

ELEMENTOS PARA UMA CIDADE CRIATIVA: UMA ANÁLISE DE KORTRIJK, BÉLGICA

Elements for a Creative City: An Analysis of Kortrijk, Belgium

**LENICE ELI LUNKES SCARPATO¹ MARY SANDRA GUERRA ASHTON² &
DUSAN SCHREIBER³**

DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v13i1p109>

RESUMO

Este artigo tem como foco o caso da cidade de Kortrijk, na Bélgica, que recebeu da Unesco, em 2017, o título de Cidade Criativa do Design, destacando os projetos MyMachine, SPEK e Projeto 5X5[®]. O objetivo foi o de identificar os principais elementos responsáveis pela conquista do título. Para atender este objetivo, optou-se por uma pesquisa exploratória descritiva, por meio de pesquisa bibliográfica. Entre os resultados, foi possível evidenciar que a cidade vem ao longo dos anos, inclusive antes de fazer parte da Rede Mundial de Cidades Criativas da Unesco, se desenvolvendo social e economicamente, calcando suas ações e estratégias no design e em projetos de educação, criatividade e empreendedorismo. Observou-se que Kortrijk tem papel impulsionador, principalmente porque consegue criar um ecossistema de inovação com todos os atores sociais envolvidos neste processo, destacando-se os projetos citados, articulados com órgãos governamentais, iniciativa privada e sociedade civil, atribuindo à cidade um potencial de inovação social relevante.

PALAVRAS-CHAVE

Cidades Criativas; Design Criatividade; Desenvolvimento; Kortrijk, Bélgica.

ABSTRACT

This article focuses on the case of the city of Kortrijk, Belgium, which in 2017 received the title of Creative City of Design from Unesco, especially the MyMachine, SPEK, and 5X5[®] Projects. The objective was to identify the main elements responsible for winning the title. To meet this objective, we opted for descriptive exploratory research, through bibliographic research. Among the results, it was possible to show that the city has come over the years, developing socially and economically based on its actions and strategies in the design and education, creative projects, and entrepreneurship, even long before being part of Unesco's World Network of

¹ **Lenice Eli Lunkes Scarpato** – Mestre. Pesquisadora voluntária no Laboratório de Criatividade, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil. Currículo <http://lattes.cnpq.br/4748581351611912>. E-mail: lenice.scarpato@gmail.com

² **Mary Sandra Guerra Ashton** – Doutora. Professora na Universidade Feevale, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/7976259576722028> E-mail: marysga@feevale.br

³ **Dusan Schreiber** – Doutor. Professor na Universidade Feevale, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil. Currículo: <http://lattes.cnpq.br/5088882022022801> E-mail: dusan@feevale.br

Creative Cities. It was observed that Kortrijk has a driving role, mainly because it manages to create an innovation ecosystem with all the social actors involved in this process, highlighting the MyMachine, SPEK and 5X5® Projects, articulated with governmental, private initiative and civil society, giving the city a potential for relevant social innovation.

KEYWORDS

Creative Cities; Design; Creativity; Development; Kortrijk, Belgium.

INTRODUÇÃO

O conceito *ciudades creativas* é amplo e abrangente, pois trata da construção de uma cidade melhor para a população e para os visitantes, de forma conjunta entre todos os envolvidos, moradores, poder público e privado. Nesta perspectiva, considera-se relevante identificar fatores e elementos, para compreender a cidade como um todo, bem como as soluções para os problemas a ela atribuídos (Landry, 2013). Reis (2012) defende que as cidades que vivem em transformações constantes, devendo ter suas bases na economia da cultura criativa associadas a inovação e criatividade. Nesse contexto, se destaca Kortrijk [Bélgica], que desde 2017 está incluída como Cidade Criativa da Rede Mundial Unesco, por suas ações voltadas para o design, em diversos setores da economia. A cidade tem tradição, reconhecida internacionalmente, por abrigar um grande número de feiras e eventos de design, atraindo um público internacional de profissionais para a região, com número crescente de visitantes ao longo dos anos.

Este artigo tem o objetivo de identificar os elementos de Kortrijk, responsáveis pela conquista do título de Cidade Criativa da Unesco, em especial, em relação aos projetos MyMachine, SPEK e Projeto 5X5®. Neste sentido, o artigo inicia com a seguinte estrutura: na primeira seção será detalhado o percurso metodológico. Em seguida, está revisado o tema cidade criativas e suas características e elementos, na visão de autores especialistas como, Reis (2012), Landry (2013), Ashton (2018) e Vivant (2012). Esta seção inicia pela fundamentação teórica em que se apresentam os conceitos e principais aspectos das cidades criativas, além de destacar o processo relacionado a Rede Mundial de Cidades Criativas da Unesco. Na sequência, apresenta-se o caso de Kortrijk e, com maiores detalhes, alguns projetos devido a sua importância, reconhecimento por sua criatividade, inovação e relevância econômica. Na seção seguinte, as análises com base em dados empíricos, que evidenciam as relações entre a teoria de cidades criativas e o que foi observado por meio do levantamento nos projetos implementados na cidade referenciada. Por fim, apresentam-se as considerações finais e conclusões decorrentes da pesquisa realizada.

Scarpato, L. E. L., Ashton, M. S. G. & Schreiber, D. (2021). Elementos para uma cidade criativa: uma análise de Kortrijk, Bélgica. **Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade**, 13(1), pp. 109-128, DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v13i1p109>

PERCURSO METODOLÓGICO

Para o desenvolvimento deste estudo optou-se por uma pesquisa de cunho exploratório descritivo, através de pesquisa bibliográfica que, conforme Prodanov e Freitas (2013), faculta a busca de informações, neste caso a identificação e a caracterização de Kortrijk. Um trabalho que demonstrou maior aderência a este artigo foi o de Bouchez (2010), que apresentou informações sobre a cidade e, principalmente, sobre a região de Designregio Kortrijk. Na etapa de coleta de dados, realizada no período de setembro a dezembro de 2019, foram colhidas informações tanto da cidade em si como dos projetos desenvolvidos na mesma, sejam na esfera pública ou privada. Outra fonte utilizada nestas análises foram os vídeos dos produtos e serviços desenvolvidos entre os anos de 2017/2018, pelo programa 5X5[®]. A Tabela 1 apresenta as referências da origem dos principais dados coletados.

Tabela 1 – Referências principais dados coletados

Dados Coletados	Fonte
Projeto MyMachine	http://www.mymachinevlaanderen.be/
Projeto SPEK	https://www.kortrijk.be/spek-student-platform-entrepreneurship-kortrijk-10
Projeto 5X5 [®]	https://www.5x5.design
Dados oficiais da cidade	https://www.kortrijk.be/
Caracterização da cidade	Bouchez, 2010
Semana da Criatividade de Kortrijk	http://2016.weekvanhetontwerpen.be/
Distrito de Buda	http://www.designregio-kortrijk.be

Fonte: Elaborado pelos Autores (2020) a partir de dados coletados.

A análise de dados de cunho qualitativo foi feita com base nos conteúdos disponíveis nos sites oficiais e documentos públicos que forneceram as informações relevantes sobre os projetos implementados em Kortrijk e a participação da população, composta principalmente pelos organizadores e pessoas da comunidade, envolvidas de alguma forma nos projetos. Para a análise de dados empíricos os autores optaram pela análise de conteúdo, seguindo as recomendações de Bardin (2004).

AS CIDADES CRIATIVAS

Na era industrial, as atividades econômicas estiveram concentradas nos centros urbanos (Vivant, 2012; Landry, 2013; Reis, 2012). Porém, com a passagem para a pós-industrial, houve descentralização destes centros, para áreas mais periféricas. Essa transição acarretou aumento do desemprego e da falta de oportunidades socioeconômicas, os antigos centros industriais transformando-se em locais deteriorados, com grandes fábricas abandonadas e áreas

degradadas, fazendo com que as cidades, urgentemente, pensassem em ideias de renovação do tecido socioeconômico, através de suas políticas públicas urbanas (Vivant, 2012).

Para Ashton (2018), as mudanças mundiais atingiram as cidades, em virtude da globalização, as tecnologias, o aumento da população, o mal-uso dos recursos naturais dos grandes centros, trazendo a necessidade de encontrar enquanto sociedade, caminhos e alternativas para retomar o crescimento e acelerar o desenvolvimento das cidades. Surgiu a necessidade de conceber novos modelos de organização urbana, bem como a relevância de inovar na produção de bens e serviços inovadores e com isso, gerar competitividade econômica.

Diante deste cenário, surgem as cidades criativas como alternativa para a recuperação socioeconômica dos espaços urbanos. Landry (2013) lembra que fomos “essencialmente uma sociedade agrária por milênios, uma sociedade industrial por 200 anos, uma sociedade cuja criação de riqueza foi amplamente guiada pelo valor instituído pela informação por 30 anos, e agora falamos das economias guiadas pelo conhecimento, pela inovação e cada vez mais, pela criatividade” (p. 15).

Neste aspecto, a criatividade tem uma capacidade polivalente de criação de oportunidades (Landry, 2013). Vale ressaltar que uma cidade criativa é capaz de transformar continuamente sua estrutura socioeconômica, com base na criatividade de seus habitantes e em uma aliança entre suas singularidades culturais e suas vocações econômicas (Reis, 2012). Para que uma cidade estimule um ecossistema acolhedor e que energize e seu tecido criativo gerando riqueza para todos, o papel das indústrias criativas é muito importante. As indústrias criativas e culturais contribuem para a coesão social e senso de pertencimento; facilitam a expressão das comunidades e são guardiões das tradições e heranças de um povo, trazendo o passado, vivendo o presente, mas projetando o amanhã (Trujillo, 2019).

Para Florida (2011), a cidade criativa é aquela que atrai uma classe de profissionais criativos. Os estudos do autor se voltam para a compreensão do papel dessa classe como forma de desenvolvimento econômico local. Na visão de Landry (2013) e Reis (2012), para que uma cidade seja criativa ela necessita de uma imbricação ampla e complexa, envolvendo todos os seus agentes. Para a autora, a formação concretizada de uma cidade criativa passa pelas pessoas e as suas relações em vários níveis: físicos, sociais, culturais e econômicos.

Reis (2012) atribui, ainda, três características essenciais para as cidades: inovação, conexões e cultura. Inovações, independente do problema urbano, é ter a capacidade de buscar solução para o mesmo, sendo aspecto fundamental para uma cidade criativa. Para uma pessoa ser criativa, necessariamente precisa ser curiosa e essa curiosidade desencadeia imaginação, que

traz consigo novas ideias, processos, tecnologias, produtos e serviço que se aplicados, geram inovação (Reis, 2009). Ressalta, ainda, que inovação não necessariamente estará nas grandes cidades ou polos tecnológicos, podendo, sim, vir de soluções simples, que resolvam o problema. No que se refere a conexões, a autora cita conexões entre as pessoas e os espaços, entre as histórias e o presente, entre cidades e entre os setores e agentes públicos, privados, de educação e da sociedade civil. Sobre cultura, refere mais aos aspectos simbólicos e de tradição, da identidade de um lugar e a importância de resgatar esses valores para a geração desse ambiente social. Para Ashton (2018), “a tradição criativa, representa recursos culturais, humanos e até de capital, já estabelecidos em determinada comunidade, sendo importante base para ações de desenvolvimento social, econômico e cultural, a partir da vocação da cidade” (p. 32).

Na perspectiva de Landry (2013) é possível medir e monitorar o nível criativo, que ele chama de pulso criativo de uma cidade, através de dez domínios: Estrutura política e pública; Característica distintiva, diversidade, vitalidade e expressão; Franqueza, tolerância e acessibilidade; Empreendedorismo, exploração e inovação; Agilidade estratégica, liderança e visão; Desenvolvimento de talentos e panoramas de aprendizagem; Comunicação, conectividade e integração; Local e preparação do local; Qualidade de vida e bem-estar e profissionalismo e ética. Quando Landry e Hyams (2012) definem esse rol de indicadores, deixam clara a ideia do olhar holístico e sistêmico sobre a economia criativa de uma cidade, com vistas a identificar seus estímulos sociais criativos.

Um desafio destacado por Landry (2013), nesse processo de transformação das cidades, diz respeito ao desenvolvimento das pessoas para reconhecer e estimular capital social e intelectual das pessoas, de seus saberes e fazeres e das capacidades e competências dos cidadãos. Ou seja, é ideia de uso do patrimônio desse lugar em todos os sentidos, seja cultural, natural e humano. Ashton (2018) chama isso de *tradição*. Para a autora, é um meio de identidade, pois constrói lugares sociais, ou seja, experiências compartilhadas que são reconhecidas no espaço e no tempo.

Como forma de identificar e dar destaque às cidades promotoras de desenvolvimento sustentável, a Unesco criou, no ano de 2014, a Rede Mundial de Cidades Criativas. Para isso, estabeleceu objetivos que facilitem o desenvolvimento, trocas de experiências, conhecimentos e boas práticas de forma a cumprir o papel de desenvolvimento econômico e social das indústrias criativas. As 180 cidades que compõem a Rede Unesco trabalham juntas para alcançar objetivos comuns: colocar a criatividade e as indústrias culturais no centro dos planos locais de

desenvolvimento, cooperar ativamente com os planos de âmbito internacional (Unesco, 2020b). As áreas definidas pela Unesco nos setores criativos são: Artesanato e Artes Populares, Artes Midiáticas, Filme, Design, Gastronomia, Literatura e Música. Para uma cidade ser considerada criativa pela Unesco, ela deve atender alguns critérios, como comprovar sua vocação na determinada área ao qual se candidatou, promover o desenvolvimento de indústrias criativas, estimular criação de riqueza e geração de emprego e, ainda, trabalhar os objetivos da área de ação que visam à missão do programa Cidades Criativas, conforme definidas na Declaração da Missão de Cidades Criativas (Ashton, 2018).

Assim como o estímulo da sociedade para desenvolver suas habilidades e conhecimentos, existe outro desafio citado por Landry (2013), Reis (2012) e Vivant (2012), o da gentrificação. Os autores concordam que deve existir uma preocupação dos envolvidos nos projetos de requalificação dos bairros, com os moradores locais que já residem nos mesmos. Isso pois, com o processo de reurbanização e modernização dos imóveis, prédios e espaços abertos, o mesmo passa a ser valorizado [o que é positivo], mas, ao mesmo tempo, pode se tornar inviável aos moradores locais manter-se em bairros onde o custo de vida se torne muito elevado, após as intervenções. Além disso, existe a crítica de que esses espaços não sejam completamente tomados pela classe criativa, o que faria ocorrer uma segregação social entre os novos frequentadores, inquilinos e os moradores mais antigos. Reis (2012), no tocante ao processo de gentrificação, defende o compartilhamento das ações, as estratégias a fim de gerar o sentimento do pertencimento essencial para que as cidades criativas não sejam apenas um marketing urbano.

Landry (2013) defende a ideia de que não é apenas um grupo de criativos que desenvolve uma economia criativa. A defesa é por uma busca de mentalidade de transformação em todas as pessoas e de forma constante, visando crescimento e desenvolvimento das cidades. Trujillo (2019) ressalta que a maioria dos produtos ou serviços criados no âmbito das cidades criativas, contribuem com o desenvolvimento sustentável de maneira integral, pois geram empregos diretos e indiretos e transformam territórios, ou seja, criam valor econômico, simbólico, ambiental e social nos espaços onde o talento criativo é estimulado.

Na próxima sessão, apresenta-se a caracterização de Kortrijk, que reflete na prática o que Trujillo (2019) afirma, sobre ecossistema que estimula talento criativo de uma cidade.

KORTRIJK

Kortrijk, na língua holandesa, ou Courtrai, em francês, é uma cidade localizada na província da Flandres Ocidental, banhada pelo Rio Lys, na região superior ao nordeste da Bélgica. A região de Kortrijk se declara desde 2005 como região de design (Bouchez, 2010). Desde 2017, é reconhecida pela Unesco como cidade criativa pelo Design, cujo principal legado está vinculado ao linho e à produção têxtil. Seu histórico define as bases que fazem de Kortrijk, ainda, ser considerada como um forte polo econômico têxtil da Europa. Kortrijk tem uma longa tradição na indústria do linho devido à existência, ali, desse recurso natural, graças ao seu processamento, a cidade ganhou reputação de artesanato, design de alta qualidade e empreendedorismo. Guerras e contratempos econômicos exigiram que a indústria têxtil se reinventasse em várias ocasiões (Unesco, 2020b).

Esse aspecto é relatado por um dos moradores da cidade desta época, em depoimento ao Projeto de Herança Oral de Vlasparlee, que teve como proposta registrar as memórias pessoais de testemunhas e disponibilizar este material em uma exposição itinerante, dando forma às condições de trabalho dos vlassers [trabalhadores do linho], à linguagem, nos anos dourados e na crise. Enfim, a história social por trás da indústria do linho, a fim de revivê-la e repassar às novas gerações os ensinamentos e o sentimento de orgulho de suas origens. Com o declínio do linho, os vlassers tiveram que buscar novas fontes de sobrevivência e renda, o que fez com que a região prosperasse e os atuais moradores herdassem uma característica empreendedora.

Ao longo da história a cidade foi marcada pelos confrontos provocados principalmente por franceses. No século XIII, as batalhas entre condes de Flandres e o Rei da França [primos], levaram à destruição da cidade. Para promover a indústria e a tecelagem na cidade, a condessa isentou impostos dos fabricantes e comerciantes têxteis da região de Kortrijk. Com isso, a cidade virou maior polo industrial de linho da Idade Média.

Durante a crise, devido ao aumento das fibras sintéticas, aos altos preços dos combustíveis e importação de linho barato da Rússia, as empresas tradicionais da região perderam a participação no mercado, sendo necessários investimentos em fontes econômicas alternativas como a migração de milhares destes profissionais, para a indústria de fiação de aço ou, ainda, outras aplicações do linho não usualmente exploradas. Foi o caso de muitos trabalhadores que viam ganhar mercado e passaram a atuar na confecção de tecelagens de carpetes e fábricas de chapas de barro, que usavam partículas de madeira da haste do linho.

Segundo Buyse e Velghe (2011) o sucesso desse ressurgimento se deu em grande parte devido à natureza específica do próprio setor de linho. Os vlassers, como eram chamados os profissionais do linho, apresentavam uma mentalidade empreendedora e a experiência no processamento de linho, além de uma rede comercial internacional muito útil, esses fatores facilitaram os avanços em outros segmentos que a cidade e região desenvolveram ao longo dos anos.

Atualmente, o sudoeste da Flandres é o ponto de partida do setor têxtil belga. Em termos de têxteis para interiores [carpetes, móveis e tecidos decorativos], a região de Lys assume a liderança. Por conta desse legado, atualmente é berço de inúmeras feiras internacionais reconhecidas mundialmente. Por meio de subsídios locais, federais e europeus, acontecem eventos e feiras, dentre elas a Interieur Biennale, sediada na cidade desde 1967, que via em seus fundadores uma ousadia e desejo de apresentar um design contemporâneo das inovações domésticas e interiores (Interieur, 2020). Atualmente, a feira é relevante para a região por conta dos ganhos econômicos e de visibilidade. É foco de desejo de muitos designers e considerada um dos principais players no cenário flamengo de design (Bouchez, 2010).

É interessante perceber que em todas as faixas etárias, as pessoas são estimuladas, no tocante à criatividade e a colaboração, a exemplo do MyMachine. É um programa desenvolvido com foco nos alunos de escolas e faculdades da região, que tem como objetivo estimular de forma colaborativa e conectada os diversos níveis de ensino, onde as crianças da escola primária inventam uma máquina dos sonhos, os do ensino médio prototipam os projetos e os estudantes do ensino superior desenvolvem os conceitos. No site do projeto MyMachine, da rede MyMachine Global é possível identificar resultados expressivos como mais de 175 protótipos criados, onde em cada projeto se envolvem em torno de 50 pessoas entre alunos e professores. Desde sua criação, o projeto já atingiu em torno de 10.000 participantes pelo mundo (MyMachine, 2020).

Conforme informações compiladas da página do Facebook da BudaLabⁱ e site oficial de Kortrijk, o governo municipal demonstra predisposição no fomento ao empreendedorismo, desde a base ensino com alunos de ensino médio até universitário. Em 2016 foi lançado o SPEK, uma plataforma para estimular o empreendedorismo entre os estudantes. O projeto é realizado através de uma cooperação em Kortrijk entre o ensino superior [Howest, VIVES, Kulak e Ugent], os estudantes [Seniorenkonvent], organizações locais e associações de jovens [Quindo, Bolwerk, MC Track], contando também com a participação da comunidade empresarial [VOKA] para educar estudantes e jovens [vulneráveis] no empreendedorismo e capacitá-los para

empreender, através de treinadores de negócios (Kortrijk, 2020). Dados oficiais dão conta que Kortrijk tem um estudante de ensino superior para cada sete habitantes. Ainda, sobre empreendedorismo, cabe destacar que existe uma rede bem organizada, que em seu site oficial, apresenta um mapa conectando e dando informações dos empreendedores da rede (Kortrijk, 2020).

Também é desenvolvida, desde 2014, a Semana da Criatividade de Kortrijk, através de uma colaboração da Designregio Kortrijk, Howest, cidade de Kortrijk, Voka West-Flanders, Intercommunale Leiedal e Biënnale Interieur. O evento tem como objetivo destacar o valor agregado do design thinking para a educação, a indústria e o espaço público (WO, 2020). A ideia é valorizar os projetos criativos e inovadores realizados por alunos de escolas e faculdades, através de uma chamada aberta à educação criativa do design flamengo, selecionando projetos de estudantes de mais de 14 escolas e faculdades da cidade, por programa de estudos.

No ano de 2016, foram selecionados 36 projetos destaques da referida semana, representando tecnologias com app, arquitetura, joias inusitadas, e até um coletor de pólen para flores. Em 2019 foram 44 projetos selecionados, que envolvem diversas áreas do design, cujos resultados deviam atender critérios como relevância social, natureza criativa, sustentabilidade e exibição (WO, 2020). Os projetos ainda podem fazer parte da World Wide Things Collection, que é um mercado mundial que conecta as cidades criativas da Unesco na área do Design, com o objetivo de aproximar os designers, produtores e varejistas e colocar os produtos de design da coleção à venda (Unesco, 2020a).

A cidade possui uma rede de parceiros da indústria do design, da academia e do governo local, a Designregio Kortrijk. A ideia é fomentar projetos que incentivam a criatividade, a inovação e o empreendedorismo na região e que inspiram com as boas práticas, culminando na conexão entre empresas, designers, escolas/universidades e espaço público (Design 5X5, 2020). As redes de parceiros desenvolvem muitas iniciativas e a principal delas atrai diversos profissionais de todos os lugares do mundo e serve de ponte no sentido de qualificar e preparar bons profissionais para o mercado. Conforme evidências eletrônicas de informações do projeto, todos os anos o Designregio Kortrijk convida designers recém-formados de diferentes disciplinas criativas para o programa Designers in Residence Kortrijk. Durante uma residência de três meses, de setembro a dezembro, os designers selecionados têm a oportunidade única de desenvolver um conceito experimental através do confronto entre cidadãos, sociedade, empresários e educação em regiões como Kortrijk.

O mais famoso projeto é o conceito 5X5®, que tem sua metodologia atualmente registrada e patenteada como uma marca de propriedade da Designregio Kortrijk. O projeto tem esse curioso nome, porque de acordo com Bouchez (2010), a cada dois anos são elencadas cinco empresas que se interessem em participar, cinco duplas de designers - sendo que um já possui uma sólida carreira e é convidado pelo projeto a participar, e outro é designer recém-formado que pode se inscrever - e cinco novos projetos de produtos ou serviços, desenvolvidos por essas duplas. Uma parte dos custos dos projetos são pagas pela região de design Kortrijk, que também faz a supervisão durante todo o processo criativo, que vai desde o protótipo até a colocação no mercado do produto acabado, após passar por todas as etapas de incubação.

Um dos objetivos finais dos projetos é o de apresentar os produtos finalizados, em feiras internacionais de design, como Biennale Interieur e Bedrijven Contactdagen, daquele respectivo ano, o que traz visibilidade e reconhecimento aos *designers*, além de retorno financeiro e o desejo de atração de novos moradores da classe criativa, aumentando o poder econômico da região e atraindo mais turistas. Os projetos de 2017/2018 do referido programa, conforme o site da cidade de Kortrijk, estão dispostos na Tabela 2.

Tabela 2 – Projetos 2017/2018 Projeto 5X5®

Produto/Serviço	Características do produto ligado a criatividade
Tênis Anna	Feito de materiais naturais (fibras) reciclados. <i>Upcycling</i> , integradas a um produto moderno e comercializável. No final de sua vida útil, o tênis pode ser facilmente desmontado, para que os materiais recuperados formem uma nova matéria-prima para outro produto.
Q-lite “V”, painel LED	Novo e inovador painel gráfico LED, com um <i>design</i> altamente exclusivo, que apresenta dois lados - dinâmico e é gerenciado por um dispositivo (aplicativo).
NIXX Aparelho para termoterapia	Novo tipo de aparelho, capaz de aplicar calor e pressão no local certo, o que promove a recuperação muscular, desenvolvido com uma nova estrutura têxtil para aplicar a pressão certa. Acoplado em um aplicativo para usuário monitorar intensidade do tratamento.
Esafe Wall – Parede funcional	Uma parede <i>e-Safe</i> pode ser colocada tanto externa quanto interna, dependendo do espaço disponível e da aplicação específica. A configuração e o tamanho das caixas de encomendas e caixas de correio podem ser alterados de acordo com os desejos do cliente.
Soft Toy – Brinquedos macios	Este inovador brinquedo macio é feito de tecido tetra; o material é macio e oferece conforto e proteção. Ajuda o bebê a se desenvolver no domínio afetivo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2020) a partir de Projeto 5X5®

Os projetos podem ser identificados tanto nos textos que explicam o processo de desenvolvimento criativo, como os produtos ou serviços em si seus objetivos e funcionalidades, além dos vídeos disponibilizados no site, promovendo os mesmosⁱⁱ. Os vídeos, propriamente ditos, demonstram os protótipos, tentativa e erro, colaboração, interação, conexão das

empresas e designers dos projetos, espírito empreendedor dos participantes que analisam mercado e a intenção destes projetos de se transformarem em produto/serviço comercializável.

O projeto apresenta uma metodologia, que segue os seguintes passos: (a) Recrutamento: é o momento de recrutar os designers juniors para atuar nos projetos daquele determinado ano que ocorre o projeto, sendo feito através de coleta de informações e cadastros de interesse nas redes sociais do projeto; (b) Seleção das empresas: é o momento onde são selecionadas as cinco empresas que serão contempladas pelo projeto naquele determinado ano; (c) Encontro inicial: da empresa com o designer sênior que atuará com ela no projeto; (d) Apresentação das empresas e duplas de designers correspondentes a cada projeto; (e) Qualificação: workshop de criatividade da Innowiz, empresa parceira que facilita os processos que envolvem capacitação das pessoas envolvidas; (f) Briefing inicial: é o momento de fazer o briefing inicial do que seriam os projetos. Onde as duplas iniciam a etapa de mão na massa.

Seguem: (g) Encontro com dupla: é quando a dupla é apresentada à empresa que desenvolverão juntos o projeto e inicia o desenvolvimento do projeto; (h) Executar briefing: é o momento de executar o que foi planejado no briefing e após alinhamentos com as empresas, quando são executadas as testagens e prototipagens do futuro produto/serviço; (i) Direção final: é o momento de fazer a definição final de orientação que o projeto irá tomar; (j) Encontro com especialistas: como forma de receber feedback com intuito de melhoria, são feitos encontros com as referências de designers na região; (k) Apresentação: os projetos passam por uma espécie de banca julgadora e o projeto é apresentado para um grupo restrito de envolvidos; (l) A feira: a etapa final é a apresentação do produto ou serviço concluído, ao grande público em feiras de *design* de reconhecimento internacional, que ocorrem anualmente em Kortrijk.

O aspecto da reurbanização atrelada à cultura local, também é identificado na cidade. De acordo com Ashton (2018), as cidades que são credenciadas pela Unesco com o título de cidade criativa, necessitam propor, desenvolver e implementar projetos de qualificação urbana focados na vocação cultural inerente a cidade, com o intuito de acelerar o desenvolvimento local.

No site oficial da Rede Mundial de Cidades Criativas da Unesco em 2019, Kortrijk prevê em seu planejamento para manter-se como cidade criativa, entre seus objetivos que estão ligados às feiras de design, no intuito de um impulso internacional: implementação da metodologia 5X5®, nas administrações locais para repensar os serviços públicos por meio de processos de design; - articulação com público, privado; estabelecimento de centros de treinamento atuando como hubs e incubadoras de empreendedores do design, além de disseminar internacionalmente a metodologia 5X5®, unindo pequenas e médias empresas com designers para desenvolver novos

Scarpato, L. E. L., Ashton, M. S. G. & Schreiber, D. (2021). Elementos para uma cidade criativa: uma análise de Kortrijk, Bélgica. **Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade**, 13(1), pp. 109-128, DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v13i1p109>

negócios e promovendo o conceito de MyMachine, estimulando a criatividade e o *design* entre os alunos do ensino fundamental ao ensino superior; e, desenvolvimento e tradição saber local para as novas gerações; e ainda seguir trabalhando junto a outras cidades criativas para apoiar iniciativas internacionais inovadoras nos sistemas de ensino superior para promover a cocriação e o design thinking – articulação para além da cidade.

No tocante à urbanização, Kortrijk tem revitalizado diversos espaços abandonados, como o caso da velha grande fábrica de linhos da época, conforme identificado na Figura 1.

Figura 1 – Imagem da fábrica Leonard De Kien & Fils, em 1910.



Fonte: Genius Loci Projetoⁱⁱⁱ

Este espaço era considerado uma das principais fábricas de linho da região, especializada na fiação úmida de linho e cânhamo. Trata-se de um complexo que possuía uma fábrica de tingimento e branqueamento têxtil, uma tecelagem e uma oficina de roupas para o exército. Em 1884, a empresa foi adquirida pelo diretor Léonard De Kien e os negócios prosperaram. Porém, a empresa foi acusada e processada por condições de trabalho escravo a que eram submetidos os funcionários e pouco tempo depois, Léonard De Kien foi preso. A empresa fechou e grande parte dos prédios foi demolida. Em 2010/2011, a iniciativa privada revitalizou o que restou da fábrica, transformando em lots e escritórios que podem ser alugados.

Figura 2 – Imagem revitalizada da fábrica Leonard De Kien & Fils, em 2019.



Fonte: Genius Loci Projeto

No Distrito de Buda, onde se localizava a última fábrica têxtil da Ilha do Buda, foi criado o Centro de Artes Buda 51N4E, que promove atividades que fomentam inovação empresarial, considerada, atualmente, o coração cultural da cidade. Esse espaço tem sido transformado em estúdios e espaços de exposições para artistas em residência. Este grande volume, situado no centro de uma quadra da cidade, foi adaptado através de duas intervenções arquitetônicas.

O atual Texture, o Museu do Linho, foi uma iniciativa de um morador e antigo trabalhador do linho, juntamente com a comunidade voluntária e apoio de empresas. O museu que hoje conta a história do desenvolvimento da região dos Flandres através do linho, já foi um prédio muito relevante ao setor econômico da região há muitos anos atrás. O edifício foi usado desde 1912 pela Linen Thread Company como uma casa de expedição e tinha uma sólida reputação entre os vlassers (Texture Kortrijk, 2020).

No aspecto da classe criativa produtiva que é referenciada por Florida (2011), o autor Rivas (2011), destaca que a cidade de Kortrijk usa estrategicamente espaços da classe criativa como novos ambientes de trabalho urbano, especialmente no distrito de Buda, onde também é sede da Designregio Kortrijk que será analisada em profundidade na seção seguinte deste artigo. Na região foram revitalizados muitos prédios que servem hoje de escritórios e atraem profissionais. O Distrito de Buda é uma área central de *birôs* de inovação, centros culturais. O objetivo é conectar-se à indústria manufatureira local, amplamente incorporada nessa região e aos produtores locais de maneira contemporânea (Designregio Kortrijk, 2020).

Figura 4 – Buda Island and the Leie in the centre of Kortrijk



Fonte: Block e Paredis (2013)

De acordo com Rivas (2011), Kortrijk usa ativamente o design e a inovação aberta para contaminar uma série de características da cidade, desde Universidade até o distrito central de Buda. No site identificam-se diversos períodos em que a cidade faz chamadas abertas de ideias para cidadãos proporem projetos de solução de problemas, com foco em problemas que pretendem resolver a exemplo do Blue Park. O comitê organizador propõe que os alunos enviem pequenos projetos para atualizar três locais do Parque Azul da Eurometrópolis. Outro projeto que abriu chamada aberta aos profissionais de Kortrijk em 2019, tinha como parceria o Museu do Louvre, da França. No informativo deste projeto, eram estabelecidos os critérios de seleção e detalhes as pessoas se candidatarem para expor no famoso museu. O ecossistema de economia criativa das três principais regiões ficava totalmente a disposição dos selecionados.

Em termos de governança, a cidade de Kortrijk faz parte da Eurocities, conforme Eurocities Relatório Anual, de 2018. A Europa tem algumas redes colaborativas de apoio às cidades. A rede Eurocities reúne os governos locais das maiores cidades da Europa e uma das principais áreas de foco alinhadas às prioridades estratégicas da União Europeia é fornecer uma estrutura operacional estratégica sólida para a construção da cidadania criativa (Bolívar, 2018). Essa rede tem como prática a promoção de uma cidadania criativa, engajando e capacitando cidadãos para juntos tornar as suas cidades mais inteligentes.

Segundo Francisco e Clemente (2007), a Eurocities, é uma rede de cooperação, fundada em 1986, que agrega o poder público local de mais de 140 cidades em mais de 45 países da Europa.

A ideia é ser um espaço para discutir problemas de gestão urbanas e metropolitanas, construir e desenvolver soluções inteligentes e criativas para esses problemas. A cidade de Kortrijk, é também membro da rede Eurotowns [rede de cidades europeias de tamanho médio com uma população entre 50.000 e 300.000 habitantes] e do Eurodistrito, uma espécie de entidade administrativa europeia, que oferece um programa de cooperação e integração de cidade.

ANÁLISES E RESULTADOS

Como presentes no caso da cidade de Kortrijk, é possível identificar vários elementos que caracterizam uma cidade criativa, conforme pelos autores de referência e pela proposta da Rede Mundial Unesco. No que se refere à revitalização dos espaços, tanto a Ilha de Buda, como outros espaços antes degradados, agora faz parte da nova Kortrijk. Essa característica de resgate destes espaços foi analisado como algo interessante por Landry (2013), onde as cidades utilizam estes espaços, que remetem antigos paradigmas de trabalho em condições precárias, para atrair turistas e moradores, com uma ressignificação destes lugares, tornando-os famosos e atrativos.

Analisando a cidade pesquisada, também é possível identificar a característica citada por Reis (2012), que é a conexão intraurbana, pois a cidade de Kortrijk tem diversos birôs de inovação, espaços culturais, esportivos e também praças com atrativos, tornando circuitos onde as pessoas, sejam moradores ou turistas, frequentam espaços de uso coletivo. Um exemplo de que a cidade uniu a arte à ideia expansão dos locais é um totem de talento gráfico, que se muda para um novo local na estação. Trata-se de um monumento que é grafitado de tempo em tempo, por artistas locais diferentes e eventualmente ele é transportado de lugar e dá espaço a novos projetos gráficos, sendo convidados os cidadãos para preencher com sua arte. Aspectos dessas conexões da cidade, aliadas ao mote do *design* e inovação, também foram apontadas por Rivas (2011).

Ainda no aspecto das conexões, Reis (2012) e Landry (2013), falam da conexão entre os poderes de uma sociedade: público, privado e sociedade civil. Para Landry (2013), há necessidade de uma articulação para cocriar soluções, entre poder público, universidades e escolas e a comunicação local. O autor é radical, no sentido de que se alguém não participar do processo, uma cidade não será criativa. Essas articulações estão presentes nos discursos e documentos governamentais de economia de toda a Europa e por consequência, se estendendo à Bélgica e suas regiões. Em um trecho do Relatório anual da Eurocities, menciona o envolvimento e diálogo constante mantido entre sociedade e governos e fim de pensar num futuro inspirador e que impacte de maneira positiva a vida de todos.

Em termos de governança, aspectos relevantes identificados por Reis (2012), a cidade de Kortrijk faz parte da Eurocities e é também membro da rede Eurotowns e do Eurodistrito. Essas representações ajudam a cidade a ter um apoio fundamental no sentido de uma visão estratégica e de visão. No que se refere à diversidade e tolerância, aspectos identificados por Florida (2011) evidenciam diversas ações neste sentido, na região pesquisada. Os líderes das cidades europeias, querem gerenciar a chegada, abrigo e integração dos recém-chegados à solidariedade, humanidade e dignidade. Com isso eles tem um projeto chamado Cities Grow, que está trabalhando com 16 cidades membro, dentre elas, Kortrijk, na integração de imigrantes e refugiados no mercado de trabalho. No Relatório Anual de 2018, (Eurocities, 2018), também destacam projetos para imigrantes ciganos, na proteção de seus direitos, combate à discriminação e exploração mão de obras.

No aspecto da sustentabilidade, também é identificado no Relatórios anual da Eurocities, 2018, que as autoridades locais desempenham um papel crucial na consecução de objetivos de gerenciamento de resíduos, particularmente no que coleta separada, recuperação de recursos e disposição final. Na cidade pesquisada é possível identificar o que Trujillo (2019), defende a polinização das cidades, que seria essa fertilização cruzada, que a autora chama também de poligamia criativa, em que ideias se tornar mestiças, onde o videomaker irá cocriar com o dançarino, experiências e soluções para a mobilidade urbana, por exemplo. Para que isso ocorra é necessária uma estratégia que contemple grandes eixos: artes, ciência, design e engenharia.

Ao analisar trechos dos vídeos referentes aos projetos desenvolvidos pelo Designregio Kortrijk, especialmente no vídeo a respeito do tênis Ana, identificam-se as contribuições de Trujillo (2019) quanto à necessidade de uma polinização cruzada para fomento à criatividade nas cidades. O trecho que apresenta a opinião da empresa European Spinning Group (ESG), que foi parceira dos *designers* no produto do tênis Anna diz, a colaboradora diz em nome dela e de sua companheira de projeto que acreditam firmemente na polinização cruzada que une o setor criativo, a economia social, a indústria têxtil local e os parceiros educacionais e de pesquisa. Em outro trecho a mesma colaboradora afirma que através de um processo de inovação socialmente influente, é possível desenvolver pesquisas diferentes e abrir possibilidades de produtos e mercados para têxteis reciclados, reforçando que o produto ‘ESG Green’ apresenta forte impacto ecológico positivo para a Interieur 2018.

Percebe-se o orgulho de trabalhar e a vocação e tradição da indústria têxtil, nas palavras da fundadora do Malhas Lab, da designer júnior do projeto Anna: “*O Malhas Lab é motivado por seu amor pelas malhas industriais*”, reforçando a importância do resgate do saber local e da

tradição criativa, um dos principais critérios de seleção da Unesco, conforme mencionado em Ashton (2018). Em outro projeto que também utiliza a base do artesanato com os tecidos, corrobora afirmando: *“As irmãs são de uma família de tintureiros e alfaiates de lã, daí seu amor pelo artesanato, produção em pequena escala e materiais autênticos. Vera e Violetta compartilham a mesma paixão por tecidos, formas e cores”*.

Quanto ao empreendedorismo, exploração e inovação, um dos indicadores de cidade criativa, na visão de Landry (2013), a opinião do designer da Verhaert, o designer sênior do projeto NIXXS, retrata de forma contundente esta vocação, ao dizer que: *“Inovar juntos continua sendo uma aventura fascinante e desafiadora, tanto para o empreendedor quanto para o designer. Gostamos de sonhar, mas sempre pretendemos terminar com algo tangível, que se encaixa inteiramente no projeto 5x5”*. Ainda no aspecto da exploração, que dá espaço para o erro, se identificou no site oficial da cidade, um folder eletrônico de um dos eventos promovidos, a semana de *Design* de Movimentos, voltada para estudantes, que uma das exposições trazia o museu do fracasso. Dizia no texto frases como: *“Projetos de inovação que pode ter falhado, mas do qual nós podemos aprender muito”*, e ainda *“Produtos com falha são importantes parte do progresso*.

Os aspetos de estrutura política e articulação social, foram identificados em relatórios anual da Eurocities. É muito relevante, para as autoridades, o envolvimento dos cidadãos locais na construção de projetos para eles mesmos, as palavras proferidas no relatório por Ada Colau, membro por Barcelona: *“Como autoridades locais, trabalhamos de perto incluir cidadãos em nossa tomada de decisão, e podemos compartilhe isso com outros níveis de governo”*. Em outro trecho ainda acrescentam no texto um dos principais objetivos da rede em envolve a Eurocities que é o de se comprometer a trabalhar juntos para garantir uma boa qualidade de vida para todos os cidadãos integrantes. Lutam por uma Europa onde as cidades são parceiras genuínas. Neste sentido, a qualidade de vida é também destacada por Landry (2013) e Reis (2012).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo identificou, à luz de teorias de cidades criativas, apoiadas em Landry (2013), Reis (2012), Vivant (2012), Ashton (2018) e Trujillo (2019) a existência de elementos que demonstram porque a cidade de Kortrijk é considerada uma cidade criativa. De fato, as evidências mostram que apesar de ser recente o seu título de Cidade Criativa do Design da Rede Mundial Unesco, há bastante tempo a cidade vem desenvolvendo estratégias e ações de forma articulada com todos

os atores envolvidos nessa relevante transformação que tem dado à cidade visibilidade mundial no âmbito do design.

Merece o destaque o Projeto 5X5[®], que tem sido um grande impulsionador neste sentido, por representar a síntese do que a cidade tem proporcionado aos moradores e turistas. O sucesso atribuído à cidade inovadora de Kortrijk, pode ser representada pelas palavras de Landry (2013) ao final de seu livro, onde ele cita que uma cidade criativa procura gerar experiências ricas e profundas, na qual os cidadãos acreditem que possam construir, formar e cocriar sua experiência.

O que é possível concluir ao final desse artigo é existe uma rede estrategicamente pensada em todas as ações e projetos que são desenvolvidos na cidade de Kortrijk. Inicialmente com vários dos projetos apresentados como é o caso do MyMachine, o BudaLab, o SPEK e a Semana de Criatividade. Também complementa esse projeto macro, a moderna arquitetura e revitalização de espaços urbanos que fomentam o resgate das tradições e estimulam o potencial empreendedor, como é o caso da antiga e emblemática fábrica Leonard De Kien & Fils, que hoje possui lofts e escritórios, o Centro de Artes Buda 51N4E, localizado no Distrito de Buda e o Museu Texture do Linho.

Para completar, vale citar o Projeto 5X5[®], que representa um fechamento desta espécie de ciclo. Neste projeto, através das iniciativas educacionais anteriormente expostas e do ambiente social que estimula a criatividade e empreendedorismo da população, a cidade forma e desenvolve profissionais e uma mão de obras qualificada e preparada para o mercado de trabalho, estimulando e valorizando o design. O Projeto 5X5[®] explora o design e toda sua atmosfera, onde, os *designers* têm a oportunidade de lançarem seus produtos sendo apoiados de perto, por nomes fortes na cena local e mundial. Desta forma, Kortrijk se torna uma alavanca para o crescimento econômico, através de todas as estratégias de promoção ao desenvolvimento da região do Flandres.

Por fim, foi possível confirmar o que Bouchez (2010) identificou sobre a cidade de Kortrijk quando afirma que a mesma provou ser um terreno fértil ideal. Ao finalizar este trabalho é possível identificar que a tradição, neste caso do *design*, característica essencial para a Unesco ao eleger uma cidade como criativa (Ashton, 2018). A cidade potencializou o design em várias vertentes e reconfigurou-o, criando diversas frentes para inovar e promover o desenvolvimento econômico social local.

Scarpato, L. E. L., Ashton, M. S. G. & Schreiber, D. (2021). Elementos para uma cidade criativa: uma análise de Kortrijk, Bélgica. **Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade**, 13(1), pp. 109-128, DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v13i1p109>

REFERÊNCIAS

- Ashton, M. S. G. (2018). *Cidades criativas: vocação e desenvolvimento*. Novo Hamburgo: Feevale.
- Bardin, L. (2004). *Análise de conteúdo*. Portugal: 70.
- Block, T. & Paredis, E. (2013). Urban development projects catalyst for sustainable transformations: The need for entrepreneurial political leadership. *Journal of Cleaner Production*, 50(1), 181-188. [Link](#)
- Bolívar, M. P. R. (2018). Creative citizenship: The new wave for collaborative environments in smart cities. *Academia Revista Latinoamericana de Administración*, 31(1), 277-302. [Link](#)
- Bouchez, H. (2010). *Sustainability from specialist to general public*. Or how to mediate design thinking in a global designscape? Bélgica.
- Buyse, L. & Velghe, D. (2011). De vlasnijverheid in Zuid-West-Vlaanderen: Synthese van een boeiend verhaal. *Tijdschrift voor Industriële Cultuur*, 28(115), 1-25. [Link](#)
- Design 5X5 (2020). *Project Design 5X5*. [Link](#)
- Eurocities. (2018). *Eurocities Annual Report 2018*. [Link](#)
- Eurocities. (2019). *About Eurocities*. [Link](#)
- Florida, R. (2011). *A ascensão da classe criativa*. Porto Alegre: L&PM.
- Francisco, D. & Clemente, M. (2007). Eurocities. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 77(1), 201-202. [Link](#)
- Interieur (2020). *Biennale Interieur: Kortrijk*. [Link](#)
- Kortrijk (2020). *Stad Kortrijk: SPEK - Student Platform Entrepreneurship Kortrijk 1.0*. [Link](#)
- Landry, C. & Hyams, J. (2012). *The creative city index: measuring the pulse of the city*. United Kingdom: Comedia.
- Landry, C. (2013). *Origens e futuros da cidade criativa*. São Paulo: Sesi-SP.
- MyMachine (2020). *MyMachine: Vlaanderen*. [Link](#)
- Prodanov, C. C. & Freitas, E. C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. Novo Hamburgo: Feevale.
- Programma Boek Digital. (2020). *Semana de Design destinada aos estudantes*. [Link](#)
- Reis, A. C. F. (2009) Cidades criativas, turismo cultural e regeneração urbana. 235-250. In: Reis A. C. F., & Katia M. (Orgs.). *Economia da Cultura: ideias e vivências*. Rio de Janeiro: E-livre.

Scarpato, L. E. L., Ashton, M. S. G. & Schreiber, D. (2021). Elementos para uma cidade criativa: uma análise de Kortrijk, Bélgica. **Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade**, 13(1), pp. 109-128, DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v13i1p109>

Reis, A. C. F. (2012). *Cidades criativas*. São Paulo: SESI.

Rivas, M. (2011). From creative industries to the creative place: Refreshing the local development agenda in small and medium-sized towns. *REDIGE*, 2(2), 131-147. [Link](#)

Texture Kortrijk (2020). *Texture: Museum Vlasmuseum*. [Link](#)

Trujillo P. (2019). *Ecosistemas Creativos: ¿Vives en una región que estimula y potencia tu talento creativo?*. Colômbia: Conexiones Creativas.

Unesco (2020a). *Cities of Design Network*. [Link](#)

Unesco (2020b). *Creative Cities: Kortrijk*. [Link](#)

Vivant, E. (2012). *O que é uma cidade criativa?* São Paulo: Senac.

WO (2020). *Week van het Ontwerpen*. [Link](#)

PROCESSO EDITORIAL

Recebido: 6 MAR 20; Aceito: 02 OUT 20.

NOTAS

ⁱ BudaLab é um estúdio aberto, onde designers, criadores, crianças, indivíduos, estudantes e escolas criam criações, seguem oficinas, encontram-se, desafiam e inspiram uns aos outros. Por meio de uma ampla variedade de ferramentas analógicas e digitais, reunimos pessoas de diferentes setores e disciplinas para criar sinergias.

ⁱⁱ Canal no YouTube sobre a Designrgio Kortrijk . [Link](#)

ⁱⁱⁱ Genius Loci é um projeto europeu cofundado no âmbito do Programa Cosme da União Europeia e visa aumentar o potencial turístico do patrimônio industrial e da indústria viva, redescobrimo o Genius Loci local. O projeto tem a intenção de destacar a herança das PMEs e do artesanato e indústrias tradicionais, além de valorizar e aprimorar sua apreciação pelos turistas e pelo público em geral. As informações foram obtidas pelo site oficial do Projeto. [Link](#)