

# MAPEANDO ATIVIDADES CRIATIVAS EM PERNAMBUCO: dimensionando os potenciais de expansão dos segmentos de maior destaque

*Maria Fernanda Gatto<sup>1</sup>*

*André Leite<sup>2</sup>*

*Jailson Araújo de Lima Junior<sup>3</sup>*

*João Policarpo Lima<sup>4</sup>*

**RESUMO:** O presente trabalho se propõe a mapear as atividades criativas em Pernambuco, caracterizando os segmentos de maior destaque e dimensionando os seus potenciais de expansão, baseando-se na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) e na abordagem de camadas proposta por Hesmondhalgh (2002). Discorre-se sobre a produção criativa, considerando a evolução do pensamento econômico e faz-se uma associação da produção criativa com o conceito do desenvolvimento local, analisando a indústria e os segmentos criativos nos municípios pernambucanos.

**Palavras-chave:** Economia criativa. Indústria criativa. Desenvolvimento local.

---

<sup>1</sup> Professora do departamento de Economia da Universidade Federal de Pernambuco. Campus Recife.

<sup>2</sup> Professor do departamento de Estatística da Universidade Federal de Pernambuco. Campus Recife.

<sup>3</sup> Graduando em Ciências Econômicas da Universidade Federal de Pernambuco. Campus Recife.

<sup>4</sup> Professor do departamento de Economia da Universidade Federal de Pernambuco. Campus Recife.

**ABSTRACT:** This paper aims to map the creative activities in Pernambuco State, featuring the most outstanding segments and sizing its potential expansion, based on the National Classification of Economic Activities and the layered approach proposed by Hesmondhalgh (2002). It talks about the creative production, considering the evolution of economic thought and makes, the creative production with the concept of local development, analyzing and creative industry segments in the municipalities of Pernambuco State.

**Keywords:** Creative economy. Creative industry. Local development.

## INTRODUÇÃO

A cultura é objeto de estudo de longa data da ciência, em especial das ciências humanas. Todavia, o surgimento de estudos sobre cultura em ciência econômica é muito recente, datando de cerca de 50 anos e tendo se proliferado de fato apenas a partir dos anos 1980.

Esse atraso da ciência econômica em relação às demais ciências humanas quanto ao tratamento da cultura é justificado por Tolila (2007) como sendo fruto de um desinteresse de ambas as partes. Os bens culturais tinham sua inserção indefinidamente postergada na agenda de pesquisa do economista por não se enquadrarem nem nas leis clássicas que regem a oferta e a demanda por bens e serviços, nem na abordagem contemporânea de mercadoria proposta por Arrow e Debreu (1954). Já no meio cultural, havia uma tendência a repelir o interesse dos economistas por suas atividades devido à crença de que conceitos como rentabilidade, lucratividade e restrições financeiras constituem uma afronta ao universo da criação livre.

No entanto, a crescente importância da atividade cultural como geradora de fluxos de renda e emprego, a necessidade de rigor na avaliação das decisões culturais e, sob uma perspectiva mais acadêmica, a tendência à extensão da metodologia da ciência econômica aos campos mais diversos do saber, aliadas ao reconhecimento (em andamento) de que o econômico e o artístico podem coexistir na atividade cultural, ensejaram a gênese da economia da cultura.

O espaço de mercadorias relevante para a economia da cultura é o dos bens culturais, que foram subdivididos, para fins teóricos, em dois grandes grupos: o das atividades clássicas (belas artes) e o das indústrias culturais (livro, cinema, disco). O mercado para estes bens é caracterizado

por uma série de peculiaridades listadas por Benhamou (2007), diante das quais a intervenção do Estado seria inexorável.

Primeiramente, os bens culturais são invariavelmente não rivais e não excludentes em alguma magnitude, tolhendo a capacidade do mecanismo de mercado de alocá-los eficientemente entre a sociedade.

O consumo de bens culturais proporciona, também, externalidades positivas sobre a formação de capital humano, pois trabalha a intelectualidade dos agentes, elevando sua produtividade. Esses efeitos, todavia, nem sempre são percebidos pelo próprio agente, incumbindo o Estado de preservar o incentivo à produção e ao consumo destes bens, dado que os ganhos de produtividade são de interesse social.

Sob a ótica regional, os gastos com cultura, além de serem dotados de elevado efeito multiplicador, fortalecem a identidade da localidade, fidelizando o turismo e constituindo critério de peso na decisão locacional das firmas.

A vertente dos bens culturais que foram agregados sob a nomenclatura de indústria cultural tornou-se uma parte do que hoje é conhecido por indústria criativa. Tal abrangência fez-se urgente devido à necessidade de um conceito que representasse práticas industriais baseadas antes na economia das ideias do que na reprodução estéril de bens, e que não associasse o processo de criação apenas ao fazer artístico. A definição pioneira de indústrias criativas data de 1998, sendo: “Os setores que têm origem na criatividade, na perícia e no talento individuais e que possuem um potencial para criação de riqueza e empregos através da geração e da exploração de propriedade intelectual.”<sup>5</sup>

Englobando treze setores<sup>6</sup> e baseada na criatividade, no conhecimento e na informação, a indústria criativa é hoje umas das principais frentes de revitalização da economia mundial, submersa na crise das manufaturas tradicionais. De acordo com dados da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), a indústria criativa respondeu por 7% do Produto Interno Bruto (PIB) mundial em 2005 e por 9% do fluxo de comércio internacional no período 2000-2005. No Brasil, segundo um estudo de 2008 da Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan), a cadeia da indústria criativa representou 16,4% do PIB em 2006, além de 21,8% do emprego formal.

---

<sup>5</sup> Contida no documento “Creative Industries Mapping Document” 2001. (FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 2008, p. 7)

<sup>6</sup> São eles: publicidade, arquitetura, mercado de artes e antiguidades, artesanato, *design*, moda, filmagem, *softwares* interativos de lazer, música, artes performáticas, editoração, serviços de computação e rádio e televisão. Incluem atividades de serviços, comércio e atividades industriais correlatas.

Este tema torna-se relevante quando o associamos ao crescimento regional – e neste, especialmente quando há uma associação com a inserção de localidades de menor dinamismo. O aproveitamento de potencialidades locais e manifestações culturais do lado da oferta produtiva e de mercados alternativos (ou nichos) do lado da demanda geram oportunidades de criação de emprego e renda para regiões tradicionalmente mais pobres.

Todavia, mesmo com toda a evidência asseverando a importância do setor criativo sobre a dinâmica econômica (e regional), é latente a escassez de estudos sobre o tema – ainda mais acentuada se se considera a literatura brasileira. A ausência de um sistema de informações confiável e organizado da economia da cultura nacional, bem como a falta de uma classificação ordenada e precisa das atividades que compõem a cadeia da indústria criativa brasileira, tolhem a realização de estudos e análises do comportamento de tal indústria ao longo do tempo e investigações acerca da existência de aglomerados criativos.

Uma outra questão refere-se à localização das atividades criativas. O desenvolvimento capitalista promove, em geral, uma maior concentração da produção industrial nos centros urbanos, onde há mercado consumidor em larga escala. No caso das atividades criativas, essa localização em centros urbanos maiores é mais natural e apontada pela literatura sobre o assunto. Contudo, os dados aqui analisados revelam a presença de segmentos criativos em vários municípios pernambucanos, de portes variados, sugerindo maior aproveitamento de potencialidades locais e a possibilidade de crescimento de um mercado consumidor local.

Neste sentido, o presente trabalho se propõe a mapear as atividades criativas em Pernambuco, caracterizando os segmentos de maior destaque e dimensionando os seus potenciais de expansão, baseando-se na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) e na abordagem de camadas<sup>7</sup> proposta por Hesmondhalgh (2002).

O artigo está organizado em cinco seções, além desta nota introdutória. A primeira seção discorre sobre a produção criativa, considerando a evolução do pensamento econômico. Cabe à segunda seção, a associação da produção criativa ao desenvolvimento local.

A metodologia do estudo é exposta na terceira seção, sendo esta sucedida de análise da indústria e dos segmentos criativos em municípios pernambucanos (quarta seção). Logo após tal exposição, a quinta seção traz as principais conclusões da pesquisa.

---

<sup>7</sup> Utilizada na Europa para estudos sobre economia criativa e avaliação de impactos das políticas culturais. (CREATIVE..., 2010)

## DA INDÚSTRIA CULTURAL À INDÚSTRIA CRIATIVA

Apesar de a economia da cultura só ter aparecido como tal a partir da publicação do trabalho de Baumol e Bowen (1969 apud BENHAMOU, 2007) sobre artes performáticas, ideias sobre a natureza do setor cultural são encontradas ao longo de toda a história do pensamento econômico.

Adam Smith e David Ricardo classificavam os gastos com arte como gastos de lazer e, destarte, inócuos sobre a riqueza das nações. A atividade artística seria “não produtiva” porque a interpretação, o discurso e os acordes musicais, por exemplo, desaparecem no mesmo instante em que são produzidos. No entanto, defendiam que a remuneração do artista deveria ser elevada devido ao alto nível de habilidade requerido e apoiavam a intervenção estatal por já reconhecerem as externalidades positivas do consumo de bens culturais sobre o bem-estar social. (BENHAMOU, 2007) Alfred Marshall, partindo do exemplo da apreciação da música, atenta para a possibilidade de os bens culturais constituírem uma exceção à lei da utilidade marginal decrescente.

No supracitado trabalho seminal de Baumol e Bowen (1969 apud BENHAMOU, 2007), os autores construíram um modelo para estudar o mercado de espetáculos ao vivo, concluindo e verificando empiricamente que a característica da atividade de ser intensiva em trabalho, de não admitir ganhos de escala significativos (impossibilidade de reprodução infinita do espetáculo) e a inexistência de “almoço grátis” ao tentar compensar tais deficiências com a alta dos preços (elasticidade da demanda) conduzem a um crescente déficit dos espetáculos, quebrando o setor. Nos trabalhos de Stigler, Becker e Lancaster (1977 apud BENHAMOU, 2007), o estudo do consumo de cultura é realizado através da análise dos gastos com bens culturais, na tentativa de demonstrar que, mesmo os bens culturais sendo distintos dos bens tradicionais, a decisão do consumidor se mantém maximizadora e racional.

O termo “indústria cultural” foi cunhado pela escola de pensamento sociológico de Frankfurt, e, para fins de análise econômica, consiste em transformar a criação de um artista em um bem facilmente reproduzível, gerando fluxos intensos tanto no mercado interno como no externo.

Na obra de Duarte (2003, 2010), encontra-se a apresentação da teoria crítica da indústria cultural, proposta pelos frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer. Adorno e Horkheimer construíram uma crítica feroz ao processo em curso da industrialização da cultura, afirmando que a reprodução em massa destitui o bem de seu componente cultural, e que tais bens apenas entorpecem o consumidor: dão a ilusão de unicidade

estética e instigam a reflexão e o questionamento mas, na verdade, são meramente bens de entretenimento.

Essa banalização do componente cultural decorrente da reprodução em massa dos bens é justificada por diversos fatores. A padronização faz com que a oferta dos bens siga uma lógica de demanda (atendimento de determinada fatia de mercado) em vez de seguir uma lógica de oferta (inquietação criativa do autor). A organização do setor cultural caminha cada vez mais rápido em direção a um cenário monopolista, em detrimento da inicial miríade de pequenos empreendedores. Com isso, qualquer produto advindo das belas artes e da arte erudita passa a ser conversível em um bem de entretenimento, bastando apenas haver mercado para tal, e a diversidade de emoções originalmente associada ao contato com a criação artística precisa ser convertida em apenas diversão. (TEIXEIRA, 2008)

No entanto, na contramão deste raciocínio de que a aproximação entre cultura e mercado faz com que o último sobreponha a primeira, há o pensamento que associa o mecanismo de mercado à liberdade de criação e à permissão da coexistência de vários agentes em um ambiente competitivo em que a criatividade é continuamente estimulada. Neste ambiente de difusão do conhecimento e da informação, e onde os direitos de propriedade intelectual são adequadamente tratados, é que pode ser gestada uma indústria criativa.

O avanço tecnológico, acompanhado do advento da informática e, posteriormente, da internet, adicionou novos setores à economia e exerceu impacto significativo sobre as cadeias produtivas tradicionais.

O desenvolvimento da tecnologia e da informática, pouco relacionados com o conceito tradicional de arte, porém extremamente ligados ao conceito de criação, lançaram luz sobre a limitação do termo indústria cultural, ensejando a elaboração de um novo e mais abrangente conceito, o de “indústria criativa”.

Essa acepção de indústria criativa se relaciona com seu impacto sobre a dinâmica econômica de uma maneira bastante afim, em termos, com a lógica de funcionamento de uma economia das ideias proposta por Romer (1986, 1993 apud JONES, 2000) em seu modelo de desenvolvimento econômico. A ressalva a ser feita é a de que Romer constrói o modelo assumindo a racionalidade econômica do indivíduo criativo, enquanto a compreensão de indústria criativa não impõe essa limitação à figura do inventor.

Romer (1986, 1993 apud JONES, 2000) enquadra as ideias como um bem econômico bastante distinto dos convencionais, primeiramente pelo fato de serem não rivais. A não rivalidade é fonte de retornos crescentes à escala no momento em que a produção da primeira unidade do bem

(no caso, a ideia) envolve um custo fixo, em geral bastante elevado, mas o custo marginal da produção das unidades adicionais é ínfimo. Devido a essa característica, a modelagem de uma economia das ideias deve se distanciar da estrutura concorrencial em direção a um cenário de concorrência imperfeita, pois um criador racional só teria incentivos a incorrer nos elevados custos fixos da geração de ideias caso pudesse cobrar um preço maior que o custo marginal.

Além disso, as ideias são, em maior ou menor magnitude, não exclusivas. Isso implica que o criador nem sempre tirará proveito de todos os benefícios sociais propiciados pela sua criação. Como o incentivo à criatividade está intimamente ligado ao retorno financeiro sobre o custo inicial incorrido, várias ideias podem ser impedidas de serem desenvolvidas se a disparidade entre o benefício privado e o social for muito acentuada. Como produto deste contexto, surgiram instituições como patentes e proteção aos direitos autorais, que concedem ao inventor um monopólio sobre seus produtos por determinado período de tempo, impulsionando o incentivo à criação.

O modelo de Romer (1986, 1993 apud JONES, 2000) fornece *insights* bastante elucidativos sobre a lógica subjacente à indústria criativa. Além disso, ajuda a esclarecer algumas diferenças cruciais entre esta e a indústria cultural clássica.

Primeiramente, apesar do processo criativo nas atividades tradicionais (livro, cinema, disco) ser bastante similar ao das belas artes, em que a criação se pretende isenta de interesses econômicos e está relacionada apenas à expressão do estado de espírito do autor, a figura do criador nas demais atividades da indústria criativa (*software*, publicidade, arquitetura etc.) parece bem mais próxima daquela desenhada por Romer: mente inquieta, mas mantendo o *grasp* com a perspectiva de retorno financeiro da ideia. Ademais, o modelo fornece uma justificativa econômica para a proteção aos direitos de propriedade intelectual, questão esta que é tão cara ao próprio conceito de indústria criativa.

Dado o exposto, caberia agora um esforço de dimensionamento do papel dessa indústria. Uma das principais dificuldades do estudo científico da indústria criativa no Brasil é que esta carece de um sistema de informações e estatísticas organizado e confiável sobre seu funcionamento. Apesar disso, as informações que se encontram disponíveis permitem uma visualização da importância que este setor tem sobre a geração de renda e emprego no país.

A Tabela 1, elaborada pela Federação de Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (Firjan), demonstra essa importância, vez que, no ano de 2006, toda a cadeia da indústria criativa compreendia 32,5% do total de

estabelecimentos e 21,8% do emprego formal registrado pela Relação Anual de Informações Sociais (Rais) para o Brasil.

Tendo em vista as reflexões anteriores, o trabalho parte agora para consideração da indústria criativa associada ao desenvolvimento regional e local.

Tabela 1 – Setores líderes da indústria criativa no Brasil em 2006

Setores Criativos - Brasil	Número de Trabalhadores (em mil)	Número de Estabelecimentos (em mil)	Renda do Trabalho (R\$ milhões)	Renda por Trabalhador (R\$)	Trabalhadores por Estabelecimento
Arquitetura	3.305,4	386,5	2.642,3	799	8,6
Moda	2.320,9	302,6	1.513,8	652	7,7
Design	704,0	70,8	812,1	1.154	9,9
Software	431,9	48,5	695,3	1.610	8,9
Mercado Editorial	371,3	52,5	408,8	1.101	7,1
Televisão	127,6	9,3	210,0	1.646	13,7
Filme e Vídeo	120,4	20,4	107,8	895	5,9
Artes Visuais	82,3	2,9	132,2	1.606	28,3
Música	74,5	9,3	71,1	954	8,0
Publicidade	54,4	6,0	83,0	1.526	9,0
Expressões Culturais	44,2	9,6	32,7	739	4,6
Artes Cênicas	11,5	2,3	11,6	1.013	5,0
<b>Cadeia da Indústria Criativa</b>	<b>7.648,4</b>	<b>920,8</b>	<b>6.720,8</b>	<b>879</b>	<b>8,3</b>
<b>parcela sobre o total da economia nacional</b>	<b>21,8%</b>	<b>32,5%</b>	<b>16,3%</b>	<b>75,1%</b>	<b>66,9%</b>
<b>Total da Economia Nacional</b>	<b>35.155</b>	<b>2.834</b>	<b>41.117</b>	<b>1.170</b>	<b>12,4</b>

Fonte: RAIS 2006  
Elaboração: FIRJAN

Fonte: Firjan, 2008.

## SEGMENTOS CRIATIVOS E O DESENVOLVIMENTO LOCAL

A abordagem econômica da cultura pressupõe a agregação de valor econômico pelos segmentos culturais e criativos<sup>8</sup>, sendo tal capacidade de agregação de valor ainda entendida como crescente por alguns pesquisadores. (MOUTINHO; CAVALCANTI FILHO, 2008) No entendimento de que as atividades culturais têm impactos relevantes na geração de emprego e renda, esta pesquisa considera ainda inegável a contribuição das mesmas para o desenvolvimento regional.

No estudo do desenvolvimento regional, os segmentos criativos quando articulam-se de maneira a difundir o conhecimento e o aprendizado, gerar parcerias entre diversos setores, e atrair iniciativas públicas direcionadas para o seu fomento, estão associados a sistemática de Arranjos e Sistemas Produtivos e Inovativos Locais de Atividades Culturais (Aspil). Em geral observa-se nos Aspil grande variedade de empresas, de forma a

<sup>8</sup> Em geral, considera-se que o termo indústria criativa é mais abrangente que o termo indústria cultural, uma vez que o primeiro abrange as atividades reprodutíveis e não reprodutíveis. (REIS, 2010)



compor elos representativos das cadeias de produção de bens criativos. Muito embora a identificação com os Aspil exija estudo minucioso sobre como estão estruturados os setores ligados direta ou indiretamente à uma determinada produção, de acordo com Moutinho e Cavalcanti Filho (2008), este estudo parte para identificação das atividades criativas, mas não ignora que existe uma aproximação destas com a dinâmica dos arranjos inovativos.

Característica importante de grande parte dos segmentos culturais relacionada à dinâmica anteriormente comentada – esta ainda mais notória quando se trata de localidades menos desenvolvidas – é o relevante papel das políticas públicas de subsídio e financiamento. Tais políticas se apresentam das mais variadas formas, como isenções tributárias para produção de alguns itens culturais, redução de impostos para empresas que realizem investimentos em segmentos criativos, subsídio direto para algumas produções (como a de cinema), implementação de pontos de cultura com instalação de equipamentos culturais, rendimento para profissionais que se notabilizem em áreas culturais (como premiações, aposentadorias, pensões).

Vale ressaltar que várias outras ações públicas intensificadas nos anos recentes, notifica Velloso (2009), forneceram forte apoio ao desenvolvimento de atividades criativas em espaços específicos, especialmente aquelas voltadas para produção de bens intangíveis como festividades locais. Tais ações se traduzem especialmente na qualificação de mão de obra (gestores culturais, guias turísticos, microempreendedores e outros) e no aparato institucional e cultural (agremiações de eventos e festivais, órgãos de apoio à cultura e outros).

Na próxima seção, far-se-á exposição dos procedimentos metodológicos adotados neste trabalho. Seguindo-se a esta, outra seção voltada para aplicação da metodologia no Estado de Pernambuco e análise de resultados.

## **DEFINIÇÃO DA INDÚSTRIA CRIATIVA**

Como definição da Indústria Criativa (IC), adota-se, neste trabalho, a proposta feita em 2008 pelo Departamento de Estudos para o Desenvolvimento do Estado do Rio de Janeiro da Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro. (FIRJAN, 2008) Esta é baseada na CNAE, que relaciona códigos às atividades industriais para associá-las ao Sistema de Contas Nacionais (SNC), construindo uma classificação para a indústria criativa brasileira. A ideia básica é adotar uma visão de cadeia, separando ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam a criatividade e capital intelectual como insumos primários. (FIRJAN, 2008)

A Indústria Criativa foi dividida em três grandes áreas: núcleo, composta essencialmente de serviços que têm a atividade criativa como parte principal do processo produtivo. Neste caso inclui os segmentos de expressões culturais, artes cênicas, artes visuais, música, filme e vídeo, TV e rádio, mercado editorial, *software* e computação, arquitetura, design, moda e publicidade. Uma segunda área, chamada atividades relacionadas, é composta de segmentos que fornecem bens e serviços às atividades-núcleo. É formada, em grande parte, por indústrias e empresas de serviço provedoras de materiais e elementos essenciais para o funcionamento do núcleo. Um elo mais fraco da cadeia foi incluído como atividades de apoio: atividades neste grupo fornecem, de maneira indireta, bens e serviços para as atividades núcleo da Indústria Criativa (Figura 1).

Figura 1 – Cadeia produtiva da Indústria Criativa



Fonte: Elaboração dos autores.

Dois desafios metodológicos merecem destaque nesta seção. O primeiro diz respeito à delimitação de quais setores das IC seriam investigados, haja vista a controvérsia em torno dos limites dessas indústrias em relação às demais indústrias que, supostamente, também dependem de criatividade para seu funcionamento.

De um modo geral, são considerados pelo IBGE como indústrias culturais (ou criativas, embora o IBGE não use este termo) os setores de edição de livros, rádio, TV, teatro, música, bibliotecas, arquivos, museus e patrimônio histórico. São excluídos (ao contrário do caso britânico): turismo, esporte, meio ambiente e religião. Há, por fim, a admissão de setores intermediários (apenas indiretamente ligados à cultura): comércio atacadista de artigos de escritório e de papelaria, comércio atacadista de computadores, telefonia e comunicação, telecomunicações e processamento de dados. Uma classificação semelhante pode ser encontrada em um relatório anterior a este do IBGE, produzido pela Fundação João Pinheiro, em 2001. (REIS, 2010) Neste trabalho, adotou-se a definição da Firjan (2008), apresentada em termos da CNAE/IBGE no Apêndice A em Firjan (2008).

## QUOCIENTE LOCACIONAL

O quociente locacional é a razão das participações de uma indústria em duas regiões distintas. Indica a concentração relativa de atividades econômicas em uma região ou município, comparativamente à participação destas atividades em outra região usada como base. Denotando-se  $E_{ij}$  o emprego nas atividades  $i$  da região  $j$ , O quociente locacional ( $QL$ ) é dado por:

$$QL_{ij} = \frac{E_{ij}}{\sum_j E_{ij}} / \frac{\sum_i E_{ij}}{\sum_{i,j} E_{ij}}$$

Um quociente locacional para uma certa indústria e região maior que 1 (um) é uma indicação de localização da estrutura de produção local. Este indicador de localização (ou de especialização) tem sido amplamente utilizado na literatura em estudos de desenvolvimento regional desde sua introdução por Isard (1960).<sup>9</sup>

Vale notar que, em situações cujas regiões comparadas apresentam diversos níveis de desenvolvimentos, a simples presença de uma unidade produtiva em um município ou região pouco desenvolvida industrialmente faz com que o valor do  $QL$  (quociente locacional) seja maior que 1, embora o número de empregos do município seja modesto. Deste modo, deve-se ter cautela ao comparar os coeficientes locacionais. (HADDAD et al., 1989; SUZIGAN et al., 2003)

## DADOS

Usou-se a base de dados da Rais/MTE (Relação Anual de Informações Sociais, Ministério do Trabalho) para cálculos dos quocientes locacionais. Foram coletados os dados de emprego para os 185 municípios do estado de Pernambuco, no ano de 2009. Para cada um dos municípios, coletou-se o número de vínculos ativos das atividades relacionadas na CNAE, com 4 dígitos de desagregação, i.e., 674 atividades econômicas.

Seguindo a definição da Indústria Criativa exposta, as atividades foram divididas em núcleo, atividades relacionadas, atividades de apoio e atividades fora da referida indústria. Os códigos CNAE e suas respectivas classificações encontram-se no Apêndice A em Firjan (2008).

<sup>9</sup> Cf. Haddad et al. (1989).

É importante mencionar algumas restrições quanto aos dados. A primeira diz respeito à cobertura dos dados da Rais, que abrange apenas as relações contratuais formais. Deixa-se à parte a informalidade. Outra possível fonte de distorção refere-se à maneira como os dados são coletados pelo Ministério do Trabalho. Este utiliza, sem examinar a consistência dos dados, o método de autotaxação. (SUZIGAN, 2001) Por exemplo, uma empresa pode classificar seu conjunto de unidades produtivas em um mesmo endereço e em um mesmo setor CNAE. Pode-se citar ainda distorções nas análises devido a produtividade e ocorrência de empresas não declarantes em regiões menos desenvolvidas. (SUZIGAN, 2001)

## PANORAMA GERAL DAS ATIVIDADES CRIATIVAS NOS MUNICÍPIOS PERNAMBUCANOS

Parte das atividades criativas está associada a valores regionais e a perfis de trabalho e dotação de recursos. Mesmo considerando que em alguns segmentos (a exemplo das produções fonográfica e musical) há certa tendência de homogeneização de culturas e padrões, muitos outros conservam uma identidade cultural. Conforme Janotti Junior (2006), mesmo certos estilos, tidos como padronizados quando “apropriados” ou reproduzidos pelos artistas brasileiros, ganham características particulares do povo e dos costumes nacionais.

Em Pernambuco, segmentos criativos – embora não necessariamente os de maior destaque em termos de geração de emprego e renda – reúnem valores, costumes e habilidades locais, como é o caso da produção de máscaras, fantasias e itens carnavalescos, de instrumentos musicais, de artesanato e tantos outros. Tendo em vista que este trabalho analisa municípios e atividades relevantes conforme o cálculo dos quocientes locais – e sabendo ainda que muitas atividades criativas não apresentam-se formalizadas – algumas produções estarão fora do nosso escopo de investigação neste momento.

A análise da indústria criativa em Pernambuco não pode negligenciar o seu dimensionamento. Comparando a indústria criativa com a de transformação em municípios pernambucanos no ano de 2009, os segmentos criativos – classificados em atividades do núcleo, de apoio e relacionadas – representaram 14% dos vínculos totais<sup>10</sup> e 21% do número

---

<sup>10</sup> Considera-se para fins de análise do emprego gerado e do número de firmas em setores criativos, dados da economia formal tendo em vista a base de dados da Rais/MTE (2009). Esta observação serve para as demais reflexões acerca das variáveis mencionadas ao longo do trabalho.

de unidades produtivas categorizadas (Tabela 2). Chama atenção a participação reduzida do núcleo na geração de emprego (1%) e no número de firmas (2%) nos segmentos criativos, o que revela, por um lado, que há espaço para expansão das atividades aí inseridas no estado e, por outro, que essas atividades podem existir em maior volume de forma informal, não sendo captadas pelos dados da rais. As atividades relacionadas e de apoio contribuem, respectivamente, com 6% e 7% para o emprego gerado no estado e com 14% e 5% para o número de empresas envolvidas em produções da economia criativa, conforme Tabela 2. As várias categorias de atividades criativas em Pernambuco estão apresentadas nos Quadros 1, 2 e 3, embora nem todas estejam comentadas ao longo desta seção, vez que a análise voltar-se-á para aquelas desenvolvidas nos municípios conforme destaque nos quocientes locacionais.

Tabela 2 – Indústria criativa – Pernambuco, 2009

Vínculos		%	Firmas	%		
Atividades Econômicas	Criativa	Núcleo	19.042	1%	1.455	2%
		Apoio	98.823	7%	4.187	5%
		Relacionada	87.288	6%	11.512	14%
	Não Criativa		1.194.844	86%	64.507	79%
	Total		1.399.997	100%	81.661	100%

Fonte: Rais/MTE (2009).

Uma primeira observação a ser feita dos dados do núcleo da indústria criativa em Pernambuco é a elevada participação do segmento de construção de obras de arte especiais, de atividades de organizações associativas ligadas à arte e à cultura e de serviços diversos em tecnologias da informação (Quadro 1). No caso do grupo de apoio, os destaques são: construção de edifícios e obras de engenharia, fabricação de produtos de engenharia, serviços imobiliários, serviços diversos em infraestrutura, havendo ainda vários outros itens com um número de vínculos próximos de 1.000 (Quadro 2). Nas atividades relacionadas, sobressaem-se o comércio varejista de vestuário e acessórios, a confecção de peças do vestuário – exceto roupas íntimas –, o comércio varejista de calçados e artigos de viagem, os serviços de engenharia, embalagens plásticas, o comércio varejista de jornais, livros, revistas e papelaria, cabelereiros, o comércio varejista de cosméticos, de artigos de óptica, a fabricação de móveis, confecções de roupas íntimas, entre outros.

Pelo visto, as atividades formalizadas da indústria criativa em Pernambuco mais próximas à cultura e às artes – ou seja, editorial, música, artes

em geral – ainda se apresentam com dimensão limitada, sendo a maior parte da mesma dominada por atividades ligadas à construção civil e suas atividades correlatas, que se enquadram no item arquitetura. É provável que as atividades mais próximas de artes e cultura estejam subrepresentadas nos dados da Rais, vez que estas são mais propícias à informalidade, não sendo assim captadas pela base de dados aqui trabalhada. Por outro lado, alguns ramos das atividades mais “culturais” defrontam-se com dificuldades de expansão em mercados mais regionalizados por serem dominantes em nível nacional e concentradas no sudeste do país, como é o caso das atividades ligadas à editoração, publicidade, cinema, moda e outras. Apesar disso, vale registrar que em Pernambuco esses ramos de atividade já aparecem com algum destaque e mostram potencial de crescimento à medida que suas manifestações venham a se consolidar em meio ao crescimento do mercado consumidor, que vem mostrando dinamismo diferenciado no estado nos últimos anos. Essa maior dinâmica, junto com a perspectiva de lucros diferenciados, tende a atrair o interesse de capitais em busca de valorização, a exemplo do que já ocorre em centros com maior densidade populacional e de renda, embora venham a enfrentar a competição com as empresas já bem estabelecidas do Sudeste, o que limita, em parte, essa provável tendência.

Quadro 1 – Vínculos das atividades do núcleo em Pernambuco, 2009

<b>Descrição</b>	<b>CNAE</b>	<b>Vínculos</b>
Construção de obras de arte especiais	42120	3004
Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte	94936	1806
Consultoria em tecnologia da informação	62040	1497
Serviços de arquitetura	71111	1321
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091	1012
Agências de publicidade	73114	964
Atividades de rádio	60101	960
Edição integrada à impressão de jornais	58221	882
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119	830
Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58298	754
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	62015	744
Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia	71197	643
Atividades de televisão aberta	60217	562
Atividades de publicidade não especificadas anteriormente	73190	499
Parques de diversão e parques temáticos	93212	480
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis	62023	417
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019	413
Edição integrada à impressão de livros	58212	392

Atividades de exibição cinematográfica	59146	243
Atividades paisagísticas	81303	226
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis	62031	220
Atividades fotográficas e similares	74200	194
Edição de livros	58115	149
Demais categorias	-	830
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>19042</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

## Quadro 2 – Vínculos das atividades de apoio em Pernambuco, 2009

Descrição	CNAE	Vínculos
Construção de edifícios	41204	40142
Obras de engenharia civil não especificadas anteriormente	42995	13008
Fabricação de artefatos de concreto, cimento, fibrocimento, gesso e materiais semelhantes	23303	4546
Fabricação de produtos cerâmicos não refratários para uso estrutural na construção	23427	3821
Incorporação de empreendimentos imobiliários	41107	3698
Serviços especializados para construção não especificados anteriormente	43991	3555
Obras para geração e distribuição de energia elétrica e para telecomunicações	42219	3159
Obras de terraplenagem	43134	2794
Instalações hidráulicas, de sistemas de ventilação e refrigeração	43223	2658
Instalações elétricas	43215	2307
Construção de redes de abastecimento de água, coleta de esgoto e construções correlatas	42227	2202
Fabricação de produtos cerâmicos não refratários não especificados anteriormente	23494	2021
Montagem de instalações industriais e de estruturas metálicas	42928	1927
Comércio atacadista de tecidos, artefatos de tecidos e de armarinho	46419	1713
Fabricação de cal e gesso	23923	1532
Fiação de fibras artificiais e sintéticas	13138	1396
Obras de instalações em construções não especificadas anteriormente	43291	1182
Comércio atacadista de ferragens e ferramentas	46729	984
Obras de fundações	43916	951
Comércio atacadista de máquinas, equipamentos para terraplenagem, mineração e construção parte e peças	46621	564
Demais categorias	-	4663
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>98823</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

## Quadro 3 – Vínculos das atividades relacionadas em Pernambuco, 2009

Descrição	CNAE	Vínculos
Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	16979
Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas	14126	13821
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	7779

Serviços de engenharia	71120	6564
Fabricação de embalagens de material plástico	22226	3904
Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria	47610	3350
Cabeleireiros e outras atividades de tratamento de beleza	96025	3060
Comércio varejista de cosméticos, produtos de perfumaria e de higiene pessoal	47725	2870
Comércio varejista de artigos de óptica	47741	2700
Fabricação de móveis com predominância de madeira	31012	2586
Confecção de roupas íntimas	14118	2328
Obras de acabamento	43304	1960
Comércio atacadista de artigos de escritório e de papelaria; livros, jornais e outras publicações	46478	1522
Fabricação de embalagens de vidro	23125	1396
Impressão de materiais para outros usos	18130	1047
Comércio atacadista de artigos do vestuário e acessórios	46427	970
Comércio atacadista de cosméticos, produtos de perfumaria e de higiene pessoal	46460	950
Fabricação de embalagens metálicas	25918	875
Fabricação de cosméticos, produtos de perfumaria e de higiene pessoal	20631	837
Fabricação de artefatos têxteis para uso doméstico	13511	828
Fabricação de móveis com predominância de metal	31021	824
Fabricação de acessórios do vestuário, exceto para segurança e proteção	14142	777
Impressão de jornais, livros, revistas e outras publicações periódicas	18113	746
Fabricação de calçados de materiais não especificados anteriormente	15394	736
Fabricação de calçados de couro	15319	697
Acabamentos em fios, tecidos e artefatos têxteis	13405	669
Obras de urbanização de ruas, praças e calçadas	42138	630
Confecção de roupas profissionais	14134	543
Serviços de acabamentos gráficos	18229	506
Fabricação de outros produtos têxteis não especificados anteriormente	13596	493
Demais categorias	-	4341
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>87288</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Dito isso, passemos à análise dos dados observáveis a partir dos cálculos dos QL. Observando os dados da Rais/MTE (2009) para os segmentos criativos pernambucanos comparativamente aos do total da indústria, nota-se que 30 (16,2%) dos 185 municípios apresentaram QL maiores do que 1,0, destacando-se Santa Cruz do Capibaribe, Trindade, Sertânia e Toritama, cujos valores calculados situaram-se acima de 3,0 (Tabela 3). Em percentuais, 8,10% dos municípios apresentaram QL entre 1 e 2; 3,24% entre 2 e 3; e, para 2,16%, os valores correspondentes situaram-se entre 3 e 4<sup>11</sup> (Tabela 3 e Figura 2).

<sup>11</sup> Para valor de QL igual a 2,0, contabilizou-se o município na faixa de QL entre 2 e 3. Esta convenção foi adotada ao longo do trabalho – para QL iguais a 3, 4 e 5, os municípios foram contabilizados na faixa imediatamente superior.



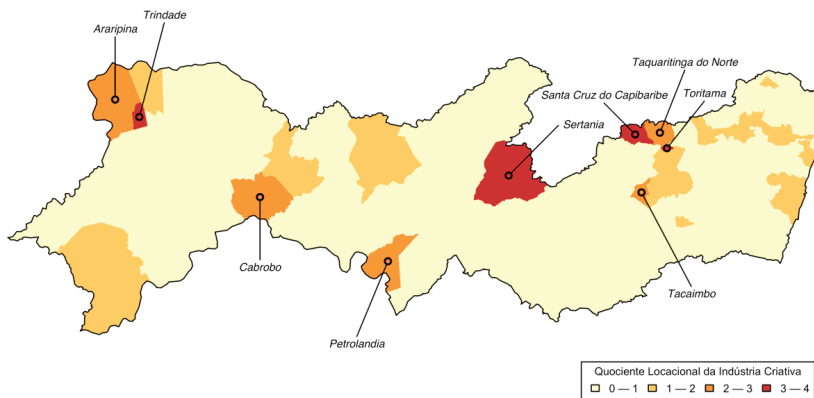
Tabela 3 – Quocientes locacionais dos municípios de Pernambuco em 2009

Município	QL	Município	QL	Município	QL	Município	QL
St. Cruz do Capibaribe	3,6	São José do Belmonte	0,7	Terra Nova	0,2	Jatobá	0,1
Trindade	3,4	Moreno	0,7	Jataúba	0,2	Lagoa Grande	0,1
Sertânia	3,3	Sanharó	0,7	Feira Nova	0,2	Brejinho	0,1
Toritama	3,3	Jaboatão dos Guararapes	0,7	Sairé	0,2	Rio Formoso	0,1
Petrolândia	2,6	Camocim de São Félix	0,7	Flores	0,2	Cumarú	0,1
Tacaimbó	2,5	Barreiros	0,6	São João	0,2	Casinhas	0,1
Taquaritinga do Norte	2,4	Vertentes	0,6	Mirandiba	0,2	Parnamirim	0,0
Cabrobó	2,2	Arcoverde	0,6	Terezinha	0,2	Calumbi	0,0
Araripina	2,1	Glória do Goitá	0,6	Araçoiaba	0,2	Saloá	0,0
Ferreiros	2,0	Igarassu	0,6	Água Preta	0,2	Orobó	0,0
Caruaru	1,9	Bezerros	0,6	Itamaracá	0,2	Palmeirina	0,0
Vertente do Lério	1,8	Agrestina	0,6	Cedro	0,2	Iguaraci	0,0
Salgueiro	1,8	São Lourenço da Mata	0,5	Altinho	0,2	Tupanatinga	0,0
Abreu e Lima	1,7	Goiana	0,5	Águas Belas	0,2	Gameleira	0,0
Cupira	1,6	Bonito	0,5	Iati	0,2	Itaquitinga	0,0
João Alfredo	1,6	Caetés	0,5	Exu	0,2	Machados	0,0
Ipojuca	1,6	Dormentes	0,5	Pombos	0,2	Orocó	0,0
Paudalho	1,5	Itambé	0,5	Vicência	0,2	Cortês	0,0
Serra Talhada	1,5	Xexéu	0,5	Santa Cruz	0,1	Calçado	0,0
Carpina	1,4	Palmares	0,5	Tuparetama	0,1	Frei Miguelinho	0,0
Surubim	1,3	Brejo da Madre de Deus	0,5	Aliança	0,1	Chã de Alegria	0,0
Petrolina	1,2	Condado	0,4	Lagoa dos Gatos	0,1	Barra de Guabiraba	0,0
Buenos Aires	1,2	Custódia	0,4	Tracunhaém	0,1	Granito	0,0
Ipubi	1,2	Venturosa	0,4	Ingazeira	0,1	Camutanga	0,0
Cabo de St. Agostinho	1,2	Canhotinho	0,4	Lagoa do Itaenga	0,1	Manari	0,0
São Caitano	1,2	Afrânio	0,4	Floresta	0,1	São Vicente Ferrer	0,0
Limoeiro	1,2	Escada	0,4	Itaíba	0,1	Joaquim Nabuco	0,0
Recife	1,1	Timbaúba	0,4	Catende	0,1	Inajá	0,0
Garanhuns	1,0	Santa Maria do Cambucá	0,4	Jupi	0,1	Algoínea	0,0
Camaragibe	1,0	Santa Terezinha	0,4	Macaparana	0,1	Maraial	0,0
Lajedo	0,9	Bodocó	0,4	Triunfo	0,1	Jaqueira	0,0
Vitória de St. Antão	0,9	Ribeirão	0,3	São Joaquim do Monte	0,1	Angelim	0,0

Pesqueira	0,9	Bom Conselho	0,3	Belém de São Francisco	0,1	Belém de Maria	0,0
Riacho das Almas	0,9	Capoeiras	0,3	Cachoeirinha	0,1	Betânia	0,0
Paulista	0,9	Verdejante	0,3	Quipapá	0,1	Carnaubeira da Penha	0,0
Brejão	0,9	Tamandaré	0,3	Serrita	0,1	Ibirajuba	0,0
Ouricuri	0,9	Carnaíba	0,3	Pedra	0,1	Itacuruba	0,0
Bom Jardim	0,9	Paranatama	0,3	Amaraji	0,1	Jucati	0,0
Olinda	0,9	São José do Egito	0,3	Correntes	0,1	Jurema	0,0
Afogados da Ingazeira	0,8	Itapissuma	0,3	Buíque	0,1	Panelas	0,0
Chã Grande	0,8	Tabira	0,3	Sirinhaém	0,1	Quixabá	0,0
Nazaré da Mata	0,8	Lagoa do Ouro	0,3	Passira	0,1	Salgadinho	0,0
Poção	0,8	Tacaratu	0,3	São Bento do Una	0,1	Santa Filomena	0,0
Lagoa do Carro	0,8	Santa Maria da Boa Vista	0,2	Ibimirim	0,1	São Benedito do Sul	0,0
Gravatá	0,8	Itapetim	0,2	Primavera	0,1	Moreilândia	0,0
Belo Jardim	0,7	São José da Coroa Grande	0,2	Santa Cruz da Baixa Verde	0,1	Solidão	0,0

Fonte: Elaboração dos autores.

Figura 2 – QL dos municípios de Pernambuco. Atividades Criativas em relação às demais atividades – 2009



Fonte: Elaboração dos autores.

## ATIVIDADES DO NÚCLEO

Considerando a divisão em camadas e categorias, e atendo-se às atividades que compõem o núcleo da indústria criativa no estado de Pernambuco, o destaque cabe aos municípios de Ipojuca, Limoeiro, Recife e Olinda, com QL acima de 1,0 (Figura 3). Importante destacar que o núcleo abrange as atividades criativas em seu estado mais puro, como produção de bens editoriais, espetáculos, concertos e outros. Dada a relevância do núcleo pelo seu impacto nas outras atividades (de apoio ou relacionadas), a análise será estendida aos quatro municípios listados na Tabela 4. Note-se que os dados corroboram a idéia de que tais atividades tendem a se localizar mais próximas dos núcleos populacionais de maior porte, como é o caso de Recife e de Olinda, porém já indicam a possibilidade de algumas delas escaparem dessa órbita.

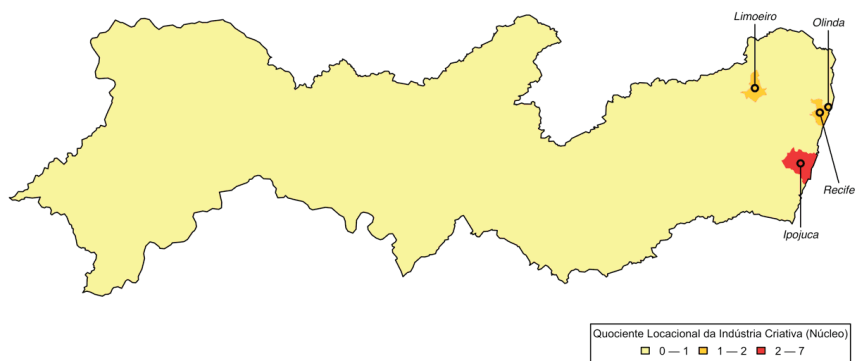
Uma análise mais detalhada das atividades especificadas nos municípios de maior relevância, segundo os QL, revela que em Ipojuca (QL de 6,8) foram gerados 2.542 vínculos, fato particularmente importante por estar este município fora do eixo Recife-Olinda. O maior responsável por esta dinâmica foi o segmento de construção de obras de arte especiais, empregando 2.525 pessoas em 2009, enquanto os vínculos somados dos demais segmentos não correspondem a 0,7% deste total. Vale mencionar que a categoria destacada abrange construção e recuperação de obras culturais ou artísticas, e ocupações associadas à engenharia, como construção de rodovias, estradas e pontes. Assim, parte do emprego nesta categoria deve-se aos investimentos públicos e privados para montagem de infraestrutura em Suape (Quadro 4).

Tabela 4 – QLS maiores que 1 (um) para o Núcleo da IC em Pernambuco, 2009

<b>Município</b>	<b>QL</b>
Ipojuca	6,8
Limoeiro	1,5
Recife	1,5
Olinda	1,4

Fonte: Elaboração dos autores.

Figura 3 – QL das atividades do Núcleo da indústria criativa em Pernambuco, 2009



Fonte: Elaboração dos autores.

Quadro 4 – Vínculos no município de Ipojuca em 2009 (Núcleo)

Descrição	CNAE	Vínculos
Construção de obras de arte especiais	42120	2525
Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte	94936	7
Atividades fotográficas e similares	74200	6
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119	2
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091	1
Design e decoração de interiores	74102	1
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>2.542</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Recife – onde o QL foi de 1,5 – tem no núcleo 12.321 pessoas empregadas no ano de 2009, e possui como ramos mais representativos, em geração de emprego atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte, empregando 1.737 pessoas, consultoria em tecnologia da informação, com 1.440 vínculos e serviços de arquitetura que responde por 1.303 contratações. Os demais segmentos empregam menos de 1.000 pessoas cada (totalizando 63%), contudo, nestes são percebidas diversas atividades, como edição integrada à impressão de jornais, livros e outros produtos, agências de publicidade, suporte, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação e atividades relacionadas à arquitetura, engenharia, rádio, TV, cinema e outros (Quadro 5). É importante destacar que

alguns polos de desenvolvimento se destacam na capital pernambucana, a exemplo do Porto Digital. Este consolidou-se nos últimos anos como produtor de *software*, reconhecido internacionalmente. O compartilhamento de conhecimentos e técnicas em torno do Porto Digital permite ainda que haja forte associação deste com outros relevantes segmentos – *design*, publicidade e propaganda, cinema e moda.

Quadro 5 – Vínculos no município de Recife em 2009 (Núcleo)

Descrição	CNAE	Vínculos
Atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte	94936	1737
Consultoria em tecnologia da informação	62040	1440
Serviços de arquitetura	71111	1303
Edição integrada à impressão de jornais	58221	859
Agências de publicidade	73114	759
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	62015	663
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091	612
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119	508
Construção de obras de arte especiais	42120	415
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis	62023	412
Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58298	404
Edição integrada à impressão de livros	58212	383
Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia	71197	374
Atividades de rádio	60101	350
Atividades de publicidade não especificadas anteriormente	73190	300
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019	262
Parques de diversão e parques temáticos	93212	231
Atividades de televisão aberta	60217	207
Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis	62031	196
Atividades de exibição cinematográfica	59146	143
Edição de livros	58115	102
Atividades de gravação de som e de edição de música	59201	81
Demais Atividades	–	<b>580</b>
<b>Total</b>	<b>–</b>	<b>1.2321</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Em Olinda, onde registraram-se 1.354 vínculos nucleares no ano de referência e cujo QL foi de 1,4, os dados de emprego da Rais/MTE revelam que, no núcleo da indústria criativa, as atividades de suporte técnico e outros serviços em tecnologia da informação contribuíram com maior número de vínculos – 208 – seguidas por atividades de TV aberta<sup>12</sup> (181

<sup>12</sup> TV Globo Nordeste possui sede em Olinda.

pessoas), publicidade (162), outros serviços em informática (143), parques temáticos (131) e demais, estas gerando menos de 100 contratações cada (ou 39% do total), Confira o Quadro 6. Apesar de intensa produção associada ao carnaval pernambucano, os dados de emprego em Olinda não captam parte desta dinâmica, uma vez que a informalidade é predominante nos segmentos aí relacionados.

Quadro 6 – Vínculos no município de Olinda em 2009 (Núcleo)

Descrição	CNAE	Vínculos
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091	208
Atividades de televisão aberta	60217	181
Atividades de publicidade não especificadas anteriormente	73190	162
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119	143
Parques de diversão e parques temáticos	93212	131
Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58298	96
Atividades de radio	60101	73
Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia	71197	64
Agências de publicidade	73114	48
Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda	62015	35
Atividades de exibição cinematográfica	59146	33
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019	29
Consultoria em tecnologia da informação	62040	27
Pesquisas de mercado e de opinião pública	73203	22
Design e decoração de interiores	74102	21
Edição de livros	58115	18
<b>Demais categorias</b>	<b>-</b>	<b>63</b>
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>1354</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Limoeiro apresentou um QL de 1,5, e em seu núcleo criativo com 92 empregos, revelando menor dinamismo neste último critério do que outros municípios do núcleo pernambucano. Todas as nove categorias de Limoeiro contrataram menos de 20 pessoas em 2009, destacando-se atividades de rádio e parques temáticos com 18 vínculos cada, artes cênicas, espetáculos e atividades complementares registrando 17 pessoas, edição de materiais gráficos e serviços em informática com 11 contratos de trabalho por categoria – as demais classificações reunidas representam 18,5% do emprego total no núcleo e incluem cinema, serviços diversos, consultoria em tecnologia da informação e atividades ligadas à arquitetura e à engenharia (Quadro 7).

## Quadro 7 – Vínculos no município de Limoeiro em 2009 (Núcleo)

Descrição	CNAE	Vínculos
Atividades de rádio	60101	18
Parques de diversão e parques temáticos	93212	18
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019	17
Edição integrada à impressão de cadastros, listas e de outros produtos gráficos	58298	11
Tratamento de dados, provedores de serviços de aplicação e serviços de hospedagem na internet	63119	11
Distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão	59138	8
Suporte técnico, manutenção e outros serviços em tecnologia da informação	62091	5
Consultoria em tecnologia da informação	62040	3
Atividades técnicas relacionadas à arquitetura e engenharia	71197	1
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>92</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

## ATIVIDADES RELACIONADAS

Em atividades relacionadas, encontram-se aquelas que, sob forma de prestadoras de serviço ou indústrias, atendem a necessidades de finalização do produto criativo e colocação do mesmo nos mercados. Assim, tem-se empresas editoras de livros, de CD e DVD, gráficas, distribuidoras, consultoras em coordenação e gestão de eventos culturais etc. Conforme indicado na Tabela 2, a classificação relacionada responde por 6% do emprego gerado e 14% dos vínculos do total da indústria de transformação em Pernambuco – perde para os segmentos de apoio apenas no total de emprego (estes últimos gerando 98.823 vínculos contra 87.288 da categoria em questão, no ano de 2009).

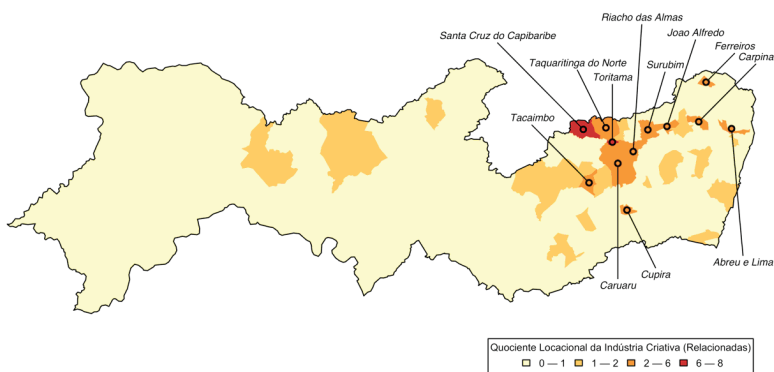
Os quocientes locacionais calculados para as atividades relacionadas da referida indústria revelam valores maiores que 1,0 para 32 dos 185 municípios (17,3%) – destacando-se Toritama e Santa Cruz do Capibaribe, com resultados acima de 7, indicando forte presença de segmentos criativos, comparativamente aos tradicionais. Apenas considerando os municípios com QL superiores a 1,0, 59,3% situam-se entre 1 e 2; 34,3% entre 2 e 6; e 6,2% de 7 em diante (enquadram-se entre 6 e 8) – Tabela 12 e Figura 4. Nota-se aqui uma presença significativa de atividades do segmento em municípios do Agreste e do Sertão, o que indica uma certa desconcentração dessas atividades para além da Região Metropolitana do Recife (RMR), bem como o potencial de repercussão das mesmas para outros municípios do estado.

Tabela 5 – Quociente locacional maior que 1 (um) para as atividades da categoria Relacionadas em municípios pernambucanos - 2009

Município	QL	Município	QL	Município	QL
Toritama	7,4	Riacho das Almas	2	Serra Talhada	1,3
Santa Cruz do Capibaribe	7,3	Pesqueira	2	Camocim de São Félix	1,3
Taquaritinga do Norte	4,9	Lajedo	1,8	Gravatá	1,2
Cupira	3,6	Afogados da Ingazeira	1,7	São Caitano	1,2
Ferreiros	3,3	Limoeiro	1,7	Belo Jardim	1,1
Caruaru	3,3	Vitória de Santo Antão	1,6	Barreiros	1,1
Abreu e Lima	3,2	Vertentes	1,4	Sanharó	1,1
João Alfredo	3	Camaragibe	1,4	Ipojuca	1,1
Carpina	2,8	Poção	1,4	Venturosa	1
Surubim	2,6	Salgueiro	1,3	Itambé	1
Tacaimbó	2,1	Garanhuns	1,3		

Fonte: Rais/MTE (2009).

Figura 4 – QL para as atividades relacionadas à indústria criativa (Pernambuco, 2009)



Fonte: Elaboração dos autores.

Com QL superior a 5, Toritama empregou 2.159 pessoas (QL de 7,4, Tabela 5), onde a atividade de confecções lidera, gerando 60,3% do emprego, seguida pelos segmentos de comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios (20,1%), acabamentos sem fios, tecidos e artefatos (5,9%) e demais categorias (13,5%) – Quadro 8. Tradicionalmente importante para a geração de emprego e renda em Pernambuco, especialmente



na região do agreste, as atividades têxtil e de confecções associam-se à indústria em questão a partir do trabalho de criação e corte da peça até as combinações entre itens fabricados e estilos para apresentação de novos produtos ao mercado. (CALANCA, 2008) Diversos segmentos estão relacionados à indústria têxtil e de confecções, tais como produção de acessórios e comercialização varejista e atacadista de produtos têxteis e de acessórios. Outros ramos presentes mas não associados diretamente às atividades têxtil e de confecções encontram-se relacionados à construção civil (construção de edifícios, incorporação de empreendimentos e obras de engenharia não especificadas), ao comércio em geral (calçados e artigos de viagem, e cosméticos e higiene pessoal) e aos espetáculos ao vivo (casas de espetáculos), confira a Quadro 8.

Quadro 8 – Vínculos no município de Toritama em 2009 (Atividades Relacionadas)

Descrições	CNAE	Vínculos
Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas	14126	1302
Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	435
Acabamentos em fios, tecidos e artefatos têxteis	13405	129
Comércio atacadista de artigos do vestuário e acessórios	46427	74
Fabricação de acessórios do vestuário, exceto para segurança e proteção	14142	52
Comércio atacadista de tecidos, artefatos de tecidos e de armarinho	46419	45
Fabricação de outros produtos têxteis não especificados anteriormente	13596	38
Incorporação de empreendimentos imobiliários	41107	19
Construção de edifícios	41204	19
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	15
Artes cênicas, espetáculos e atividades complementares	90019	7
<b>Demais atividades</b>	<b>-</b>	<b>24</b>
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>2.159</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Santa Cruz do Capibaribe, com QL de 7,3 (Tabela 5), respondeu em 2009 por 4.628 vínculos nas atividades relacionadas da indústria criativa, sendo mais representativo neste critério do que o município de Toritama. Semelhante à dinâmica verificada neste último, aqui o emprego na confecção de peças do vestuário – exceto roupas íntimas – é o percentualmente mais relevante (42%), comparativamente ao gerado pelas demais atividades. Em segundo lugar encontra-se a confecção de roupas íntimas com 27,7% dos vínculos da indústria, e em seguida a categoria comércio atacadista de tecidos, artefatos de tecidos e de armarinho com 8,3%. As demais atividades juntas contribuem com 21,8% do emprego de todo setor criativo – entre estas, além daquelas especificadas para Toritama

destacamos comércio de vários itens (atacadista e varejista), fabricação de insumos para construção civil, indústria têxtil, prestação de serviços gráficos e similares e outros (Quadro 9).

Percebe-se que há uma maior diversificação das atividades no município de Santa Cruz do Capibaribe comparativamente ao município de Toritama, e assim um potencial de maior dinamismo nas cadeias produtivas criativas. Ressalte-se aqui que as atividades ligadas às confecções nestes dois municípios são marcadas por um elevado índice de informalidade, devendo estes dados estarem subestimados.

Quadro 9 – Vínculos em Santa Cruz do Capibaribe, 2009 (Atividades Relacionadas)

<b>Descrição</b>	<b>CNAE</b>	<b>Vínculos</b>
Confecção de peças do vestuário, exceto roupas íntimas	14126	1951
Confecção de roupas íntimas	14118	1282
Comércio atacadista de tecidos, artefatos de tecidos e de armarinho	46419	385
Construção de edifícios	41204	193
Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	189
Acabamentos em fios, tecidos e artefatos têxteis	13405	161
Comércio atacadista de artigos do vestuário e acessórios	46427	109
Fabricação de outros produtos têxteis não especificados anteriormente	13596	95
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	81
Comércio varejista de artigos de óptica	47741	27
Obras de engenharia civil não especificadas anteriormente	42995	25
Comércio atacadista de calçados e artigos de viagem	46435	24
Obras de acabamento	43304	16
Fabricação de artefatos de concreto, cimento, fibrocimento, gesso e materiais semelhantes	23303	14
Preparação e fiação de fibras têxteis naturais, exceto algodão	13120	12
Comércio varejista de cosméticos, produtos de perfumaria e de higiene pessoal	47725	12
Preparação e fiação de fibras de algodão	13111	9
Serviços de acabamentos gráficos	18229	9
Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria	47610	8
Fabricação de acessórios do vestuário, exceto para segurança e proteção	14142	6
Serviços de pré impressão	18211	5
Atividades fotográficas e similares	74200	5
<b>Demais atividades</b>	<b>-</b>	<b>10</b>
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>4.628</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

## ATIVIDADES DE APOIO

Para as atividades categorizadas em apoio, ou de provisão de bens e serviços de forma mais indireta (comparativamente às atividades relacionadas), destacaram-se em 2009 16,2% dos municípios pernambucanos – destes, aproximadamente 63% apresentaram QL entre 1 e 2, 30% entre 3 e 5 e 6,7% entre 6 e 8 (Tabela 6 e Figura 5). Destaque-se, novamente, a distribuição de tais atividades em municípios das mesorregiões Mata, Agreste e Sertão, afóra a RMR.

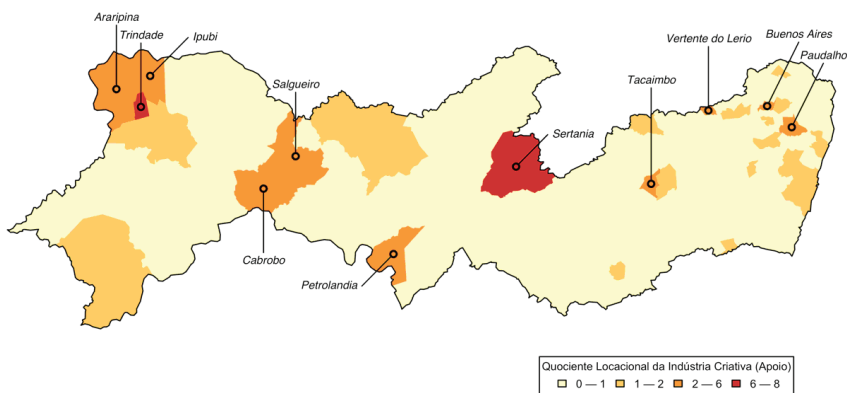
Tabela 6 – QL maiores que 1 (um) para as atividades de Apoio em Pernambuco, 2009

Município	QL	Município	QL	Município	QL
Trindade	6,7	Buenos Aires	2,4	Moreno	1,2
Sertânia	6,6	Serra Talhada	1,9	Recife	1,2
Petrolândia	5,1	Brejão	1,8	São José do Belmonte	1,2
Cabrobó	4,1	Cabo de Santo Agostinho	1,7	Ferreiros	1,2
Vertente do Lério	3,8	Petrolina	1,7	Glória do Goitá	1,1
Araripina	3,7	Chã Grande	1,4	Ipojuca	1,1
Tacaimbó	3,4	São Caitano	1,4	Santa Cruz do Capibaribe	1,0
Paudalho	3,0	Lagoa do Carro	1,3	Xexéu	1,0
Ipubi	2,5	Bom Jardim	1,3	Ouricuri	1,0
Salgueiro	2,5	Nazaré da Mata	1,2	Olinda	1,0

Fonte: Rais/MTE (2009).

Trindade, Sertânia e Petrolândia são os municípios que se sobressaem em valores de QL superiores a 5,0 para segmentos de apoio – ou de suporte mais indireto – à produção criativa (Tabela 6). Em Trindade, onde são gerados no total 1.214 empregos nos segmentos criativos, a maior representação é do item fabricação de cal e gesso (50,1%), seguida pela fabricação de artefatos de concreto, cimento, fibrocimento, gesso e materiais semelhantes (43,5%) e pelas demais atividades (6,4%) – Quadro 10.

Figura 5 – QL para as atividades de apoio à indústria criativa (Pernambuco, 2009)



Fonte: Elaboração dos autores.

Quadro 10 – Vínculos no município de Trindade em 2009 (Atividades de Apoio)

Descrição	CNAE	Vínculos
Fabricação de cal e gesso	23923	608
Fabricação de artefatos de concreto, cimento, fibrocimento, gesso e materiais semelhantes	23303	529
Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	27
Perfurações e sondagens	43126	14
Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria	47610	12
Manutenção e reparação de equipamentos eletrônicos e ópticos	33121	8
Comércio varejista de artigos de óptica	47741	6
Comércio varejista de cosméticos, produtos de perfumaria e de higiene pessoal	47725	5
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	5
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>1214</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

Em Sertânia, foram gerados 1.416 empregos pelos segmentos de apoio, assim distribuídos percentualmente entre as categorias de atividades: obras de engenharia civil não especificadas anteriormente, 75,2%; serviços especializados para construção não especificadas anteriormente, 14,8%; fabricação de produtos cerâmicos não refratários para uso estrutural na construção, 4,8%; comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios, 2,4%; e demais atividades de representação menor, representando juntas 2,6% do total (Quadro 11).

Quadro 11 – Vínculos no município de Sertânia em 2009 (Atividades de apoio)

<b>Descrição</b>	<b>CNAE</b>	<b>Vínculos</b>
Obras de engenharia civil não especificadas anteriormente	42995	1065
Serviços especializados para construção não especificados anteriormente	43991	210
Fabricação de produtos cerâmicos não refratários para uso estrutural na construção	23427	69
Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	35
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	9
Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria	47610	5
Atividades de rádio	60101	5
Preparação e fiação de fibras de algodão	13111	3
Fabricação de artefatos de concreto, cimento, fibrocimento, gesso e materiais semelhantes	23303	3
<b>Demais atividades</b>	<b>-</b>	<b>12</b>
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>1.416</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

No município de Petrolândia foram encontrados 1.513 vínculos associados à categoria apoio, onde 93,7% devem-se às obras de terraplanagem e os 6,3% restantes distribuem-se nos empregos gerados pelas outras atividades. Parte das categorias associam-se à infraestrutura territorial e urbana, como é o caso, além das obras de terraplanagem, da construção de edifícios e da construção de redes de abastecimento de água, coleta de esgoto e construções correlatas (Quadro 12).

Os dados comentados indicam uma relevância mais destacada nos segmentos de construções e infraestrutura em municípios do Sertão de Pernambuco, o que parece importante destacar em termos de interiorização do desenvolvimento. Note-se que um deles, Trindade, participa do Pólo Gesseiro do Araripe, estando já há bastante tempo integrado na paisagem econômica do Sertão, de forma mais consolidada, sendo os outros dois mais ligados à construção civil. No caso, é provável que estejam ligados a alguns projetos de infraestrutura do Governo Federal, como a transposição do rio São Francisco, que devem estar contribuindo para os destaques respectivos, sendo, portanto, atividades passíveis de serem desenfatuadas após o término da implantação dos projetos em andamento.

Quadro 12 – Vínculos no município de Petrolândia em 2009 (Atividades de apoio).

<b>Descrição</b>	<b>CNAE</b>	<b>Vínculos</b>
Obras de terraplanagem	43134	1418
Comércio varejista de calçados e artigos de viagem	47822	25

Comércio varejista de artigos do vestuário e acessórios	47814	21
Construção de edifícios	41204	18
Construção de redes de abastecimento de água, coleta de esgoto e construções correlatas	42227	12
Comércio varejista de livros, jornais, revistas e papelaria	47610	8
<b>Demais atividades</b>	<b>-</b>	<b>15</b>
<b>Total</b>	<b>-</b>	<b>1517</b>

Fonte: Rais/MTE (2009).

## CONCLUSÕES

O estudo da economia criativa da cultura vem ganhando importância com o crescimento do emprego e da renda gerado por tais atividades criativas. Essa dinâmica atrai investimentos e políticas públicas para os segmentos envolvidos no mercado em questão, especialmente no que se refere a regiões menos dinâmicas, pois a indústria criativa oferece oportunidades diversas de investimento e de exploração de potencialidades produtivas, comparativamente a outros ramos, onde a saturação mostra-se como tendência.

Este tema assume maior relevância quando associado ao desenvolvimento regional, tendo em vista que as atividades criativas geram alternativas de inserção socioeconômica e favorecimento a economias locais. Nesse sentido, vale destacar que os dados aqui trabalhados mostram um certo espalhamento de atividades culturais/criativas em diversos municípios de Pernambuco, incluindo localidades situadas no extremo oeste do estado, sugerindo que tais atividades podem, até certo ponto, germinar para além dos municípios onde encontram-se maior população e mais equipamentos culturais.

Tendo em vista o exposto, o trabalho teve como objetivo mapear as atividades criativas em Pernambuco, caracterizando os segmentos de maior relevância conforme os quocientes locais, e com base na Classificação Nacional de Atividades Econômicas. Várias categorias criativas foram listadas nestes municípios, identificando-se o emprego gerado por elas de acordo com a segmentação núcleo, relacionadas e de apoio, tendo como base os dados da Rais/MTE (2009). Como esta base de dados capta exclusivamente os vínculos formais, parte da produção criativa é deixada de fora, o que gera subestimação do emprego, especialmente no núcleo da indústria criativa em Pernambuco.

Outrossim, no que se refere às atividades relacionadas e de apoio, a categorização dos segmentos pode superestimar o emprego gerado por estas atividades, vez que as categorias da rais não são separadas conforme

critérios de produção criativa e muitas vezes insere numa só categoria segmentos não exclusivamente pertencentes à tal produção (como é o caso de construção de obras de arte especiais, que abrange construções artísticas, bem como projetos de ambientações e de engenharia civil).

Em vínculos de emprego e em número de firmas, a indústria criativa corresponde a 14% e a 21%, respectivamente, comparado ao total computado na indústria (criativa e não criativa) em Pernambuco no ano de 2009. O núcleo tem participação reduzida, representando apenas 1% do emprego e 2% do número de firmas, notando-se aí amplo espaço a ser preenchido por políticas e investimentos direcionados aos segmentos criativos.

Utilizando a metodologia de QL para o ano de 2009 e comparando os segmentos criativos aos não criativos em Pernambuco, nota-se que 16,2% dos municípios apresentaram valores de QL superior a 1,0, com destaque para Santa Cruz do Capibaribe, Trindade, Sertânia e Toritama com QL acima de 3,0.

Considerando os QL para divisão núcleo, apoio e relacionadas, no núcleo da indústria criativa pernambucana, destacaram-se os municípios de Ipojuca, Limoeiro, Recife e Olinda. De forma complementar, atendo-se aos empregos gerados nestes municípios de destaque, em Ipojuca o segmento de obras de arte especiais foram os que mais empregaram comparativamente aos demais, o que deve-se provavelmente às obras civis de infraestrutura em Suape.

No núcleo criativo em Recife, destacaram-se as atividades de organizações associativas ligadas à cultura e à arte e as de consultoria em tecnologia da informação. Em Olinda, o segmento criativo nuclear de maior relevância em número de contratações foi o de suporte técnico e outros serviços em tecnologia da informação. Já em Limoeiro, as atividades de rádio e de parques temáticos geraram mais emprego do que as demais categorias, embora proporcionalmente bem menos que Olinda e Recife.

Vale salientar que a análise dos valores de QL e dos vínculos de emprego gerados pelas atividades devem ser analisadas conjuntamente – num primeiro momento, calculou-se os QL e, tendo em vista aí os municípios de destaque, foram listadas nestes os segmentos que mais contribuíram para geração de emprego.

Em atividades relacionadas, têm destaque, em valores de QL, Toritama e Santa Cruz do Capibaribe. No que refere-se aos empregos gerados nestes municípios, o segmento de maior relevância é o de confecções. Quando consideradas as atividades de apoio, o destaque em QL vai para Trindade, Sertânia e Petrolândia – onde as atividades que mais empregaram, respectivamente, foram fabricação de cal e gesso, obras de engenharia civil não especificadas anteriormente e obras de terraplanagem. No caso de

Trindade, a atividade que se sobressai liga-se ao pólo gesseiro do Araripe do estado, sendo que nos casos de Sertânia e Petrolândia, os empregos derivam de projetos de infra-estrutura em implantação.

As políticas públicas são entendidas como essenciais a uma maior alavancagem da economia criativa, fornecendo importante instrumento de captação de recursos e de incentivos a parcerias entre diferentes agentes econômicos, havendo bastante espaço para intervenções mais focadas nas atividades do núcleo da indústria.

Assim, parece relevante mencionar que este trabalho pretendeu trazer uma contribuição inicial para um estudo mais detalhado sobre o potencial da economia criativa em Pernambuco, e propõe-se como sugestões para trabalhos futuros: a identificação dos maiores gargalos ao crescimento das atividades criativas, particularmente nas pertencentes ao núcleo, tendo em vista que o fomento a estas atividades tem efeito multiplicador sobre diversos outros segmentos; e a elaboração de estudos que avaliem as políticas em curso e levem à formulação de ações direcionadas ao fomento às cadeias produtivas culturais.

## REFERÊNCIA

- ADLER, M. Stardom and Talent. *American Economic Review*, v.75, n.1, p. 208-212, 1985.
- ARROW, K.; DEBREU, G. Existence of an equilibrium for a competitive economy. *Econometrica*, New York, v. 22, n. 3, p. 265-290, 1954.
- BECKER, G. S. *The economic approach to human behaviour*. Chicago: University of Chicago Press, 1978.
- BENHAMOU, F. *A economia da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- CALANCA, D. *História social da moda*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- CREATIVE Economy Report 2010: A feasible Development Option. [S.l]: UNCTAD: UNDP, 2010.
- DINIZ, S. *Análise do consumo de bens e serviços artístico-culturais no Brasil metropolitano*. 2009. 85 f. Dissertação (Mestrado em Economia) – Faculdade de Ciências Econômicas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- DUARTE, R. *Indústria cultural: uma introdução*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.
- DUARTE, R. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.



- FEDERAÇÃO DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (FIRJAN). *A cadeia da indústria criativa no Brasil*. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2008. (Relatório Técnico, n. 2)
- HADDAD, P. R. et al. (Org.). *Economia regional: teorias e métodos de análise*. Fortaleza: BNB: ETENE, 1989.
- HESMONDHALG, D. *The Cultural Industries*. London: Sage, 2002.
- ISARD, W. *Methods of regional analysis*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1960.
- JONES, C. I. *Introdução à teoria do crescimento econômico*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.
- JANOTTI JUNIOR, J. *Música popular massiva e comunicação: um universo particular*. 2007. (Relatório de pesquisa financiada pelo CNPQ). Disponível em: <www.utp.br>. Acesso em: 20 maio 2011.
- MOUTINHO, L.; CAVALCANTI FILHO, P. F. *ASPIL do audiovisual em Recife*. Rio de Janeiro: Redesist, 2008.
- REIS, A. C. F. *Economia da cultura e desenvolvimento sustentável*. Rio de Janeiro: Manole, 2010.
- STIGLER, G.; BECKER, G. De Gustibus Non Est Disputandum. *American Economic Review*, v. 67, n. 2, p. 76–90, 1977.
- SUZIGAN, W. et al. Coeficientes de gini locais - GL: aplicação à indústria de calçados do Estado de São Paulo. *Nova Economia*, Minas Gerais, v. 13, n. 2, p. 39-60, dez. 2003.
- SUZIGAN, W. et al. Aglomerações industriais no Estado de São Paulo. *Economia Aplicada*, São Paulo, v. 5, n. 4, p. 695-717, out./dez., 2001.
- TEIXEIRA, N. *Diversidades convergentes: subsídios para modelo de sistema de informação em incubadoras artístico-culturais a partir de estudo comparado entre Brasil e Canadá*. 2008. 252 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.
- THROSBY, D. *Economics and culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- TOLILA, P. *Cultura e economia: problemas, hipóteses, pistas*. São Paulo: Iluminuras Itaú Cultural, 2007.
- VELLOSO, J. P. dos R. *Teatro mágico da cultura: crise global e oportunidades do Brasil*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2009.

