas aos setores criativos. Nas próximas seções, examinarei por que Lisboa e o Rio de Janeiro podem ser classificadas como cidades criativas a partir das obras de Landry (2011) e Landry e Bianchini (1995). Antes de tecer as considerações finais, analisarei os casos da Zona de Intervenção da Expo e da Zona Portuária do Rio de Janeiro a fim de identificar que a existência de pré-condições físicas para o crescimento das atividades ligadas à economia criativa não se mostra suficiente para o desenvolvimento integrado das regiões em foco e o transbordamento de seus benefícios para ambas as cidades.

Lisboa como cidade criativa

Em Portugal, a economia criativa representa cerca de 3,4% do emprego nacional e 3,3% dos trabalhadores na Grande Lisboa. As instituições públicas estimulam o desenvolvimento e a ampliação de redes criativas e fortalecem a ligação dos talentos criativos com o mundo empresarial, o que desemboca na criação de redes de inovação e mais-valias econômicas globais e regionais para a cidade. Potencializa-se a criação de emprego criativo qualificado e se apoia a internacionalização de empresas locais. Dentre os núcleos considerados em Lisboa como “indústrias criativas”, cabe destacar os serviços criativos – publicidade, arquitetura e *design*, incluindo o *design* de moda –; as indústrias culturais – cinema, vídeo, música, rádio e televisão, edição, impressão e reprodução – e as atividades artísticas e culturais, como criação literária e patrimônio cultural (CML, 2013, p.22, 31-38). A flexibilização do planejamento urbano, a otimização de sistemas de mobilidade, o desenvolvimento de redes de conexão, a transformação de espaços obsoletos



e a valorização da sustentabilidade ambiental colocaram-se como condições de possibilidade para o desenvolvimento de tais indústrias (MARTINS, 2011, p.83).

Segundo Landry (2011, p.13-14), uma cidade criativa necessita de meios físicos e tecnológicos para aproximar os profissionais criativos. No caso de Lisboa, os profissionais das indústrias criativas tenderam a se concentrar em aglomerações nas quais o ambiente cosmopolita da cidade proporcionou melhores condições para divulgarem seu trabalho. A cidade, assim, reconhece a necessidade multidimensional de se situar não apenas como centro agregador e formador de comunidades criativas, mas centro de inovação e tecnologia, sem que o enraizamento da criatividade conduza a seu isolamento perante outros locais (SALGUEIRO, 2011, p.52-54).

Landry (2011, p.11-14) também argumenta que, em uma cidade criativa, o estímulo à cooperação alimentaria a aceitação das diversidades a fim de se estimular o próprio processo criativo e motivar o engajamento das populações na solução de questões urbanas. Quanto ao desenvolvimento de talentos, licenciam-se anualmente mais de 1,8 mil estudantes em setores criativos em Lisboa, que se mostra também um polo atrativo de intercambistas por programas internacionais como o Erasmus. No que tange a tolerância, Lisboa demonstra hospitalidade com migrantes e turistas, o que fortalece sua habilidade de captação e de integração de talentos. Com relação à tecnologia, a cidade dispõe de infraestrutura tecnológica, redes de telecomunicações e internet de banda larga de alta qualidade, elementos imprescindíveis ao desenvolvimento de aglomerações criativas. A necessidade de respostas inovadoras à recessão econômica instaurada desde o fim da década de 2010 – para a qual a economia criativa poderia representar uma saída – correlacionou-se com a busca de políticas urbanas que promovam a qualidade de vida e ofereçam equipamentos culturais, lojas e locais de lazer para a atração de talentos e de tecnologia. Nesse contexto, a reabilitação de edifícios e espaços históricos em áreas obsoletas e abandonadas tem como objetivo satisfazer a procura de empreendedores criativos que privilegiam tais áreas na escolha de locais de trabalho. A promoção de bairros e espaços criativos aponta para o desenvolvimento de serviços, a dinamização do comércio de rua e a criação de polos de atração turística. Para tanto, a iniciativa privada mostrou



grande expansão na cidade com uma ligação fortalecida aos bairros tradicionais (CML, 2013, p.32-35).

A identidade da cidade permite o desenvolvimento da imagem que ela deseja projetar ao mundo e para o futuro, como lembram Landry (2011) e Landry e Bianchini (1995). Dentre os eventos que permitiram a renovação de Lisboa como cidade criativa e uma nova reflexão sobre sua vida cultural e suas atividades voltadas para o desenvolvimento da economia criativa, cabe destacar a nomeação da cidade como a capital da cultura em 1994. Ainda que algumas regiões da cidade não fossem dotadas de grandes cargas simbólicas, elas ganharam uma nova dimensão ao se criarem condições para múltiplas manifestações culturais, as quais conduziram transformações na forma, na utilização e na imagem desses locais. Ao mesmo tempo em que se presenciou a falência do modelo industrial em algumas áreas da cidade, a década de 1990 permitiu a afirmação de novos modelos econômicos que poderiam dar às cidades uma nova morfologia a partir do desenvolvimento de uma relação simbiótica entre Lisboa e a sua cultura, em particular as atividades da economia criativa (SALGUEIRO, 2011, p.64-65, 68-70).

Rio de Janeiro como cidade criativa

Com o apoio e a implementação de projetos criativos locais, a Prefeitura do Rio de Janeiro – que assumiu a função de protagonista na articulação de esferas governamentais e de agentes externos (APRIGIO, 2015, p.60) – visou a ampliar a produção cultural, expandir a rede de espaços culturais públicos e disseminar o acesso à cultura. Na direção apontada por Landry (2011, p.11-13), o governo procurou a articulação com as indústrias criativas e os produtores culturais a fim de criar um espaço que permitisse a vinda de profissionais criativos e fortalecesse a diversidade e as capacidades de empreendimentos criativos, em especial na viabilização de iniciativas de revitalização de áreas degradadas e de inclusão social.

Em termos da criação de uma “cultura de criatividade” para a consolidação de uma identidade criativa da cidade – o que visa ao estabelecimento de uma imagem que se



pretende projetar para o exterior (LANDRY, 2011; LANDRY; BIANCHINI, 1995) –, o programa de apoio à economia criativa pela prefeitura do Rio de Janeiro foca em áreas como produção, comercialização, infraestrutura e treinamento nas atividades criativas, particularmente em setores como cinema e TV (FIGUEIREDO, 2015, p.33-41; WORLD CITIES CULTURE FORUM, 2015). Tem papel importante nesse processo de criação da “cultura de criatividade” a realização de eventos culturais de grande porte, como os desfiles das escolas de samba durante o Carnaval e festivais musicais como o Rock in Rio. No que diz respeito ao desenvolvimento de uma vitrine internacional, o Rio de Janeiro procurou criar uma interligação mais estreita entre inovação e qualidade de vida, bem como divulgar sua imagem no exterior pelos eventos socioculturais realizados na cidade e seus bairros e atrações turísticas. A prefeitura buscou parcerias com os governos federal e estadual a fim de que grandes eventos como os Jogos Olímpicos e Paralímpicos de 2016 abrissem mais oportunidades para o desenvolvimento de setores criativos na cidade. A Rio Negócios – Agência de Promoção de Investimentos do Rio de Janeiro – procura captar e facilitar novos investimentos e oferecer apoio em promoção comercial e inteligência de negócios (APRIGIO, 2015, p.49-50, 80-83).

Iniciativas de revitalização de áreas da cidade almejam a atração de empresas criativas (MERCHER, 2013, p.105). A pressão de empreendimentos imobiliários, redes hoteleiras e conglomerados de entretenimento fez com que tais atores se apropriassem das identidades locais para se estabelecerem em áreas da cidade potencialmente lucrativas, como a região portuária. Grandes equipamentos culturais de projeção internacional foram desenvolvidos na região, como o MAR, inaugurado em 2013, e o Museu do Amanhã, projeto arquitetônico do espanhol Santiago Calatrava (WANIS, 2013), inaugurado em 2015. Obras feitas para abrigar espaços culturais – como a Cidade das Artes na Barra da Tijuca e o novo Museu da Imagem e do Som na praia de Copacabana – visam também à atração de *shows* e exposições nacionais e internacionais para a cidade, bem como a vinda e a permanência de profissionais de setores criativos na cidade.



A candidatura de Lisboa para sediar a Exposição Mundial de 1998 foi apresentada em 1989, o que se relacionava a um trabalho de planejamento, concepção, construção e gestão que buscava promover o encontro da cidade com o rio Tejo. A aprovação ocorreu em 1992. A disponibilidade imediata de solo público e acessos facilitados do norte de Portugal e da Espanha, bem como do aeroporto, foram fundamentais para a escolha da área situada na parte oriental da cidade. Tinha-se a possibilidade de regeneração da área até então constituída por instalações industriais poluidoras e obsoletas (SCHERER, 2003). A antiga Doca dos Olivais, região onde atracavam hidroaviões no passado, transformou-se num terreno industrial bastante degradado. A ideia era a de que, quando fosse encerrada a exposição, o recinto pudesse ser transformado em cidade corrente, ancorada em equipamentos excepcionais. O planejamento vinculava a ideia de um resgate urbano para o oriente e uma cultura de regresso ao rio. O tema escolhido para a exposição – “Os oceanos: um patrimônio para o futuro” – permitia dar início a uma onda de novas exposições, tendo como pano de fundo a consciência dos problemas levantados pela exploração sistemática dos recursos oceânicos e a necessidade de se desenvolverem propostas para o equilíbrio ambiental. A zona de intervenção foi segmentada em planos de pormenores, que ficaram a cargo de diferentes equipes de arquitetos (FIGUEIRA, 2010, p.154-158; SALGUEIRO, 2011, p.71-72).

A proximidade do aeroporto internacional, da marina e das principais estradas de acesso à cidade e a construção de instalações como a Gare do Oriente e a Ponte Vasco da Gama permitiram a configuração de um novo centro para a área metropolitana, que poderia se mostrar atraente para empresas do setor criativo por conta da infraestrutura bruta desenvolvida. Gradualmente, áreas do Parque das Nações foram sendo vendidas para habitação e escritórios. Ao fim do processo de venda de terrenos, as receitas tinham superado o custo da exposição em oito vezes. Nos dias atuais, a zona oriental de Lisboa é a parte mais moderna da cidade. A concentração de áreas comerciais, culturais e de lazer, com uma vista privilegiada do rio Tejo captou uma série de instituições e empresas ligadas à economia criativa, que instalaram na região suas sedes ou representações, como a Sony



Corporation. Aspectos de ocupação comerciais, residenciais e de lazer, além dos espaços verdes, combinam-se para a atração de empresas e profissionais criativos (SCHERER, 2003).

Entretanto, uma das principais críticas feitas ao empreendimento remete aos modelos de habitação, que seguiram os das operações imobiliárias convencionais, mas com custos socioeconômicos muito maiores. Além disso, ainda que se configure como uma ilha de excelência, o Parque das Nações mostrou-se pouco permeável ou fomentador da regeneração mais alargada da cidade, concentrando equipamentos junto ao rio e ao seu estuário e favorecendo o caráter não-reprodutível da área matriz (FIGUEIRA, 2010, p.158-160). Pode-se mencionar a falta de maior integração da área oriental com o entorno. Ademais, os planos de pormenores atenderam às especificidades de cada situação, mas também denotaram incongruências ao introduzirem diferentes critérios para parcelas vizinhas e faltar continuidade em áreas específicas da intervenção (SCHERER, 2003). Os edifícios construídos não possuem forte ligação com o ambiente que os rodeia, com criações arquitetônicas de exceção (SALGUEIRO, 2011, p.75). Ademais, a população do Parque das Nações é predominantemente jovem, com elevado nível socioeconômico. A maior parte das pessoas que vivem na região tem veículo próprio, uma vez que a rede de transportes alternativa ainda não parece totalmente agilizada e integrada na zona oriental de Lisboa. Falta uma rede de transportes internos que viabilize a circulação entre as várias zonas do Parque diante da indefinição das autoridades competentes quanto a um compromisso para administrar a zona no que diz respeito à mobilidade (SALGUEIRO, 2011, p.80-85, 93-95).

Algumas empresas ligadas à economia criativa e aliadas à tecnologia se estabeleceram no Parque das Nações, em particular empresas de artes, publicidade e *design* como Creative Minds, Idea, Strat e Superideias. Enquanto na parte ocidental de Lisboa está estabelecida a maior parte dos interesses estratégicos e financeiros, a zona oriental hoje traz a concentração tecnológica, o que apontaria para uma descentralização econômica da cidade. Entretanto, muitas empresas criativas estabelecidas na região mostram-se cerradas nelas mesmas, ao mesmo tempo em que as infraestruturas criativas e culturais não foram



devidamente acauteladas. Em face dos altos custos da região, os profissionais criativos não se conseguem fixar na região, além de que os custos elevados da área não são convidativos a estruturas criativas de pequeno e médio portes (SALGUEIRO, 2011, p.82-83, 96).

A Zona Portuária do Rio de Janeiro

As ações de revitalização da Zona Portuária do Rio de Janeiro abarcaram a conservação e manutenção do sistema viário e de áreas verdes e praças, a manutenção e o reparo de iluminação pública e calçadas, a execução de serviços de limpeza urbana, a manutenção da rede de drenagem e de galerias universais e da sinalização de trânsito, a instalação e a conservação de bicicletários e a conservação de pontos e monumentos turísticos, históricos e geográficos. Regras ambientais orientam as ações, como o reaproveitamento de águas pluviais e servidas, a geração local de energias limpas e o uso de aquecimento solar e de telhados verdes. Com a preocupação de estimular a permanência dos atuais moradores na região portuária, parte dos recursos obtidos com a venda de certificados para a exploração de potencial construtivo na região é investida na valorização do patrimônio material e imaterial da área e em programas de desenvolvimento social, além da oferta de habitações de interesse social, da integração entre os diversos modais de transporte público, da recuperação da qualidade ambiental da área e da geração de empregos diretos e permanentes na região (CDURP, 2016). Iniciativas do processo de revitalização da área abarcam a construção de um aquário público – ação importante para o turismo, o entretenimento e a pesquisa científica –, a nova sede do Banco Central, a fábrica de espetáculos do Theatro Municipal e a extensão da Biblioteca Nacional, além do incentivo a equipamentos culturais sob o Elevado da Perimetral (RIOETC, 2015).

As ações voltadas ao patrimônio mostraram-se mais complexas, em especial no que diz respeito ao material arqueológico encontrado nas escavações feitas no Cais do Valongo e no Cais da Imperatriz, locais de desembarque e comércio de escravos africanos. Além disso, os projetos Porto Maravilha Cidadão e o Porto Maravilha Cultural almejam a realização de uma modernização urbana inclusiva em termos socioeconômicos e culturais.



O primeiro programa apoia programas de habitação de interesse social, formação profissional e requalificação profissional para moradores, bem como ações de empreendedorismo e educação para a cidadania. Já o segundo busca a recuperação e a restauração material do patrimônio artístico e / ou arquitetônico, a valorização do patrimônio cultural imaterial, a preservação da memória e das manifestações culturais e a exploração econômica do patrimônio material e imaterial, respeitados os princípios de integridade e sustentabilidade do patrimônio. Porém, pouco vem sendo realmente feito no que diz respeito ao patrimônio cultural além do levantamento dos bens e instituições culturais na região (RISCADO, 2015, p.780-782).

A fim de estimular o desenvolvimento da economia criativa na região, foi criado em 2015 o Distrito Criativo do Porto, uma iniciativa inspirada em experiências semelhantes em cidades como Barcelona e Miami e que reúne uma rede de empreendedores em parceria com a Companhia de Desenvolvimento Urbano do Porto do Rio de Janeiro (CDURP) para promover oportunidades de negócios para os empresários da cidade. A iniciativa é composta por dezenas de empresas e coletivos dessa nova indústria, já instalados no entorno do Santo Cristo, da Gamboa, da Praça Mauá e do Morro da Conceição. Entre os projetos previstos, cabe destacar a criação de programas de capacitação de mão de obra, a consolidação e a ampliação do calendário cultural e a promoção de rodadas de negócios para divulgar a produção local (BOECKEL, 2015). O Coletivo do Porto é composto por cinco empresas do setor criativo que compartilham espaço, ideias e experiências para criar soluções integradas em comunicação, *marketing*, desenvolvimento digital e projetos relacionados a inovação e design, enquanto o Coletivo Goma é constituído por empresas focadas em inovação e criatividade, com atividades que priorizam o desenvolvimento sustentável, arte e *design*. No contexto do desenvolvimento do Distrito Criativo, a antiga fábrica de chocolates Bhering abriga ateliês, estúdios e oficinas de profissionais criativos. No âmbito do programa Porto Maravilha Cidadão, a Feira do Porto reúne artesanato, culinária, cultura e música tradicionais na Saúde (CDURP, 2016).

Contudo, as iniciativas desenvolvidas na Zona Portuária configuram-se como excessivamente fragmentadas e com pouca interação entre elas, em especial entre os novos



equipamentos urbanos e as iniciativas voltadas para o patrimônio histórico da região. A falta de diálogo entre o presente e o passado da zona portuária e de uma efetiva integração entre essas iniciativas pode ser justificada pelo baixo engajamento das populações locais. Apesar da diversidade de iniciativas para a inclusão dessa população, muitas dessas iniciativas são dotadas de recursos escassos ou têm alcance limitado em face da quantidade de pessoas que vivem na área e poderiam se beneficiar delas, em especial as mais pobres que habitam os morros da região. Como lembra Julia Ermínia Riscado (2015, p.782-783), o próprio processo de implementação da política de revitalização vem afetando a população de baixa renda local ao trazer um aumento de custos de bens e serviços e assim dificultar a permanência de antigos moradores de renda insuficiente para sua manutenção no local. O modelo mostra-se excludente, uma vez que a reativação da economia no local antes degradado não pressupõe o efetivo engajamento da população local, que se mostra pouco envolvida inclusive nas iniciativas culturais que visam a manter a pluralidade de valores e usos que compõem os centros antigos da cidade e no desenvolvimento do potencial econômico das atividades culturais que poderiam ser realizadas na área.

Como a área tem um perfil de vida urbana cíclica, ela se mantém muito movimentada durante o dia, mas se esvazia durante a noite. Uma das iniciativas pensadas para solucionar o problema é o estímulo às áreas residenciais na região, focando especialmente os jovens empreendedores que não teriam condições de se manter em áreas extremamente valorizadas da cidade, como a zona sul. Muitos esforços no sentido de atração de moradores para a região enfatizam a integração entre os meios de transporte, ainda que nos dias atuais a mobilidade esteja prejudicada pelas obras ainda em andamento (RIOETC, 2015). Todavia, os investimentos na segurança pública na região não se mostraram suficientes para conter a realização de delitos, o que afasta a classe criativa e dificulta a fixação daqueles profissionais que veem benefícios em potencial na região. É nítido também que as iniciativas culturais baseadas nas tradições locais recebem menos investimentos do que os equipamentos de maior porte como o MAR e o Museu do Amanhã, que ocupam papel importante no *marketing* urbano e na atração de visitantes e turistas para a região. Ademais, apesar da ênfase dos projetos na sustentabilidade, é



possível observar o descarte irregular de lixo em áreas como o gramado no entorno do Museu do Amanhã e o lixo acumulado na Baía de Guanabara, perto do equipamento cultural, o que se afasta dos objetivos de desenvolvimento com base na economia criativa. Novamente, observa-se o baixo envolvimento das populações locais em face da lacuna de um processo educacional que não apenas estimule a criatividade e a exploração de seu potencial econômico, mas desperte a consciência de preservação da memória da região para reflexões e críticas sobre opções de desenvolvimento para o local e a importância da preservação ambiental para a melhoria da qualidade de vida.

Considerações finais

Políticas públicas para territórios criativos mostram-se fundamentais para a definição de prioridades no desenvolvimento desses locais, o direcionamento de recursos para a execução de obras estratégicas e a coordenação de diferentes níveis de governo para a captação de recursos, mas também para o estímulo à participação pública, a integração da população ao mercado de trabalho e o incentivo à criação e ao fortalecimento dos negócios locais. Ainda que os casos da Zona de Intervenção da Expo e da Zona Portuária do Rio de Janeiro tenham revelado a preocupação com o estímulo aos negócios locais e ao turismo, pouco pôde ser observado no que diz respeito especificamente à integração dos habitantes da própria região nas iniciativas propostas. Os projetos e políticas públicos que poderiam contribuir para fortalecer a cultura empreendedora local e o engajamento efetivo da população nas atividades englobam a criação de incubadoras de empresas criativas que aproveitem a mão de obra local em suas atividades, a maior divulgação de feiras e exposições para dinamização do comércio local, a geração e a manutenção da infraestrutura necessária à produção e comercialização de bens e serviços criativos, a inclusão efetiva dessas populações em programas de educação empreendedora nas regiões com recursos adequados, a facilitação do acesso à tecnologia e ao crédito e a desburocratização para a implementação de pequenos e médios empreendimentos pela população local (LOPES; AMARAL, 2008, p.33-37).



Referências bibliográficas:

APRIGIO, André Edson Ribeiro de Souza. **A paradiplomacia e a atuação internacional de governos subnacionais**. Dissertação – Mestrado em Relações Internacionais. Departamento de Relações Internacionais e Administração Pública, Escola de Economia e Gestão, Universidade do Minho, 2015.

BENDASSOLLI, Pedro F.; WOOD JR., Thomaz; KIRSCHBAUM, Charles; CUNHA, Miguel Pina e. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades. **RAE**, v.49, n.1, p.10-18, 2009.

BOECKEL, Cristina. Distrito Criativo do Porto é criado para buscar negócios após Rio 2016. **G1**, 12 ago. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/olimpiadas/rio2016/noticia/2015/08/distrito-criativo-do-porto-e-criado-para-buscar-negocios-apos-rio-2016.html>>. Acesso em: 9 maio 2016.

CCTC. Cidade criativa. **CCTC website**, s.d. Disponível em: <<http://cidadecriativa.org/pt/cidade-criativa>>. Acesso em: 8 set. 2013.

CDURP. Apresentação da Operação Urbana. **Porto Maravilha website**, 2016. Disponível em: <<http://www.portomaravilha.com.br/portomaravilha>>. Acesso em: 7 maio 2016.

CML. **Lisboa – Economia Criativa**. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa, 2013.

FIGUEIRA, Jorge. A Expo 98 de Lisboa: projeto e legado. **ARQTexto**, n.16, p.152-163, 2010.



FIGUEIREDO, João Luiz de. Economia criativa, cidade criativa e desenvolvimento. In: TEIXEIRA, Eduardo Ariel de Souza; CORRÊA, Sílvia Borges (Org.). **Economia criativa**. Coleção Contextos e Pesquisas. Rio de Janeiro: E-papers, 2015, p.27-47.

FOORD, Jo. Strategies for creative industries: an international review. **Creative Industries Journal**, v.1, n.2, p.91-113, 2008.

LANDRY, Charles. Prefácio. In: REIS, Ana Carla Fonseca; KAGEYAMA, Peter (Org.) **Cidades criativas**: perspectivas. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011, p.7-15.

_____.; BIANCHINI, Franco. **The creative city**. Londres: Demos, 1998.

LOPES, Brenner; AMARAL, Jefferson Ney. **Políticas Públicas**: conceitos e práticas. Belo Horizonte: Sebrae MG, 2008.

MÈRCHER, Leonardo. Museu de Arte do Rio e Museu do Amanhã: duas ferramentas à paradiplomacia cultural do Rio de Janeiro. In: MONTEIRO, R. H.; ROCHA, C. (Org.). **Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**. Goiânia: UFG, FAV, 2013, p.101-111.

MIGUEZ, Paulo. Economia criativa: uma discussão preliminar. In: NUSSBAUMER, Gisele Marchiori (Org.) **Teorias e políticas da cultura**: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA, 2007, p.95-113.

MILES, Steven. A revitalização movida pela cultura funciona ? In: GOLDENSTEIN, Lidia; ROSSELLÓ, Pablo; ARRUDA, Felipe (Coord.). **Regeneração urbana através da cultura funciona ?**. Londres, São Paulo: The British Council, 2014, p.124-132.



MOURA, Rosa. O Turismo no Projeto de Internacionalização da Imagem de Curitiba. **Turismo - Visão e Ação**, v.9, n.3, p.341-357, 2007.

REIS, Ana Carla Fonseca. Introdução. In: _____. (Org.) **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento**: uma visão dos países em desenvolvimento. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p.14-49.

RIOETC. Muito prazer, Distrito Criativo do Porto. **RioETC website**, 7 ago. 2015. Disponível em: <<http://www.rioetc.com.br/muito-prazer/muito-prazer-distrito-criativo-do-porto/>>. Acesso em: 9 maio 2015.

RISCADO, Júlia Erminia. Política de requalificação dos centros históricos no contexto das operações urbanas consorciadas: o caso do Porto Maravilha. In: CALABRE, Lia; SIQUEIRA, Mauricio; LIMA, Deborah Rebello; ZIMBRÃO, Adélia (Org.) **Anais do VI Seminário Internacional de Políticas Culturais**. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 26-29 maio 2015, p.774-784.

SALGUEIRO, Luís Filipe Oliveira Marques. Cidade e Utopia: reconstrução da zona oriental de Lisboa. O projecto do Parque das Nações. Dissertação – Mestrado em Ciências da Cultura. Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, 2011.

SCHERER, Fabiano de Vargas. Aspectos urbanísticos da Exposição Internacional de Lisboa 1998. **Arquitextos**, ano 4, jul. 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.038/666>>. Acesso em: 5 maio 2016.

WANIS, Amanda. Cidade Criativa: política urbana e cultural na reconstrução simbólica do Rio Olímpico. **II Conferência Internacional Megaeventos e a Cidade**. Rio de Janeiro, 27-30 abr. 2013. Disponível em:



REGIMES URBANOS E GOVERNANÇA METROPOLITANA

(Encontro Nacional da Rede Observatório das Metrôpoles).

Natal/RN, 29 a 31 de março de 2017

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

<http://megaeventos.ettern.ippur.ufrj.br/sites/default/files/artigos-cientificos/wanis_a._cidade_criativa.pdf>. Acesso em: 1 maio 2016.

WORLD CITIES CULTURE FORUM. **Rio de Janeiro**, 2015. Disponível em: <<http://www.worldcitiescultureforum.com/cities/rio-de-janeiro>>. Acesso em: 23 out. 2015.