



UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS

JADIAEL ALEXANDRE DE SOUZA

ÍNDICE DE MENSURAÇÃO DA ECONOMIA CRIATIVA:
Aplicação do IDPEC em Pernambuco.

Recife - PE
2022

JADIAEL ALEXANDRE DE SOUZA

ÍNDICE DE MENSURAÇÃO DA ECONOMIA CRIATIVA:

Aplicação do IDPEC em Pernambuco.

Dissertação do mestrado apresentada como requisito complementar para obtenção do grau de mestre em Indústrias Criativas, do Programa de pós-Graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP

Orientador: Prof. Dr. Juliano Domingues

Coorientador: Prof. Dr. João Luiz de Figueiredo

Recife - PE

2022

S729i

Souza, Jadiael Alexandre de

Índice de mensuração da economia criativa: aplicação do IDPEC em Pernambuco / Jadiael Alexandre de Souza, 2022
68 f.: il.

Orientador: Juliano Domingues

Coorientador: João Luiz de Figueiredo

Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, 2022.

1. Economia criativa – Indicadores. 2. Indústrias culturais.
I. Título.

CDU 338(81)

Luciana Vidal – CRB-4/1338

FOLHA DE APROVAÇÃO

JADIAEL ALEXANDRE DE SOUZA

ÍNDICE DE MENSURAÇÃO DA ECONOMIA CRIATIVA:

Aplicação do IDPEC em Pernambuco.

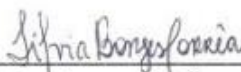
Dissertação de mestrado apresentada ao programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas – Mestrado Profissional da Universidade Católica de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Indústrias Criativas.

Data da aprovação - 12 de dezembro de 2022.

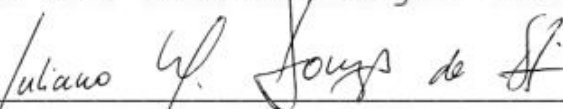
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Claudio Roberto de Araújo Bezerra



Prof. Dr. Silvia Borges Correa



Prof. Dr. Juliano Mendonça Domingues da Silva
Presidente da Banca Examinadora

AGRADECIMENTOS

À Maria Laura, minha esposa, pelo apoio incondicional;

Ao meu orientador, o professor Dr. Juliano Domingues, por ter contribuído em minha formação, ao coorientador Dr. João Figueiredo - (ESPM-RIO), por ter aceitado nosso convite e contribuído com seu trabalho;

Aos professores do Mestrado Aline Grego, Lula Pinto, Cláudio Bezerra e Chris Falcão, pelo apoio e seus ensinamentos;

Ao amigo Roberto Soares, companheiro de mestrado, pelo incentivo e contribuições;

Aos meus sogros, Jorge Gomes e Laura Gomes, que cuidaram de meus filhos em minha ausência;

A Erilson Vieira e Priscila Rossany, pelo suporte Técnico;

Por fim, à minha família, que sempre ficou de meu lado em todas as decisões.

Os Ombros Suportam o Mundo

Chega um tempo em que não se diz mais: Meu Deus
Tempo de absoluta depuração
Tempo em que não se diz mais: Meu amor
Porque o amor resultou inútil
E os olhos não choram
E as mãos tecem apenas o rude trabalho
E o coração está seco

Em vão mulheres batem à porta, não abrirás
Ficaste sozinho, a luz apagou-se
Mas na sombra teus olhos resplandecem enormes
És toda certeza, já não sabes sofrer
E nada esperas de teus amigos

Pouco importa venha a velhice, que é a velhice?
Teus ombros suportam o mundo
E ele não pesa mais que a mão de uma criança
As guerras, as fomes, as discussões dentro dos edifícios
Provam apenas que a vida prossegue
E nem todos se libertaram ainda
Alguns, achando bárbaro o espetáculo
Prefeririam (os delicados) morrer
Chegou um tempo em que não adianta morrer
Chegou um tempo em que a vida é uma ordem
A vida apenas, sem mistificação

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

A “Economia Criativa” é um conceito em evolução baseado em métodos operacionais criativos que potencialmente geram crescimento e desenvolvimento econômico. Neste sentido, o objetivo deste estudo foi mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em Pernambuco, a partir de três cidades localizadas em diferentes regiões do Estado: Zona da Mata, Agreste e Sertão. O critério de escolha das localidades foi pela cidade com maior produto interno bruto (PIB) de cada região, Recife, Caruaru e Petrolina, respectivamente. A metodologia utilizada foi a do índice de desenvolvimento potencial da economia criativa (IDPEC), criado e aplicado nas capitais dos Estados e no Distrito Federal pelo Laboratório de Economia Criativa, Desenvolvimento e Território (LEC), Laboratório de Cidades Criativas (LCC) da ESPM-Rio. A presente pesquisa está estruturada em três etapas principais: (i) revisão teórica para compreensão dos conceitos da economia criativa e dos índices previamente construídos e aplicados à compreensão do dinamismo da economia criativa em nosso país; (ii) seleção de indicadores para a análise da realidade da capital Recife e das cidades do interior, Caruaru e Petrolina, divididos em três dimensões (talento, atratividade e conectividade, ambiente cultural e empreendedorismo criativo); (iii) cálculo do IDPEC com base na atribuição de pesos iguais e diferentes (endógenos) às três dimensões citadas. O presente estudo propõe uma pesquisa guiada pelo seguinte problema: Como mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em cidades do interior do Brasil? Entende-se que os resultados obtidos a partir da aplicação desse índice são de grande relevância para o processo de aprimoramento de ferramentas metodológicas de mensuração de economia criativa. O resultado final da pesquisa demonstra que o IDPEC em municípios de grande porte é aplicado de maneira satisfatória, porém em cidades menores, a mensuração do índice pode ser prejudicada por não preencher todos os critérios de avaliação solicitadas nas três dimensões.

Palavras-chave: Economia criativa; Indústria criativa; Índice de mensuração da economia criativa.

ABSTRACT

The “Creative Economy” is an evolving concept based on operational methods that potentially create growth and economical development. In this sense, this study has the purpose to measure the development potencial of the Creative Economy in Pernambuco, divided in three big regions: Zona da Mata, Agreste e Sertão. The standard to choose the localities was defined by the city wich has the biggest Gross Domestic Product in each region: Recife, Caruaru e Petrolina, repectively. The metodology used was based on the Development Potencial of the Creative Economy Index, created and apllied at the Capital Cities of the states and of the Federal District, by the Creative Economy, Development and Territory Laboratory, and by the Creative Cities Laboratory from ESPM-Rio, in three stages: (i) theoretical revision in order of comprehension about the concepts of the Creative Economy and the Index previously constructed and applied to the comprehension of the dynamism related to the creative economy in our Country; (ii) Index selection to the analysis of the capital Recife reality and the countryside cities, Caruaru e Petrolina, divided in three dimensions (talent, attractiveness and conectivity; cultural ambience and creative entrepreneurship), (iii) IDPEC’s calculation based on the allocation of same and different weights to the three mentioned dimensions. This study proposes a research guides by the following problem: How to measure the creative economy development potencial at the countryside cities in Brazil? The results obtained from the application of this Index will be relevant for the increment process of the methodological tools of creative economy measurement. The reasearch’s final results proves that the IDPEC is satisfactorily apllied in big cities, but in smaller cities its application can be harmed for not attending all the evaluation standards required in the three dimensions.

Key-words: Creative Economy; Creative Industry; Creative Economy Measurement Index.

LISTA DE FIGURAS

Capítulo 04

Figura 01. Pintura que representa a revolução praieira.	31
Figura 02. Imagem do Maracatu em Olinda.	33
Figura 03. A Rua do Bom Jesus.	38
Figura 04. Vista da Cidade Mauricéia e do Recife.	38
Figura 05. Pátio de eventos Luiz Gonzaga	41
Figura 06. Os Retirantes.	42
Figura 07. Casa Museu Mestre Vitalino.	42
Figura 08. Armazém da Criatividade.	43
Figura 09. Imagem de Petrolina.	45
Figura 10. Imagem de Ana das Carrancas.	46
Figura 11. Imagem da Missa do Vaqueiro em Petrolina.	48

LISTA DE QUADROS

Capítulo 02

Quadro 01. Definição de indústria criativa. 21

Capítulo 04

Quadro 02. Números da Economia Criativa em Pernambuco - 3º trimestre de 2016. 35

Capítulo 05

Quadro 03. Dimensões e variáveis do IDPEC. 50

Quadro 04. Resultado da aplicabilidade das Variáveis 59

LISTA DE MAPAS

Capítulo 04

Mapa 01. Mapa de Pernambuco/Regiões.	29
Mapa 02. Mapa de Pernambuco/Recife.	36
Mapa 03. Mapa de Pernambuco/Caruaru.	39
Mapa 04. Mapa Pernambuco/Petrolina.	44

LISTA DE GRÁFICOS

Capítulo 05

Gráfico 01. Ranking das Cidades na dimensão 1(Talento) do IDPEC.	53
Gráfico 02. Ranking das Cidades na dimensão 2 (Atratividade e conectividade) do IDPEC.	54
Gráfico 03. Ranking das Cidades na dimensão 3 (Ambiente cultural e empreendedorismo criativo) do IDPEC	56
Gráfico 04. Resultado Normalizado do IDPEC.	57
Gráfico 05. Resultado endogeno e Ranking das cidades.	57
Gráfico 06. Ranking das capitais brasileiras com a inclusão dos municípios de Caruaru e Petrolina, para efeito de comparação dos resultados.	58

LISTA DE TABELAS

Capítulo 05

Tabela 01. Atividades no centro da economia criativa.

49

LISTA DE SIGLAS

ASCES/UNITA - Universitário Tabosa de Almeida

A.C – Armazém da Criatividade

APAC – Associação petrolinense de arte e cultura

BNDS – Banco Nacional de Desenvolvimento Social

BOVESPA – Bolsa de Valores do Estado de São Paulo

DOP – Dominações de Origens Protegidas

DCMS – Departamento de Cultura, Mídia e Esporte do Reino Unido

EUA – Estados Unidos da América

ESPM/RIO – Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro

E.C – Economia Criativa

FUNDARPE – Fundação do Patrimônio Artístico e Cultural de Pernambuco

FUNDAJ – Fundação Joaquim Nabuco

FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ICMS – Impostos de Circulação de Mercadorias e Serviços

IDH – Índice de desenvolvimento Humano

IDPEC – Índice Potencial da Economia Criativa

IFPE – Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia de Pernambuco

IGP – Indicações Geográficas Protegidas

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional

LCC – Laboratório de Cidades Criativas

LEC – Laboratório de Economia Criativa

MINC – Ministério da Cultura

PIB – Produto Interno Bruto

PNAD – Pesquisa Nacional de Amostra Domiciliar

PNUD – Programa das Nações Unidas do desenvolvimento

PROCULT – Programa de Desenvolvimento da Economia da Cultura

SECULT-PE – Secretária da Cultura de Pernambuco

UPE – Universidade de Pernambuco

UFPE – Universidade Federal de Pernambuco

UNICAP – universidade Católica de Pernambuco

UNIVASF – Universidade do Vale do São Francisco

UNESCO –Organização das Nações Unidas para Educação a Ciência e a Cultura

UNCTAD –Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 JUSTIFICATIVA.....	16
1.2 OBJETIVO GERAL	17
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	18
2. ECONOMIA CRIATIVA E INDÚSTRIAS CRIATIVAS	18
2.1 DEBATE SOBRE A ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL.....	23
3. A CONSTRUÇÃO DE INDICADORES PARA ECONOMIA CRIATIVA	25
4.1 RECIFE	36
4.2 CARUARU	39
4.3 PETROLINA	44
5. APLICAÇÃO DO IDPEC	48
5.1 RESULTADOS	53
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	61
APÊNDICES	64

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo propõe uma pesquisa guiada pelo seguinte problema: Como mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em cidades do interior do Brasil? A busca por essa resposta foi orientada pela aplicação do índice de desenvolvimento potencial da economia criativa (IDPEC), desenvolvido pelo Laboratório de Economia Criativa, Desenvolvimento e Território (LEC) e pelo Laboratório de Cidades Criativas (LCC) da ESPM-Rio. A seleção deste método decorreu por ser um índice criado para atender à realidade brasileira, em consideração às diferenças socioeconômicas e culturais das cidades; por ter sido testado e aplicado nas capitais e distrito federal; por trabalhar na perspectiva de subsidiar políticas públicas para o fortalecimento da economia criativa.

Na atual fase do capitalismo, a criatividade se coloca como decisiva para o desenvolvimento econômico e as cidades são componentes importantes deste contexto, em que estão concentradas grande parte da produção dessa economia criativa. Desta forma, há uma relação entre as atividades desempenhadas neste campo e o local onde está inserido, se por um lado essas atividades são importantes para o desenvolvimento da economia urbana, por outro, as cidades por meios de suas particularidades e características, desenvolvem um papel crucial na cadeia produtiva (FIGUEIREDO et al, 2011).

Neste contexto, o conceito de economia criativa vem tomando dimensões importantes para os governos e setores da iniciativa privada, sendo necessário ter um olhar transversal nas diversas áreas, com o propósito de criar condições favoráveis para o surgimento das indústrias criativas. Diante disso, a cidade passa a ser fundamental para gerar um ambiente propício à criatividade (LANDRY, 2013).

No Brasil o debate sobre economia criativa ainda é bastante incipiente, apesar de alguns esforços, tornando primordial o envolvimento da academia em incentivar e criar estudos que venham a contribuir com tema. Em 2011, houve uma tentativa, por intermédio do Ministério Cultura, com a criação da Secretaria de Economia Criativa, cujo objetivo era enfrentar os cinco principais problemas que dificultam o crescimento da economia criativa no Brasil, tendo como primeiro desafio o levantamento de informações e dados da Economia Criativa (REIS, 2012).

Desta maneira, é importante construir índices que possam avaliar e mensurar a capacidade da economia criativa em nosso país, principalmente nas regiões longínquas dos grandes centros urbanos. Estes indicadores irão ajudar na

implantação e implementação de políticas públicas para o desenvolvimento das indústrias criativas.

Neste sentido, o presente estudo procurou mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em cidades do interior do Estado de Pernambuco por meio da aplicação do IDPEC. Tais cidade funcionaram como laboratório, permitindo que dados originais sejam produzidos com relação aos municípios do interior de nosso país. Considerando as questões expostas, esta investigação surgiu da necessidade de ter uma ferramenta que possa ser utilizada para medir este potencial de modo a fornecer informações para criação de políticas públicas que possam atenuar as desigualdades entre municípios do interior e das capitais do país.

1.1 JUSTIFICATIVA

Segundo De Figueredo et al (2019), economia criativa trata-se de conjunto de atividades, bens e serviços com base na criatividade, talento com habilidades individuais ou coletivas. Agrupa setores como publicidade, arquitetura, mercado de artes, artesanato, design, moda, cinema, softwares, música, artes performáticas, indústria editorial, rádio, TV, museus e atividades relacionadas às tradições culturais.

Aspectos relacionados à criação de estratégia para o desenvolvimento socioeconômico das cidades do interior são de fundamental importância para efetivação de um programa de desenvolvimento em Pernambuco. Considerando os desafios postos para o crescimento da economia criativa em proporcionar um ambiente cultural e econômico favorável, com potencial de atrair investimentos.

A economia criativa pode proporcionar o desenvolvimento socioeconômico regional, mas não deve ser vista como a única alternativa. A concretização de suas forças depende de um conjunto de considerações, que passa por sensibilização dos atores envolvidos e da necessidade de uma prioridade política sobre o tema. Se não existe atenção no contexto federal ou estadual, é possível considerar o papel do município, tendo em vista suas particularidades na questão política, administrativa, criativas e culturais, afinal, é nas cidades que as coisas acontecem (REIS, 2012).

A construção de índices como IDPEC é de grande relevância, uma vez que trabalha com indicadores apropriados para estimar a capacidade criativa. Desta forma, validar este índice para quantificar o potencial da economia criativa em cidades

do interior ajudará a atenuar as diferenças econômicas existentes entre esses municípios e as capitais do país.

1.2 OBJETIVO GERAL

Mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em Pernambuco, com a aplicação do índice de desenvolvimento potencial da economia criativa (IDPEC), no intuito de verificar a aplicabilidade desta ferramenta para os municípios do interior do Brasil.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimar o índice do potencial de desenvolvimento da economia criativa nas cidades do Recife, Caruaru e Petrolina;
- Analisar o resultado do IDPEC da capital Recife em comparação com as cidades do interior, Caruaru e Petrolina;
- Verificar limites e possibilidades da aplicação da ferramenta IDPEC em municípios do interior do Brasil.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa realizada teve como objetivo mensurar o potencial de desenvolvimento da economia criativa em Pernambuco, com a aplicação do índice de desenvolvimento potencial da economia criativa (IDPEC), no intuito de validar esta ferramenta para os municípios do interior do Brasil. O Estado foi dividido em três grandes regiões: Zona da Mata, Agreste e Sertão. De cada região foi escolhida uma cidade como representante e o critério de escolha dessas localidades se deu pelo maior produto interno Bruto-PIB, neste caso Recife, Caruaru e Petrolina, respectivamente. A escolha da capital serviu para estudo comparado com os municípios do interior e assim observar as diferenças existentes entre eles.

A metodologia aplicada foi a mesma do IDPEC, dividida em três etapas: (i) revisão teórica para compreensão dos conceitos da economia criativa e dos índices previamente construídos e aplicados à compreensão do dinamismo da economia criativa em nosso país; (ii) seleção de indicadores para a análise da realidade da capital Recife e das cidades do interior, Caruaru e Petrolina, divididos em três dimensões: **Talento** (capital Humano, emprego criativo, qualidade de ensino básico); **Atratividade e Conectividade** (Atratividade Nacional, Atratividade Internacional, Desenvolvimento Humano, Mobilidade Urbana e Trafego Aeroportuário); **Cultura e**

Empreendedorismo Criativo (Industria Criativa, Salários Criativos, Patentes, Oferta Cultural e Incentivo Público à Cultura). (iii) cálculo do IDPEC foi realizado com base na atribuição de pesos iguais e diferentes (endógenos) às três dimensões citadas.

1.5 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O primeiro capítulo (1) volta-se para introdução da pesquisa, justificativa e construção dos objetivos, além dos procedimentos metodológicos e estrutura da dissertação.

No segundo capítulo (2) é traçada uma discussão teórica conceitual por meio de uma pesquisa bibliográfica, além de trabalhos relacionados com o tema. Trata de contextualizar o conceito de economia criativa e indústria criativa, situando o momento de mudança da sociedade até seu surgimento. A importância da economia criativa para o desenvolvimento com base no reconhecimento da criatividade, do capital humano e dos aspectos socioculturais como ativos econômicos. Concluindo com o debate da economia criativa no Brasil.

Em seguida, no capítulo (3), é discutida a importância dos indicadores para economia criativa e a necessidade de criar índices que possam auxiliar os diversos atores e seguimentos da indústria criativa na tomada de decisão. Por fim, uma análise de alguns índices pré existentes e um detalhamento do Índice de Desenvolvimento Potencial da Economia Criativa – IDPEC.

O capítulo (4) aborda um breve histórico com as principais características socioeconômicas e culturais do Estado de Pernambuco, das cidades escolhidas (Recife, Caruaru e Petrolina) respectivamente, para aplicação do IDPEC, através de um levantamento de dados disponíveis pelos órgãos oficiais.

O quinto momento (Capítulo 5) consiste em estimar o índice potencial dessas localidades, explicando os resultados obtidos, por fim, apresenta a conclusão dessa pesquisa com a verificação dos objetivos propostos para o estudo.

2. ECONOMIA CRIATIVA E INDÚSTRIAS CRIATIVAS

O processo de mudança da sociedade industrial que tinha como base econômica o uso intensivo do capital e a força de trabalho na produção de bens em massa para um modelo social de informação, no qual a base econômica é o conhecimento, ocasionou o que Bendassolli chama de virada cultural. Esta mudança surge da junção de dois fenômenos: o advento da sociedade do conhecimento e a mudança de valores

materialista para pós materialistas, associado ao argumento que evidencia a originalidade, a criatividade e a inovação como impulso econômico dessa nova era (BENDASSOLLI, et al, 2009).

Domingues (2018, p.317) ressalta que, nesta sociedade, o valor encontra-se na informação e no conhecimento, “as enciclopédias de ontem são os bancos de dados de hoje”. Esta conexão entre informação, conhecimento e comunicação estão diretamente ligadas às mudanças dos capitalismos no século XX. Aquele que detém a informação consegue dar respostas mais apropriadas ao mercado econômico e às demandas sociais.

Os novos modelos sociais, culturais e econômicos que a sociedade estava gerando tem influência direta do processo de globalização, do advento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), da falência do modelo econômico industrial para um modelo de economia em que o valor ativo está no conhecimento e na criatividade (REIS, 2012).

Florida defende que essa nova economia tem como força motriz a ascensão da criatividade e a capacidade de inovar, as quais são determinantes para manter uma vantagem competitiva em todos os setores da economia (FLORIDA, 2011).

Para Howkins (2013, p.12-13), o conceito de criatividade e economia não são novos, mas a natureza e a relação entre ambos, podem gerar valores e riquezas. Entretanto, a criatividade só se torna uma atividade econômica, se produzir uma ideia que gere implicações econômicas em um produto que possa ser comercializado.

A concepção da Economia Criativa (E.C) tem origem na Austrália com a criação do projeto “Creative Nation” do governo australiano, em 1994, com o objetivo de defender o valor do trabalho criativo para a economia, atrelado a defesa das raízes culturais, usando os novos modelos de tecnologias como aliados no desenvolvimento socioeconômico e cultural do país (REIS, 2012, p.24-25).

Passados três anos, o governo britânico observou a situação da economia global e, preocupado com os setores manufatureiros do país que estavam ficando vulneráveis, faz um estudo minucioso das contas do Reino Unido e das tendências econômicas do mundo globalizado. Com este estudo, identificaram 13 setores mais competitivos para a economia do país, definindo-os como “Indústrias Criativas”, (IBDEM, p.23).

O Departamento de Cultura, Mídia e Esporte do Reino Unido - DCMS, considera as indústrias criativas como:

“Aqueles atividades que tem sua origem na criatividade, habilidade e talento, assim como, possuem potencial de criar empregos e riquezas através da geração e exploração da propriedade intelectual.” (BRITISH.CONCIL, 2010, p.13)¹.

Os setores que o DCMS estabelece como indústrias criativas: arquitetura; arte e antiguidades; artes cênicas; artesanato; cinema e vídeo; design; design de moda; edição; publicidade; música; software e serviços de informática; rádio e tv (IBDEM, p.15).

O departamento também enfatiza que as indústrias criativas não podem ser estudadas de maneira isolada e é preciso levar em consideração alguns aspectos fundamentais (IBDEM, p.17):

- Sua capacidade de gerar valor a outras indústrias, principalmente através do design, da publicidade e da construção de marca;
- Seu potencial ocupacional para pessoas com conhecimentos e habilidades especializadas, característica que se torna parte da “economia do conhecimento” (o setor da economia que emprega pessoas com formação universitária);
- Sua habilidade para revitalizar povos e cidades;
- Seu potencial de articular e trabalhar com níveis mais elevados de educação;
- Sua importância como uma etapa entre as comunidades e indivíduos através de experiências coletivas;

O Trabalho realizado pelo Reino Unido tornou-se um exemplo a ser seguido por quatro razões (REIS, 2008, p.17):

1. Contextualizar o programa de indústrias criativas como resposta a um quadro socioeconômico global em transformação;
2. Privilegiar os setores de maior vantagem competitiva para o país e reordenar as prioridades públicas para fomentá-los;
3. Divulgar estatísticas reveladoras da representatividade das indústrias criativas na riqueza nacional (7,3% do PIB, em 2005) e com crescimento recorrentemente significativo (6% ao ano, no período 1997-2005, frente a 3% do total);
4. Reconhecer o potencial da produção criativa para projetar uma nova imagem do país, interna e externamente, sob os slogans “Creative Britain” e “Cool Britannia”,

¹ https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/brasil_economia_criativa_online2-fg.pdf Acesso em 30/08/2021 às 13:00

com a decorrente atratividade de turismo, investimentos externos e talentos que sustentassem um programa de ações complexo.

Reis (2008) destaca que o maior mérito do programa britânico foi trazer à tona reflexões importantes a serem discutidas entre governos, estudiosos e grupos de interesses a respeito de: mudanças estruturais, novo modelo econômico global, novas propostas de requalificação urbana, valorização do intangível cultural, reposicionamento do papel da cultura na estratégia socioeconômica e revisão da estrutura econômica das cadeias produtivas. Entretanto, a autora aponta para a necessidade de os países não aplicarem o modelo britânico, sem levar em consideração as suas realidades socioeconômicas e culturais.

A síntese das principais definições sobre indústrias criativas, apresentadas por alguns autores, destacadas por Bendassolli et al (2009), no Quadro 01.

Quadro 01. Definições de Indústrias Criativas.

DEFINIÇÃO	REFERÊNCIAS
"Atividades que têm a sua origem na criatividade, competências e talento individual, com potencial para a criação de trabalho e riqueza por meio da geração e exploração de propriedade intelectual [...] As indústrias criativas têm por base indivíduos com capacidades criativas e artísticas, em aliança com gestores e profissionais da área tecnológica, que fazem produtos vendáveis e cujo valor econômico reside nas suas propriedades culturais (ou intelectuais)."	DCMS (2005, p. 5)
"A idéia de indústrias criativas busca descrever a convergência conceitual e prática das artes criativas (talento individual) com as indústrias culturais (escala de massa), no contexto de novas tecnologias midiáticas (TIs) e no escopo de uma nova economia do conhecimento, tendo em vista seu uso por parte de novos consumidores-cidadãos interativos."	Hartley (2005, p. 5)
"Em minha perspectiva, é mais coerente restringir o termo 'indústria criativa' a uma indústria onde o trabalho intelectual é preponderante e onde o resultado alcançado é a propriedade intelectual."	Hbwkins (2005, p. 119)
"[Indústrias criativas] produzem bens e serviços que utilizam imagens, textos e símbolos como meio. São indústrias guiadas por um regime de propriedade intelectual e [...] empurram a fronteira tecnológica das novas tecnologias da informação. Em geral, existe uma espécie de acordo que as indústrias criativas têm um <i>core-group</i> , um coração, que seria composto de música, audiovisual, multimídia, <i>software</i> , <i>broadcasting</i> e todos os processos de editoria em geral. No entanto, a coisa curiosa é que a fronteira das indústrias criativas não é nítida. As pessoas utilizam o termo como sinônimo de indústrias de conteúdo, mas o que se vê cada vez mais é que uma grande gama de processos, produtos e serviços que são baseados na criatividade, mas que têm as suas origens em coisas muito mais tradicionais, como o <i>craft</i> , <i>folclore</i> ou artesanato, estão cada vez mais utilizando tecnologias de <i>management</i> , de informática para se transformarem em bens, produtos e serviços de grande distribuição."	Jaguaribe (2006)
"As indústrias criativas são formadas a partir da convergência entre as indústrias de mídia e informação e o setor cultural e das artes, tornando-se uma importante (e contestada) arena de desenvolvimento nas sociedades baseadas no conhecimento [...] operando em importantes dimensões contemporâneas da produção e do consumo cultural [...] o setor das indústrias criativas apresenta uma grande variedade de atividades que, no entanto, possuem seu núcleo na criatividade."	Jeffcutt (2000, p. 123-124)
"As atividades das indústrias criativas podem ser localizadas em um <i>continuum</i> que vai desde aquelas atividades totalmente dependentes do ato de levar o conteúdo à audiência (a maior parte das apresentações ao vivo e exibições, incluindo festivais) que tendem a ser trabalho-intensivas e, em geral, subsidiadas, até aquelas atividades informacionais orientadas mais comercialmente, baseadas na reprodução de conteúdo original e sua transmissão a audiências (em geral distantes) (publicação, música gravada, filme, <i>broadcasting</i> , nova mídia)."	Comford e Charles (2001, p. 17)

Fonte: (Bendassolli et al., 2009, p.12)

Após analisar essas definições, Bendassolli et al (2009, p.12-13) encontra quatros elementos principais, que são eles:

- A criatividade como elemento central e primordial na geração de propriedade intelectual;

- A cultura é vista na forma de objetos culturais, os quais são percebidos por sua utilidade e valor atribuído pelo consumidor no próprio ato de consumo e não por suas propriedades físicas ou materiais;
- As indústrias criativas convertem esses significados em propriedade intelectual e, conseqüentemente, em valor econômico;
- Nota-se uma pressuposição de convergências entre artes, negócios e cultura.

No intuito de tentar organizar o entendimento sobre a Economia Criativa, a **Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento -UNCTAD** (RELATÓRIO DA ECONOMIA CRIATIVA, 2010-2012, p.10) define:

A “economia criativa” é um conceito em evolução baseado em ativos criativos que potencialmente geram crescimento e desenvolvimento econômico.

- Ela pode estimular a geração de renda, criação de empregos e a exportação de ganhos, ao mesmo tempo em que promove a inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano;
- Ela abraça aspectos econômicos, culturais e sociais que interagem com objetivos de tecnologia, propriedade intelectual e turismo;
- É um conjunto de atividades econômicas baseadas em conhecimento, com uma dimensão de desenvolvimento e interligações cruzadas em macro e micro níveis para a economia em geral;
- É uma opção de desenvolvimento viável que demanda respostas de políticas inovadoras e multidisciplinares, além de ação interministerial;
- No centro da economia criativa, localizam-se as indústrias criativas.

No entanto, Ana Reis apresenta um resumo do conceito de Economia Criativa em quatro abordagens (REIS, 2008, p.24-25):

1. **Indústrias Criativas:** conjunto de setores econômicos específicos, cuja distinção será alterável de acordo com a região ou país, conforme seja seu impacto econômico no potencial na geração de riqueza, trabalho, arrecadação tributária e divisas de exportações;
2. **Economia Criativa:** que engloba, as indústrias criativas e o impacto de seus bens e serviços em setores e processos da economia e as conexões estabelecidas por eles, provocando possíveis mudanças sociais, organizacionais, políticas, educacionais e econômicas;

3. **Cidades e espaços criativos:** Visto sobre outras perspectivas, de combate às desigualdades; na promoção de clusters criativos; da transformação das cidades em polos criativos e reestruturação do tecido socioeconômico urbano;
4. **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento:** com base no reconhecimento da criatividade como capital humano, incorporado com objetivos sociais, culturais e econômicos, para combater a exclusão, gerada pelo modelo econômico global de desenvolvimento pós-industrial.

A Economia criativa como forma de desenvolvimento reconhece que a criatividade e aspectos culturais, como ativos econômicos, podem ser utilizados por países e regiões menos favorecidas. No entanto, isto só é possível se as condições necessárias para o desenvolvimento estejam disponíveis, como a capacitação, as tecnologias de informação e comunicação, os canais de distribuição, as baixas barreiras de entradas, o financiamento (REIS, 2008, p.25-26).

2.1 DEBATE SOBRE A ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL

O debate a respeito da economia criativa se acentuou a partir dos anos 2000 com Howkins (2013), na década de 1970, no entanto, o economista brasileiro Celso Furtado, em seu livro “Criatividade e dependência da civilização industrial”, já se preocupava com a dependência dos países periféricos, como é o caso do Brasil. Ele apontava que seria necessário criar condições, através de políticas públicas voltadas para valorização da cultura e da capacidade criativa, uma vez que, o processo de industrialização destes países gerava dependência. Era preciso instituir um modelo de desenvolvimento que empreendesse o melhor do país, a sua diversidade cultural e seus recursos naturais, baseado na valorização da cultura local, o capital humano e a criatividade (FIGUEREDO et al, 2019, p.5 apud FURTADO, 1978).

Contudo, mesmo reconhecendo a importância de Furtado para a economia brasileira, foi em 2004, na cidade de São Paulo, que ocorreu a 11ª edição do Encontro da UNCTAD, um marco que foi ponto de partida para a emissão do documento chamado de “Consenso de São Paulo”, que discorria a respeito dos benefícios econômicos e culturais gerados pelas Indústrias Criativas (REIS, 2012, p.30).

Por iniciativa do então ministro da Cultura, Gilberto Gil, após encerramento do encontro da UNCTAD, impulsionou a criação do primeiro Fórum Internacional de Indústrias Criativas, realizado em 2005, na cidade de Salvador - BA. O evento tinha como objetivo discutir a criação de uma instância de pesquisa e observatório

internacional das indústrias criativas, colocando o Brasil como sede desse centro. Entretanto, esse projeto não foi levado a diante e as razões não foram explicadas à sociedade (IBIDEM, p.30).

Além do Ministério da Cultura-MINC, outras instituições tentaram ampliar o debate e desenvolver setores específicos da E.C, como é o caso do Banco Nacional do Desenvolvimento Social - BNDS, que criou em 2006 o Procult - programa para desenvolvimento econômico da Cultura, voltado para o fortalecimento da produção audiovisual. No “Fórum Cultural Mundial”, na cidade do Rio de Janeiro, em 2006, foi inserido o tema “Economia Criativa”, por iniciativa do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento – PNUD. No âmbito dos Estados, foram realizados em 2007 três seminários internacionais, em São Paulo - SP, Fortaleza - CE e Vitória – ES, todos incluíram debates sobre E.C. Em 2007, a Bolsa de Valores do Estado de São Paulo - BOVESPA realizou um evento que abordou o papel financeiro da Economia Criativa, e do “Intangível Criativo” com público específico do mercado financeiro. Todas essas ações contribuíram para expandir a importância da E.C no Brasil (REIS, 2012, p.30).

No intuito de fortalecer a E.C e criar um planejamento nacional, em 2011, o Ministério da Cultura implanta a Secretaria Nacional da Economia Criativa, com o objetivo de contribuir para geração de riqueza cultural e econômica, por meio de quatro princípios norteadores: diversidade cultural; sustentabilidade; inovação e inclusão social. Para isso, seria necessário enfrentar cinco desafios primordiais, para o crescimento da economia criativa no país, que são:

1. Levantamento de dados sobre a economia criativa;
2. Articulação e estímulo ao fomento de empreendimentos criativos;
3. Educação para competências criativas;
4. Infraestrutura de criação, produção, distribuição/circulação e consumo;
5. Criação e adequação de marcos legais para setores criativos.

Infelizmente, com a falta de continuidade das políticas públicas, o plano foi arquivado em 2015, com a extinção da secretaria (FIGUEREDO et al, 2019, p.6).

De uma maneira geral, as iniciativas de tornar a E.C como política pública no Brasil, ainda é incipiente, apesar de vários esforços, tanto de alguns governos como iniciativas privadas e órgão internacionais. Além disso, mesmo com esse empenho, no campo da ciência, através de pesquisas acadêmicas, estudos que venham a contribuir na construção de dados, que possam gerar informações a respeito da E.C, são extremamente necessários para o desenvolvimento do país, ajudando governos e

sociedade na construção de políticas públicas apropriadas, para os diversos setores da economia criativa.

3. A CONSTRUÇÃO DE INDICADORES PARA ECONOMIA CRIATIVA

O conceito da economia criativa está cada vez mais presente nos debates sobre desenvolvimento econômico no país, porém um dos maiores empecilhos é a falta de dados que auxilie e indique caminhos a serem seguidos, por meio de informações mais precisas para governos e empresas, na construção de políticas públicas apropriadas ou estratégias de negócios.

A efetivação de políticas públicas para os avanços das atividades culturais e criativas, com o propósito de desenvolvimento socioeconômico local, é um tanto recente no Brasil. Conseqüentemente, o país ainda se encontra no início dessa experiência, precisando de procedimentos de avaliação que possam identificar os obstáculos e avanços conquistados. Neste sentido, para se ter o acompanhamento das políticas implantadas e implementadas, é necessário construir indicadores de avaliação, que possam mensurar os impactos e resultados destas experiências. Estes indicadores serão extremamente importantes para entender e nortear como determinadas ações impactam no desenvolvimento das atividades econômicas das indústrias criativas (VALIATI; MOLLER, 2016, p.24).

Segundo Milan, as atividades culturais e criativas dispõem de características singulares que dificultam a construção de indicadores de aferição precisos, porém é importante construí-los, ainda que incompletos e imperfeitos (indicam estágios específicos apenas, não determinam), mas que permitam avaliar como as ações de incentivo à cultura e criatividade são efetivas (IBIDEM, p.25).

Antes, as nações tinham um maior controle sobre as questões econômicas e podiam direcionar melhor suas políticas públicas sociais na geração de emprego e renda. Atualmente, com o avanço tecnológico e a transnacionalidade das empresas, ficou mais difícil para os governos atenderem as demandas sociais, obrigando a sociedade a pensar em outras formas de economia (BAUMAN,1999).

Desta forma, a economia criativa aparece como uma solução viável a ser implantada e fortalecida, mas para isso é primordial que se tenha informações que possam subsidiar as tomadas de decisões, daí a importância de estudos como este.

Alguns trabalhos importantes, no que diz respeito à proposta de criar índices de mensuração para economia criativa, foram desenvolvidos por diversos autores e

analisados por Valiati e Cauzzi (2016), em estudo de revisão bibliográfica de índices pré-existentis:

- **O Índice Global de Criatividade** – desenvolvido por Florida, Mellander e King (2015), baseado na noção dos 3T's (Tecnologia, Talento e Tolerância). A “tecnologia” é importante para aumentar a eficiência e produtividade nas economias baseadas em conhecimento. Para representar esse elemento, eles utilizam dados sobre gastos com pesquisas e desenvolvimento (em percentual do PIB), e o número de solicitações de patentes por milhões de habitantes. O “talento/criatividade” refere-se ao percentual da população de um país na educação terciária com o percentual de trabalhadores criativos na força de trabalho total. Os trabalhadores criativos são aqueles ocupados nas áreas de: ciência, tecnologia e engenharia; artes, cultura, entretenimento e mídia; administração e negócios; educação, saúde e direito. Por último, a “tolerância”, Florida et al acredita que pessoas talentosas e criativas são atraídas por lugares abertos a novas ideias. Para representar o índice da tolerância, combinaram o percentual de pessoas que acreditam que sua cidade ou área é um bom lugar para minorias raciais ou étnicas com o percentual de pessoas que acreditam que sua cidade ou área é um bom lugar para homossexuais;
- **Índice Composto da Economia Criativa** – criado por Bowen, Moesen e Sleuwagen (2008), este índice mede o poder criativo de uma região em 3 dimensões (inovação, Empreendedorismo e abertura). O grande diferencial deste índice está na mensuração dos pesos variáveis, eles estabelecem o método de pesos endógenos. Apresentam uma alternativa aos modelos tradicionais que colocam pesos iguais, neste caso, estabelecem pesos diferentes às mesmas variáveis, em cada região, beneficiando cada uma, de acordo com o que tem melhor desempenho. “Inovação” - dados sobre recursos humanos em ciência e tecnologia, patentes e acesso à Internet; “empreendedorismo” - dados sobre empresas recém estabelecidas, medo de fracasso e capital de risco; “abertura” - dados sobre população nascida em países estrangeiros, estudantes estrangeiros e população urbana.
- **CreativeMed** – plataforma criada para analisar as regiões mediterrâneas da Europa, com o um modelo fundamentado no conceito de que o capital cultural e territorial dessas localidades deveria ser usado na promoção de bem-estar e desenvolvimento econômico, como oposição ao uso de análise dos recursos

financeiros e físicos. A estrutura desse modelo econômico consiste no conjunto de pré-condições de indicadores culturais e econômicos analisados individualmente mais três subíndices.

-Indicadores: Estrutura Urbana; Indústrias semicriativas; trabalhadores em setores culturais e criativos; recursos naturais; nível de educação da população; classe criativa e qualidades das instituições.

-Subíndices: 1- O subíndice de ecossistema socioeconômico trans local consiste em quatro indicadores: mobilidade urbana, imigrantes qualificados, comércio internacional e turismo; 2- O subíndice de parceria em escala comunitária se refere à relação entre diferentes tipos de participantes (como pessoas, setor privado, setor público, etc.); 3- O terceiro subíndice do Reative-me (2014a) está relacionado à inovação territorial.

Nos países desenvolvidos, a criação de índices para economia criativa tem se aperfeiçoado cada vez mais, devido à importância no processo de desenvolvimento, dada sua relevância, atribuída por pesquisadores, em desenvolver estudos e governos na formulação de políticas públicas, com relação ao seu conceito. No Brasil, ainda nos encontramos em fases iniciais, como mencionado anteriormente, o planejamento nacional de economia criativa não se concretizou, mas outros setores da sociedade civil organizada, como a Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, realizam estudos periódicos, com a primeira publicação em 2008 e o mais recente em 2019, sobre o mapeamento das indústrias criativas no país, dando ênfase na sistematização de informações sobre emprego e o impacto das indústrias criativas no produto interno Bruto (FIGUEIREDO et al, 2019).

Outros estudos importantes foram realizados, a exemplo de Machado e Simões (2013), que utiliza método de agrupamento propondo uma tipologia para municípios brasileiros com relação às suas características culturais; o de Vaz de Melo e Paiva (2016) que investiga o potencial de Clusters criativos para cidades brasileiras. O de Valiati e Cauzzi (2016), que faz uma análise de quatro dimensões para o desenvolvimento das indústrias criativas (desenvolvimento socioeconômico, ambiente de negócios, mercado e recursos culturais) em países com economias emergentes:

- **Dimensão Socioeconômica** - indicadores contextuais das oportunidades e condições gerais da população, neste o produto interno bruto (PIB) e o nível de democracia e liberdade de cada país;

- **Dimensão Ambiente de Negócio** - solicitação de patentes, gastos com pesquisas e desenvolvimento e facilidade de créditos;
- **Dimensão Mercadológica** - investigação do mercado criativo feito por variáveis importantes: educação, capital humano e o resultado econômico associado à economia criativa;
- **Dimensão Recursos Culturais** - denominações de origens protegidas (DOP) e indicações geográficas protegidas (IGP).

No entanto, nosso trabalho de pesquisa terá como base o estudo desenvolvido por Figueiredo et al (2019), sobre a criação do Índice do Potencial de Desenvolvimento da Economia Criativa – IDPEC para as cidades brasileiras, testado e aplicado nas capitais do país. Os pesquisadores consideraram três aspectos importantes para construção do índice potencial da economia criativa.

O primeiro aspecto levado em consideração está relacionado às desigualdades socioeconômicas e culturais das cidades brasileiras, era necessário criar uma ferramenta que pudesse permitir uma comparação interna dessa realidade e não um diagnóstico da situação do país com o mundo ou simplesmente uma média nacional da capacidade criativa. O segundo ponto observado é que, apesar de exemplos internacionais com estudos relevantes na construção de índices, era preciso criar um índice adequado à nossa realidade, tendo como premissa a disponibilidade de dados e informações sobre as cidades brasileiras. Por último, que a preocupação não fosse somente em mensurar o tamanho da economia criativa nas cidades, mas também, contribuir com informações relevantes para o desenvolvimento de políticas públicas apropriadas para o fortalecimento da E.C. (IBIDEM, 2019).

Segundo Figueiredo et al (2019), o IDPEC é um índice composto por dados secundários e possui variáveis reconhecidas como imprescindíveis para o crescimento da economia criativa. Os procedimentos metodológicos utilizados para construção do IDPEC consistiram em três fases, sendo a primeira com uma revisão teórica de alguns índices já construídos e aplicados em outros países, para um entendimento sobre o dinamismo da economia criativa. Na segunda, selecionaram os indicadores de acordo com a realidade brasileira, onde foram incorporadas três dimensões:

- **Talento** (capital Humano, emprego criativo, qualidade de ensino básico);

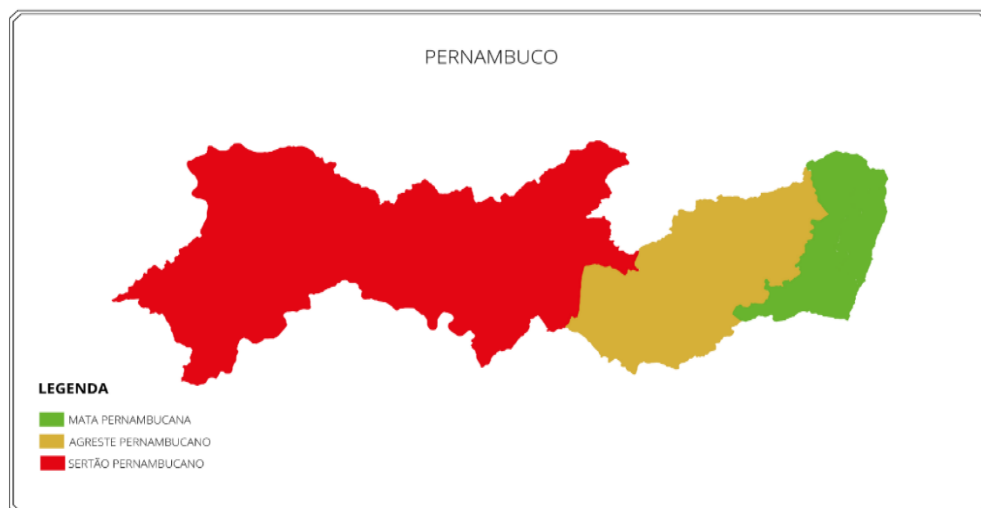
- **Atividade e Conectividade** (Atratividade Nacional, Atratividade Internacional, Desenvolvimento Humano, Mobilidade Urbana e Trafego Aeroportuário);
- **Cultura e Empreendedorismo Criativo** (Indústria Criativa, Salários Criativos, Patentes, Oferta Cultural e Incentivo Público à Cultura).

Na terceira, calcularam o IDPEC a partir de duas técnicas, uma que atribui pesos iguais às três dimensões e outra, que estabelece pesos diferentes, por meio da técnica de pesos endógenos proposto por Bowen, Moesen e Sleuwaegen (2008).

No entanto, nosso objetivo é estimar o potencial de desenvolvimento da economia criativa no estado de Pernambuco, dividido em três grandes regiões: Zona da Mata, Agreste e Sertão, utilizando a mesma técnica proposta pelo IDPEC. O critério de escolha das localidades será pela cidade com maior produto interno bruto (PIB) de cada região, Recife, Caruaru e Petrolina, respectivamente. Desta forma, verificar a viabilidade desse método para municípios do interior, tendo como referência a Cidade de Caruaru e Petrolina, considerando a relevância da pesquisa, para o desenvolvimento da economia criativa nos municípios brasileiros.

4. O ESTADO DE PERNAMBUCO

Mapa01. Mapa de Pernambuco/Regiões.



Fonte: Autor,2022.

CONTEXTO HISTÓRICO

O estado de Pernambuco foi um dos primeiros a serem ocupado pelos portugueses, por meio das capitanias hereditárias, divisão territorial e administrativa, realizada por D. João III, em 1534. A América portuguesa, como era conhecida, foi dividida em 14 capitanias (lotes de terra) que foram doadas aos capitães – donatários, e tinham como direito o uso da terra, mas não o de posse. Em Pernambuco o capitão donatário foi Duarte Coelho e apenas duas capitanias obtiveram sucesso (lucro) neste período, São Vicente e Pernambuco, principalmente com a produção de açúcar e a retirada do pau-brasil. Em 1537, Duarte Coelho eleva Olinda à condição de vila (a primeira capital) e sede do centro administrativo e político da capitania. Com a invasão holandesa em 1635-1654, a vila de Olinda é incendiada e Recife passa a ter o poder político, sobre o domínio holandês na pessoa do Conde Maurício de Nassau. Neste período, o conde realiza várias mudanças no contexto socioeconômico e cultural da cidade, entre suas obras, fomentou a urbanização, construiu pontes, biblioteca, observatório astronômico (sendo o primeiro das Américas) além do jardim botânico. Após 24 anos de dominação holandesa, os portugueses, aliados aos índios e negros, os expulsam do território pernambucano².

A história de Pernambuco foi marcada por alguns conflitos importantes:

- Guerra dos Mascates (1710) – este nome se deu porque envolvidos nestes conflitos eram os comerciantes portugueses do Recife (uma nova burguesia que estava surgindo), chamados de mascates pelos senhores de engenho de Olinda, que depois da expulsão dos holandeses, viviam uma recessão nas vendas e nos preços do açúcar, decorrente da concorrência do açúcar produzido nas Antilhas, enquanto os comerciantes do Recife usufruíam do bom momento econômico e conseguiram elevar a condição de vila e com isso sair do domínio dos senhores de Olinda (SOUZA, 2022);
- Revolução Pernambucana (1817) – movimento de caráter republicano separatista, que defendia entre suas causas a Proclamação da República e o fim da cobrança de impostos abusivos cobrados pela coroa portuguesa para manutenção da Corte, influenciados pelos valores republicanos, tomaram o poder e instalaram um governo

² Mundo educação <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/pernambuco.htm> Acesso em 28/02/22 às 10:15

provisório por 75 dias. A Data Magna em Pernambuco, 06 de março, é feriado em comemoração à Revolução de 1817 (HIGA, 2022);

- Revolução Praieira (1848-1850) – última revolução provincial do período imperial que ocorreu no Brasil, pela disputa de poder entre as oligarquias do partido Liberal “praieiro” versus conservadores. O conflito durou dois anos e culminou com enfraquecimento dos liberais (SILVA, 2022).

Figura 01. Pintura que representa a revolução praieira³



Todo esse contexto histórico da formação do Estado de Pernambuco foi caracterizado por influências de diversos povos que ao longo do tempo ajudaram a construir essa cultura tão rica e importante para o desenvolvimento político e econômico do Brasil.

O estado de Pernambuco possui uma população estimada em 9.674,793 habitantes, com uma área de 98.067,880. km² e está na décima posição do produto interno bruto-PIB do Brasil, (R\$155.143.000). Na área de ensino, as redes de educação abrangem todo o território estadual, **o estado ainda abriga importantes** centros universitários públicos e privados de destaque nacional. A produção industrial está entre as mais expressivas do Norte-Nordeste e seus setores incluem indústria naval, automobilística, produtos químicos, metalurgia, vidro, eletroeletrônicos, minerais não metálicos, indústria têxtil e agricultura (IBGE, 2022).

O terceiro setor é responsável por uma grande parte da economia e pela geração de emprego e renda, no comércio e nos serviços. Além disso, o estado é considerado o segundo polo médico do país, com uma ampla rede hospitalar, pública e privada,

³<http://blogs.diariodepernambuco.com.br/historiape/?s=revolu%C3%A7ao+praieira> Acesso em 27/06/2022 às 15:00

com faturamento anual de aproximadamente R\$ 8 bilhões, gerando mais de 100 mil empregos no setor.⁴

O turismo é bastante importante para a economia do estado, com suas praias e seus centros históricos, com destaque a cidade de Olinda, considerada Patrimônio Histórico e Cultural da Humanidade pela Unesco.⁵

A infraestrutura de transporte em Pernambuco é considerada boa, com rodovias que ligam as cidades do estado e as demais regiões do Brasil, com uma ampla rede de transporte terrestre. Além disso, conta com dois portos, sendo Suape seu principal porto no oceano atlântico e um no rio São Francisco, para entrada e escoamento de mercadorias.⁶

No quesito viário, o Aeroporto Internacional do Recife Guararapes Gilberto Freyre foi considerado em 2021, na categoria médio porte, o melhor do país e está entre os cinco melhores do mundo, segundo relatório 2021 Winner - The Platinum Award Operational Excellence.⁷

A cultura de Pernambuco é uma das mais ricas e diversificadas do país, devido as influências indígenas, africanas, portuguesas, holandesas e judaicas, entre outras. O carnaval é sua principal festa, atraindo milhares de turistas de vários lugares do Brasil e do mundo, além do frevo que foi criado no próprio estado, possui outros ritmos e manifestações como Maracatu, ciranda, caboclinho e coco de roda, o que faz do carnaval uma festa multicultural, seja nas ladeiras de Olinda ou no centro histórico do Recife. No interior do estado se pode encontrar nesse período, os “Papangus de Bezerros” na cidade de Bezerros e os “caretas de triunfo” na cidade de triunfo.⁸

No período Junino, é possível participar de festas em todo estado, destaque para a cidade de Caruaru, no agreste, que possui um dos festejos juninos mais tradicionais do país, com duração de 30 dias, uma festa rica em tradições que atrai milhares de turistas, com ritmos de forró e xaxado. Na zona da mata, sul e norte, os maracatus de “baque solto e baque virado”, manifestação de caráter africano, influenciados pelos

⁴ FOLHAPE - <https://www.folhape.com.br/especiais/bora-pernambucar-agreste-e-sertao/petrolina-banhada-pelo-sao-francisco-tem-pegada-cosmopolita/171935/> Acesso em 28/07/2022 às 11:00

⁵ IPHAN <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/351/> Acesso em 28/06/2022 às 09:00

⁶ MUNDO DO MUNDO <https://mundoeducacao.uol.com.br/> acesso em 28/06/22 às 10:30

<https://www.institutoricardobrennand.org.br/> Acesso em 09/09/2021 às 11:30

<https://catracalivre.com.br/viagem-livre/rua-do-recife-e-eleita-a-3a-mais-bonita-do-mundo/> Acesso em 09/09/2021 às 10:30

⁷ TV Jornal - <https://tvjornal.ne10.uol.com.br/noticias/2022/01/14928846-aeroporto-do-recife-esta-entre-os-cinco-melhores-do-mundo-segundo-levantamento-internacional-do-setor-aereo.html> Acesso em 28/06/22 às 10:00

⁸ GOV.PE - <https://www.pe.gov.br/portal-governo-pe/cultura> Acesso em 28/06/22 às 16:00

escravos que trabalhavam no cultivo da cana de açúcar nos engenhos da região e faz parte do folclore brasileiro, considerado pelo Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, Patrimônio Imaterial do Brasil. A Cidade de Nazaré da Mata é conhecida por ser a cidade com maior concentração de maracatus do estado (IBIDEM).⁹

Figura 02. Imagem do Maracatu em Olinda



Na literatura, Pernambuco é retratado em verso e prosa por meio dos livretos de literatura de cordel, suas capas são ilustradas por xilografias, cujo o grande representante dessa técnica é o artista J. Borges, natural da cidade de Bezerros, no agreste do estado. Ademais, surgiram grandes expoentes da literatura brasileira, como João Cabral de Melo Neto, Manuel Bandeira e Gilberto Freyre, entre outros (SETUR, 2022).

Pernambuco tem o teatro mais antigo em funcionamento da América Latina, o Teatro Santa Isabel, cujo nome é em homenagem à Princesa Isabel, inaugurado em 1850, tombado pelo Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, em 1949. Por aqui passaram grandes personalidades como imperador Dom Pedro II e Castro Alves. O estado também possui o maior teatro ao ar livre do mundo, Teatro de Nova Jerusalém, no município de Brejo da Madre de Deus, onde é encenado todos os anos o Espetáculo da Paixão de Cristo, recebendo milhares de turistas.¹⁰

⁹ CATRACA LIVRE - <https://catracalivre.com.br/criatividade/maracatu-e-reconhecido-como-patrimonio-imaterial-do-brasil/>. Acesso em 28/06/22 às 17:00

¹⁰ RECIFE - <http://www.recife.pe.gov.br/cultura/santaisabel.php> Acesso em 29/06/22 às 07:10

No artesanato é realizado todos os anos, no Centro de Convenções de Pernambuco, a Feira Nacional de Negócios do Artesanato (Fenearte), considerada a maior feira de artesanato da América Latina, que fortalece a cadeia produtiva do estado e, ao mesmo tempo, abre espaço de negócios para os diversos artistas do Brasil e do mundo. Em sua última edição, a feira contou com mais de 300 mil visitantes, faturando cerca de 43 milhões para a economia do estado, no período de 11 dias de evento.¹¹

Na Música, Pernambuco é representado em diversos ritmos, que vão do maracatu, do Caboclinho, do Coco, do Samba de roda à brega, ao forró, ao Frevo e ao mangue beat. Terra de grandes ícones da música popular brasileira, como Capiba com seus frevos; o Rei do Baião Luiz Gonzaga, com Forró e xaxado; Reginaldo Rossi com o Brega romântico; Lenine e Alceu Valença, na música popular brasileira; o som do Mangue beat, que revolucionou a música brasileira na voz de Chico Science e Nação Zumbi (SETUR, 2022).

A produção cinematográfica no estado vem se tornando referência com várias produções premiadas nos festivais de cinema, entre longas e curtas-metragens nas duas últimas décadas, como: **Amarelo Manga** (2002), de Cláudio Assis, **Árido Movie** (2006), de Lírio Ferreira, **Deserto Feliz** (2008), de Paulo Caldas, **Avenida Brasil Formosa** (2010), de Gabriel Mascaro, **Febre do Rato** (2011), de Cláudio Assis, **Era uma vez eu, Verônica** (2012), de Marcelo Gomes, **Boa sorte, meu amor**, (2013), de Daniel Aragão, **Eles Voltam** (2014), de Marcelo Lordello, **O Som ao Redor (2012) e Aquarius** (2016), de Kleber Mendonça Filho, e seu mais recente trabalho em conjunto com Juliano Dornelles, Bacurau, vencedor de Cannes 2019 na categoria júri popular.¹²

A capital do estado é Recife, sede do Porto Digital, reconhecido como o maior parque de tecnologia no país, contribuindo com aproximadamente 3,9% do PIB de Pernambuco. No Índice de Desenvolvimento Humano, o estado está em 19º lugar, com uma taxa de alfabetismo de 83,3%. Pernambuco tem em torno de 1,37 milhão de habitantes abaixo da linha da pobreza.¹³

¹¹ FENEARTE - <http://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/artesanato-de-pernambuco> Acesso em 29/06/22

¹² INSTITUTO CINEMA - <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/o-premiado-cinema-pernambucano> Acesso em 28/06/22 às 08:20

¹³ https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/brasil_economia_criativa_online2-fg.pdf Acesso em 30/08/2021 às 13:00

Quadro 02. Números da Economia Criativa em Pernambuco - 3º trimestre de 2016.

Número de pessoas empregadas na Economia Criativa em Pernambuco	259.073 mil
Renda média em geral de pessoas empregadas na Economia Criativa em Pernambuco	R\$386,81 (em milhões)
Renda Média Individual	Economia Criativa • R\$1.548,73 Outras Atividades • R\$1.493,17

Fonte: Adaptado do Atlas Econômico da Cultura Brasileira II (2017) PNAD. ¹⁴

O governo estadual, em sua estrutura administrativa, conta com duas instituições responsáveis por trabalhar a política cultural: a Secretaria de Cultura de Pernambuco (SECULT-PE), setor responsável por promover e executar a política cultural do estado, e a Fundação do Patrimônio Histórico e Cultural de Pernambuco – FUNDARPE, responsável pela preservação dos monumentos históricos e artísticos do estado. Não existe um planejamento específico para promover o desenvolvimento da economia criativa, porém, conta com alguns fundos que financiam projetos da economia criativa. Setor audiovisual com um orçamento de 24 milhões, distribuídos por diversas áreas da cadeia de produção cinematográfica. Este setor também recebe apoio técnico e estratégico do porto mídia.

- Funcultura, específico para música, que investe 4 milhões anualmente;
- Parceria de incentivo fiscal público – privado, mediante renúncia fiscal do ICMS.

É importante destacar que o estado é o principal financiador das atividades culturais de Pernambuco, por meio de fundos públicos da Funcultura, para o carnaval, literatura e cultura popular (IBIDEM, p.29).

¹⁴ https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/brasil_economia_criativa_online2-fg.pdf Acesso em 30/08/2021 às 13:00

4.1 RECIFE

Mapa 02. Mapa de Pernambuco/Recife.



Fonte: Autor, 2022

A história do Recife começa a partir de seu porto, em meados do séc. XVI, a princípio era o porto natural da vila de Olinda, centro de poder político e riqueza. É neste porto que se transportava toda produção de açúcar, dando início a um próspero negócio entre o norte europeu e a colônia, o que possibilitou a circulação de mercadorias e pessoas, entre elas, pescadores, jangadeiros, colonos, negociantes e funcionários, além dos clérigos, sendo necessária a construção de casas e depósitos para os produtos negociados, originando a vila em 1537 (BARROS, 2020).

Com a invasão holandesa em 1630, a capitania de Pernambuco ocasiona uma ruptura com a colonização portuguesa. Olinda é incendiada e Recife se torna o centro de poder político e econômico holandês e a chegada do conde Maurício de Nassau, em 1637, faz surgir grandes empreendimentos de infraestruturas, formando a “cidade Mauricéia ou Mauristad”. Entre as diversas transformações realizadas estavam a criação do sistema de canais, pontes ligando o istmo ao continente, jardim botânico, biblioteca e observatório astronômico (BARROS, 2020, p.109).

A reconquista portuguesa se deu após 24 anos, quando Recife volta à condição de povoado, porém neste período houve um aproveitamento das mudanças realizadas pelos holandeses. Em 1790, com o crescimento econômico, já era possível perceber o surgimento da pequena burguesia e Dom João V eleva o povoado à condição de vila.

Recife está localizada na região nordeste do país. Possui uma área territorial de 218 km² aproximadamente, com uma população no último censo (IBGE, 2010) de 1.537,704 pessoas. O salário médio mensal dos trabalhadores formais é cerca de 3,3

salários mínimos, conta com uma taxa de escolaridade de 97,1% entre 6 e 14 anos de idade (2019). O PIB per capita é de aproximadamente R\$ 31.994,38 (IBGE, 2021). A economia da cidade está concentrada no setor terciário, nas atividades de comércio, serviços, turismo e logística. É o principal centro comercial do estado e o turismo tem um papel importante com destaques para o setor histórico e praiano (IBIDEM).

A cultura do Recife está entre as mais diversificadas do Brasil, a festa mais importante da cidade é seu carnaval multicultural, caracterizada por tradições e memórias de nossa miscigenação, responsável pela formação do país. O frevo, o maracatu e os caboclinhos, que têm origem nas raízes africanas e indígenas, com seus tambores, apitos, realeza e culto da jurema, compõem a identidade do Carnaval pernambucano. A festa ainda conta com o maior bloco carnavalesco do mundo, O Clube de Máscaras Galo da Madrugada, citado no Guinness Book, 1994.¹⁵

O seu centro histórico possui características barrocas, do período colonial, recebendo influências da arquitetura holandesa, por razão da ocupação dos países baixos, neste período. Além disso, conserva importantes equipamentos culturais, os Museus da Abolição e do Homem do Nordeste, um rico artesanato tipicamente nordestino, uma culinária baseada em pratos típicos como o Bolo de rolo, carne de Bode, Bobó de camarão e feijoada. Tudo muito significativo para o povo recifense e pernambucano.¹⁶

A Primeira sinagoga das américas “Sinagoga Kahal Zur Israel” construída no sec. XVII, no período holandês, está localizada na Rua do Bom Jesus, no centro histórico do Recife, eleita a terceira rua mais bonita do mundo pela revista americana Architectural Digest, atrás apenas da Setenil de Las Bodegas, na Espanha, e da Washington Street, em Nova York (EUA).¹⁷

¹⁵ <http://www.galodamadrugada.com.br/galo-da-madrugada-arrasta-mais-de-dois-milhoes-de-pessoas-ao-seu-42o-desfile/> Acesso em 09/09/2021 às 11:00

¹⁶ Mundo educação <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/pernambuco.htm> Acesso em 28/02/22 às 10:15

¹⁷ CATRACA LIVRE - <https://catracalivre.com.br/criatividade/maracatu-e-reconhecido-como-patrimonio-imaterial-do-brasil/>. Acesso em 28/06/22 às 17:00

Figura 03 - A Rua do Bom Jesus, no centro antigo do Recife, considerada a terceira mais bonita do mundo.



Fonte: Ferreira Silva/stock¹⁸

Outro centro relevante é o Instituto Ricardo Brennand, um espaço cultural sem fins lucrativos que preserva um valioso acervo artístico e histórico, abriga a maior coleção do mundo do artista holandês Frans Post, que esteve no Brasil no século XVII, e foi o primeiro pintor das Américas e da paisagem brasileira.

Figura 04 - Vista da Cidade Mauricéia e do Recife¹⁹



Fonte: Quadro de Franz Post (1612-1680)

Na área de tecnologia, a cidade conta com o Porto Digital, um dos mais importantes parques tecnológicos do Brasil, consolidado como referência na produção de softwares. Foi criado por meio de política pública, com articulação entre três setores da sociedade (empresários, academia e governo), voltado para o campo da tecnologia de informação e de comunicação (TICs). O Porto Digital atua como facilitador entre diversos tipos de investidores e empresas, no intuito de melhorar a relação entre esfera pública e privada (BARROS, 2020).

Na área de saúde pública, destaca-se por sua ampla rede de tratamento. Segundo a Secretaria Municipal de Saúde, o Recife atualmente conta com mais de 250 equipamentos: Unidades de Saúde da Família, Unidades Básicas de saúde, Centros de Saúde, Policlínicas, Unidades de Serviços Especializados, Maternidades,

¹⁸<https://razoesparaacreditar.com/rua-bom-jesus-recife-3a-mais-bonita-mundo/> acesso em 20/06/2022 às 10:00

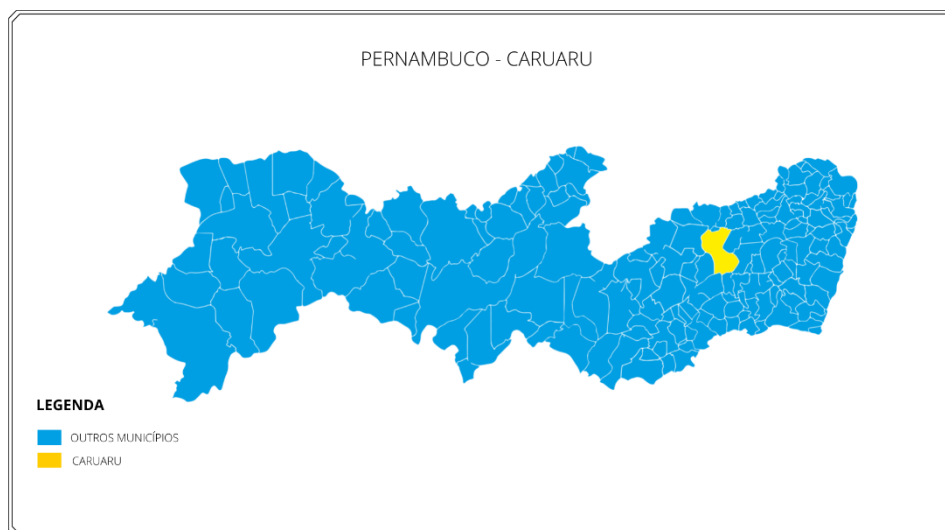
¹⁹Fonte: <https://escolakids.uol.com.br/historia/cidade-mauricia-em-recife.htm> acesso em 25/05/22 às 14:00

Hospital da Mulher e polos de promoção em saúde, chamados de Academia da Cidade (RECIFE, 2022).

No setor privado, a cidade é o primeiro polo do Norte e Nordeste e o segundo maior polo médico do Brasil, atrás apenas de São Paulo. Recebe mais de 20 mil pessoas por dia, visitantes de vários estados em busca de serviços de saúde com alto padrão de especialização.²⁰ Esta movimentação aquece também o turismo da cidade, gerando emprego e renda em outros setores, como o gastronômico e o hoteleiro. A cidade do Recife apresenta um grande potencial a ser explorado na área da economia criativa.

4.2 CARUARU

Mapa 03. Mapa de Pernambuco/Caruaru.



Fonte: Autor, 2022.

Caruaru é um município brasileiro do estado de Pernambuco, situado na região nordeste do país e pertence à Mesorregião do Agreste Pernambucano. Segundo dados do (IBGE, 2018), a população estimada é de 356.872 pessoas em 2018, o salário médio mensal era de 1,7 salário mínimo, sua renda per capita é 17.880,19, taxa de pessoas ocupadas 22,7 da população. O setor de serviços representa 82% do PIB anual, a indústria 17% e a agricultura 1% (IBGE, 2022).

A história de sua formação como cidade começa pela doação de uma sesmaria à família Rodrigues de Sá, pelo então governador da capitania Aires de Souza de Castro e nessas terras constituíram a fazenda Caruaru, voltada para criação de gado e agricultura, sendo transformada em cidade em 18 de maio de 1857 (SILVA et al,

²⁰ Turismo em foco - <https://turismoemfoco.com.br/v1/2020/02/14/recife-e-o-segundo-maior-polo-medico-do-brasil-atras- apenas-de-sao-paulo/> Acesso em 30/06/22 às 09:00

2017, p.137). A palavra Caruaru tem origem no dialeto/idioma dos índios cariri que viviam na região. “Caru”, cujo significado é alimento, coisa boa, já “aru, aru” significa abundância.²¹A cidade, ao longo do tempo recebeu outros nomes populares, como ‘Princesa do Agreste’, ‘Capital do Agreste’ e a ‘Capital do Forró’.

Sendo a principal rota de vaqueiros, de mascates e tropeiros que transportavam a produção da região para os grandes centros consumidores, dando início à vocação da cidade para o comércio. Devido a essa localização estratégica, como rota de passagem. Com o desenvolvimento econômico, impulsionado pelo comércio, Caruaru tonar-se um polo comercial de grande relevância para o Estado e as demais regiões do país (SILVA et al, 2017, p.138-141).

A capital do agreste possui hoje uma das maiores feiras ao ar livre do mundo (um conjunto de feiras em um mesmo espaço), tombada em 2006, como patrimônio imaterial do Brasil, pelo Instituto do Patrimônio Artístico Nacional – IPHAN, enaltecida nos versos do compositor Onildo Almeida e na voz do eterno Rei do Baião, Luiz Gonzaga, com a música “A feira de Caruaru”. Silva et al (2017, p.159) relata que esse registro como patrimônio faz da feira uma referência histórica e cultural, não apenas para seus munícipes, mas para a memória nacional, como identidade e formação da sociedade Brasileira. Neste conjunto se comercializam: a produção agrícola, gastronomia, roupas, artesanatos, calçados, eletrônicos, cosméticos etc.

Na cultura, é internacionalmente conhecida por duas tradições: os festejos juninos e a arte do barro: A festa de São João de Caruaru ocorre durante todo o mês de junho, atrai milhares de turistas e movimenta na economia local cerca de R\$ 250 milhões, ao longo do período. Os festejos contam com 24 polos, descentralizados pela cidade, uma programação cultural para todos os públicos, com a participação de vários artistas locais e nacionais. O Polo principal é o “Pátio de eventos Luiz Gonzaga”, conhecido como Pátio do Forró, com capacidade para receber cerca de 80 mil pessoas por noite.²²

²¹<https://www1.folha.uol.com.br/folha/turismo/americanosul/brasil-caruaru.shtml> acesso em 22/06/22 às 10:00

²² <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2022/03/30/sao-joao-de-caruaru-2022-sera-de-4-a-29-de-junho-confira-a-programacao-completa.ghtml>

Figura 05. “Pátio de eventos Luiz Gonzaga”.



Fonte: Rafael Lima/Divulgação

A arte do barro ganhou notoriedade nas mãos do mestre Vitalino Pereira dos Santos, o que tornou o bairro do Alto do Moura o maior centro de arte figurativa das Américas, segundo a UNESCO. O mestre retrata em suas peças a cultura do povo nordestino, por meio de bonecos de barro, as figuras do folclore bastante conhecidas, como: o boi; cavalos; trio do forró; o cangaço, na representação de Lampião e Maria Bonita; o casal dançando forró e com destaque especial nas obras os “retirantes do nordeste”, que mostra o sofrimento e a diáspora do povo nordestino. Além disso, seu legado serviu de inspiração para o surgimento de outros grandes mestres artesãos como Manuel Eudócio, Severino Vitalino, Galdino entre outros. (Silva et al.p.142 e143). Atualmente, a casa onde viveu o Mestre Vitalino é um museu, “A Casa Museu Mestre Vitalino”, e tem exposto alguns de seus objetos pessoais, ferramentas de trabalho, moveis e foto dos familiares.²³

²³ <https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/sao-joao/2018/noticia/programacao-completa-do-sao-joao-2018-de-caruaru-e-divulgada-confira.ghtml> Acesso em 24/06/22 às 11:00

Figura 06. Os Retirantes.



Fonte: Reprodução Fotográfica Anibal Sciarretta²⁴

Figura 07. Casa Museu Mestre Vitalino.



Fonte: Janaína Pepeu/Seic²⁵

Caruaru também é Polo em educação de ensino superior. A cidade possui três das principais universidades públicas do Estado: Universidade de Pernambuco - UPE, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE, oferecendo cursos nas diversas áreas, como administração, com ênfase em marketing e moda, medicina, engenharia, ciência e tecnologia; além de possuir uma rede de universidades privadas. Na área de saúde o município é referência para o agreste, agrupando o principal centro médico

²⁴http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9523/mestre_Vitalino. Acesso em: 24/06/22. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

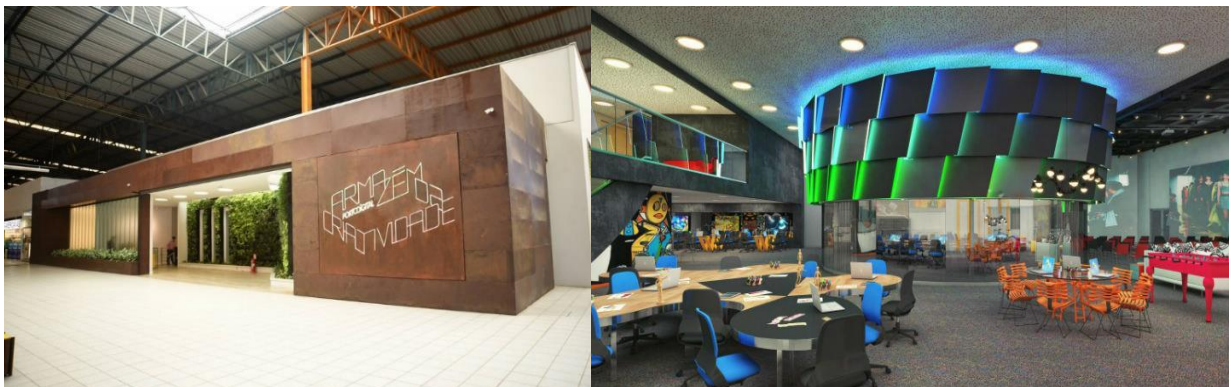
²⁵<https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2021/05/21/casa-museu-mestre-vitalino-e-revitalizada-e-ira-reabrir-para-visitas-apos-fim-das-restricoes-devido-a-pandemia-em-caruaru.ghtml> Acesso em 24/06/22 às 11:00.

hospitalar da região. A cidade ainda se destaca por fazer parte do núcleo têxtil do agreste, o segundo maior centro de confecções do Brasil, produzindo cerca de 800 milhões de peças de vestuário, para o comércio nacional e internacional, com faturamento anual de 3,5 bilhões (CARUARU, 2020).

O governo de Pernambuco, no intuito de apoiar o desenvolvimento das cidades do interior, levou a criação de políticas públicas de incentivos a novos modelos de negócios baseados na economia criativa, em parceria com o Porto Digital do Recife, criou o “Armazém da Criatividade”, em Caruaru.

“Armazém da Criatividade” são estruturas especiais de suporte à inovação e empreendedorismo, que atuam de forma integrada com as instâncias de ensino, ciência e tecnologia e em estreita articulação com o setor produtivo e com as políticas públicas nas regiões onde se localizam. Como resultado, incentivaram o surgimento de novos empreendimentos inovadores para diversificação e fortalecimento da competitividade da economia local.”²⁶

Figura 08. Armazém da Criatividade.



Fonte: Assessoria/Divulgação²⁷

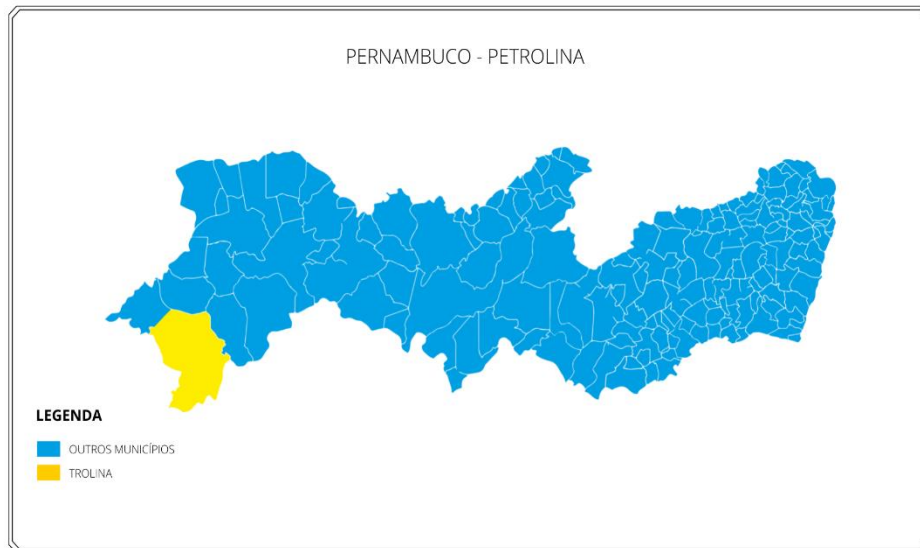
Sua área de atuação é praticamente igual à do Porto Digital, na produção de software, serviços de tecnologias da informação (TIC), games, cine vídeo animação, fotografias e músicas, além de toda cadeia da economia criativa. Um dos diferenciais do AC em Caruaru é sua característica de atuação, voltada para o lado vocacional da cidade, a indústria da moda, no esforço de introduzir inovação, agregando valores e arranjos para economia local.

²⁶ PORTO DIGITAL <https://www.portodigital.org/diferenciais/equipamentos/armazem-da-criatividade> Acesso em 11/02/2021 às 22:56

²⁷<https://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2021/09/19/armazem-da-criatividade-promove-evento-para-estimular-o-empreendedorismo-em-caruaru.ghtml> Acesso em 20/06/22 às 15:00

4.3 PETROLINA

Mapa 04. Mapa Pernambuco/Petrolina.



Fonte: Autor, 2022

Petrolina tem seu nome em homenagem ao Imperador Dom Pedro II e sua esposa Leopoldina, porém antes de ser chamada assim, era conhecida como “Passagem de Juazeiro”, devido sua proximidade com a cidade vizinha de Juazeiro, do outro lado do Rio São Francisco. Sendo ponto estratégico para o desenvolvimento do sertão pernambucano, por suas vias de acesso a outros Estados, como Piauí, Ceará, Bahia, Minas Gerais e São Paulo, começa a surgir a pequena vila, com grupos de pessoas que tinham como atividades a pesca e a agricultura de subsistência, tornando-se cidade em 28 de julho de 1895 (PETROLINA, 2021).

Às margens do Rio São Francisco, fazendo divisa com o Estado da Bahia, é a cidade mais importante do sertão pernambucano, com cerca de 359.372 pessoas, o salário médio mensal dos trabalhadores em 2019 foi 2,1 salários mínimos. A taxa de escolaridade entre 06 e 14 anos é de 97%, o PIB per capita é R\$ 19.445,59 (IBGE, 2022). Entre os municípios do nordeste, Petrolina foi eleita a cidade com melhor qualidade de vida, de acordo com os Índice dos Desafios da Gestão Pública (DGP), realizado por um órgão que avalia segurança, saneamento e sustentabilidade entre outros dados, em pesquisa publicada no primeiro semestre de 2021.²⁸

²⁸ <https://turismo.ig.com.br/destinos-nacionais/2021-02-18/veja-o-que-fazer-em-petrolina-cidade-com-melhor-qualidade-> acesso em 06/09/2021 às 17:00

Figura 09. Imagem de Petrolina.



Fonte: Folhape (2022)²⁹

A economia, destaca-se por ser um dos grandes polos agroindustriais do Brasil, graças à agricultura de irrigação, tornou-se um grande centro de produção de frutas tropicais e produtora de vinhos, do Vale do São Francisco, o que alavancou o desenvolvimento não só da agricultura, mas do turismo da região. A produção de uva e da fruticultura ajudou o município a tornar-se o segundo polo de vitivinicultor e um dos maiores produtores de manga do país, sendo responsável por 30% das exportações brasileiras (PETROLINA, 2021).

Na parte cultural, dispõe do centro de artes das Carrancas, que tem como características as figuras metade humana e metade animal, o Museu do Sertão, com um acervo constituído por mais de 3 mil objetos da cultura indígena, do artesanato, da moradia rural e dos valores da economia sertaneja. A cidade oferece várias opções de lazer, como passeios fluviais pelo Rio São Francisco, além de uma excelente gastronomia (IBIDEM).

²⁹<https://www.folhape.com.br/especiais/bora-pernambucar-agreste-e-sertao/petrolina-banhada-pelo-sao-francisco-tem-pegada-cosmopolita/171935/> Acesso em 12/07/22 às 10:00

Figura 10. Imagem de Ana das Carrancas.



Fonte: Fundaj³⁰

Entre os atrativos turísticos, destacamos:

- ✓ **Museu do Sertão** – Acervo histórico documental, sacro, artístico, além de objetos de uso dos boiadeiros, do cangaço, dos pescadores, peças indígenas etc.;
- ✓ **Museo da Fauna e da Catinga** – espaço científico-cultural, para apresentar a biodiversidade da região;
- ✓ **Centro de arte e Cultura Ana das Carrancas** – ateliê em homenagem à Dama do Barro, Ana Leopoldina Santos (1923-2008), “Ana das Carrancas” com suas peças, ganhou o título de patrimônio vivo de Pernambuco em 2006. O centro de arte e cultura é hoje cuidado por seus familiares;
- ✓ **Galeria de Artes Ana das Carrancas** – o espaço é uma homenagem à artesã, para receber exposições dos artistas locais e nacionais, além de oficinas educativas de artes visuais;

³⁰http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=334
Acesso em 289/07/22 às 11:00

- ✓ **Oficina do artesão Mestre Quincas** – para produção de peças em madeira e espaço para exposição e vendas de produtos;
- ✓ **Casa das Arretadas** – Espaço colaborativo sertanejo e hightech, com produtos regionais e lembranças do sertão;
- ✓ **Trapiá Artesanato** – Associação petrolinense de arte e cultura (APAC), que tem como objetivo de artesanato em couro, fios, tecidos e produzido por meio da aglutinação de fibras de madeira com resinas sintéticas e aditivos - MDF;
- ✓ **Igreja da Matriz** – construída em 1929, com estilo neogótico, possui vitrais franceses com imagens oriundas da Europa;
- ✓ **Bodódromo** – complexo de restaurantes com especialidade em carnes caprina e ovina e pratos típicos da cultura nordestina.

Às margens do Rio São Francisco, Petrolina tonar-se um oásis em pleno sertão pernambucano, sua orla possui uma excelente infraestrutura para práticas de esportes e o cuidado com a saúde. Para realização de eventos como feiras e congressos, a cidade dispõe do Centro de Convenções Nilo Coelho, com auditórios, salas de trabalho, salas comerciais e imprensa (PETROLINA, 2021).

Suas principais festas estão divididas em dois períodos, no início do ano o Carnaval multicultural, com o fortalecimento da identidade pernambucana e no mês de junho, o São João, que ocorre durante todo mês, com diversas atrações musicais em várias partes da cidade. Dentro dos festejos juninos é realizado também o Festival dos Violeiros do Vale do São Francisco, que por meio de seus repentes, expressam o cotidiano do sertanejo e do povo nordestino e a missa do Vaqueiro, evento religioso para homenagear a cultura sertaneja, reunindo cerca de 3 mil vaqueiros em uma missa ao ar livre.³¹

³¹ <https://www.folhape.com.br/especiais/bora-pernambucar-agreste-e-sertao/petrolina-banhada-pelo-sao-francisco-tem-pegada-cosmopolita/171935/> Acesso em 12/07/22 às 10:00

Figura 11. Imagem da Missa do Vaqueiro em Petrolina.



Fonte: Globo Petrolina³²

A educação universitária pública conta com a presença da Universidade de Pernambuco - UPE, Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Instituto Federal do Sertão, faculdade de ciências Aplicadas de Petrolina, oferecendo diversos cursos da capital.

5. APLICAÇÃO DO IDPEC

O IDPEC tem por objetivo estimar o potencial da economia criativa para as cidades brasileiras, entretanto o estudo desenvolvido por Figueiredo et al (2019), foi testado e aplicado somente nas capitais dos Estados e Distrito Federal. Neste sentido, por se tratar de um país com características continentais e com uma enorme diferença socioeconômica e cultural, é necessário criar ferramentas que atendam a todos os municípios, por isso a importância de verificarmos a viabilidade desse método para os municípios do interior, considerando a relevância da pesquisa, para o desenvolvimento da economia criativa nos municípios brasileiros.

Nosso estudo estimou o potencial de desenvolvimento da economia criativa no estado de Pernambuco, que foi dividido em três grandes regiões: Zona da Mata, Agreste e Sertão. O critério de escolha das localidades se deu pela cidade com maior produto interno bruto (PIB) de cada região, Recife, Caruaru e Petrolina, respectivamente.

Como utilizamos a mesma técnica proposto pelos idealizadores do IDPEC, é indispensável que esclareçamos alguns pontos: Os pesquisadores trabalharam com

³²<https://g1.globo.com/pe/petrolina-regiao/arraianosertao/2022/noticia/2022/06/27/missa-do-vaqueiro-de-petrolina-celebra-81-anos-de-fe-devocao-e-valorizacao-da-cultura-nordestina.ghtml> Acesso em 28/07/22 às 11:00

a necessidade de responder a três conjuntos de questões sobre o propósito que se quer atingir (relação dos dados primitivos); normalização (definição de uma escala comum) e agregação (definição dos pesos) (FIGUEIREDO et al, 2019).

Para efeito de comparação com a quantificação realizada pela FIRJAN, adotaram a definição proposta em seus estudos sobre as atividades produtivas que fazem parte da economia criativa, divididas em 3 categorias:

- Núcleo – atividade que empregam ideias como principal elemento na geração de valor;
- Atividades relacionadas – constituídas pelas atividades que abastecem diretamente bens e serviços às atividades principais.;
- Apoio – atividades que indiretamente fornecem bens e serviços às atividades principais.

O interesse dos autores neste quesito está na dinâmica das cidades, reconhecendo as atividades que compõem a economia criativa em 4 grupos de acordo com a Tabela 01.

Tabela01. Atividades no centro da economia criativa.

Consumo	Propaganda	Atividades publicitárias, marketing, pesquisa de mercado e gerenciamento de eventos
	Arquitetura	Projetos de construção, paisagismo e meio ambiente, planejamento e conservação
	Desenho	Design gráfico, multimídia e mobiliário
	Moda	Vestuário acessórios, calçados e acessórios, costureira
Cultura	Expressões culturais	Artesanato, folclore, gastronomia
	Patrimônio e arte	Serviços culturais, museologia, produção cultural, patrimônio histórico
	Música	Gravação de som, edição de som e mixagem, produção musical e performance
	Artes performáticas	Atuação, produção e direção de teatro e dança
Meios de comunicação	Publicação	Publicação de livros, jornais, revistas e conteúdos digitais
	Audiovisual	Desenvolvimento, distribuição, programação e transmissão de conteúdos
Tecnologia	I&D	Desenvolvimento experimental e pesquisa global (exceto biologia)
	Biotecnologia	Bioengenharia, pesquisa em biologia, práticas de laboratórios
	TICs	Software e projeto de sistema, consultoria em TI e robótica

Segundo Figueiredo et al (2019), para não restringir a base de dados e a quantificação absoluta do tamanho da E.C foram incorporados dados relacionados ao

desenvolvimento base da economia criativa, estruturados em 3 dimensões, (Talento; atratividade e conectividade; ambiente cultural e empreendedorismo criativo).

No que se refere a Talento, consideraram 3 variáveis como base (Capital Humano, emprego criativo, qualidade de ensino básico), para a dimensão **Atividade e Conectividade**, selecionaram cinco variáveis (Atratividade Nacional, Atratividade Internacional, Desenvolvimento Humano, Mobilidade Urbana e Trafego Aeroportuário) e **Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo** (Industria Criativa, Salários Criativos, Patentes, Oferta Cultural e Incentivo Público à Cultura).

Quadro 03. Dimensões e variáveis do IDPEC.

Dimensão	Variáveis	Descrição	Fonte
D1 Talento	T1 - Capital Humano	*Proporção de pessoas com formação Universitária	*IBGE 2010 census (IBGE 2011)
	T2 - Emprego Criativo	*Proporção de empregos criativos	*Central de Registros - CEMPRE IBGE 2019
	T3 - Qualidade Educação Básica	*Média de estudantes na educação Básica	*INEP 2019
D2 - Atratividade e Conectividade	A1 - Atratividade Nacional	*Proporção de pessoas não locais entre os residentes	*IBGE 2010 census (IBGE 2011)
	A2 - Atratividade Internacional	*Proporção de pessoas não nacionais entre os residentes	*IBGE 2010 census (IBGE 2011)
	A3 - Desenvolvimento Humano	*Índice de desenvolvimento Humano	*IBGE 2010 census (IBGE 2011)
	A4 - Mobilidade Urbana	*Proporção de estradas urbanizadas	*IBGE 2010 census (IBGE 2011)
	A5 - Trafego Aéreo	*Número de passageiros no aeroporto per capita	*SNAC 2019
D3 - Ambiente cultural e empreendedorismo Criativo	C1 - Indústrias Criativas	*Estatística de registro Central de Empresas	*Central de Registros -CEMPRE IBGE 2019
	C2 - Salários Criativos	*Proporção de salários criativos	*Central de Registros -CEMPRE IBGE 2019
	C3 - Números de Patentes	*Instituto nacional de patentes	*INPI 2019
	C4 - Oferta Cultural	*Numeros de museus per capita	*IBRAM 2022
	C5 - Incentivo público a cultura	*gasto público direto em cultura per	*STN 2019

A escolha desses dados aplicados para a construção do IDPEC é fundamental para os pesquisadores, uma vez que identificam algumas circunstâncias apropriadas para o desenvolvimento da economia criativa, vejamos:

- ✓ Na dimensão **Talento**, a escolha das variáveis “capital humano; emprego criativo e qualidade da educação básica” são compreendidos como essenciais, uma vez que a qualificação dos trabalhadores na economia criativa é base para seu desenvolvimento (FIGUEIREDO et al, 2019 apud FLORIDA, 2002; LANDRY,2011).
- ✓ Em relação à dimensão **Atividade e Conectividade**, levaram em consideração alguns aspectos importantes; na variável “atratividade internacional e nacional”; entenderam que o desenvolvimento da economia criativa depende da diversidade

social e cultural desses territórios. Na de “desenvolvimento Humano” está associado a qualidade de vida desses residentes, e por último na variável “Mobilidade Urbana e tráfego aeroportuário” foram introduzidas como forma de reconhecer a importância da ligação com os centros da cidade e sua capacidade de articulação com outros centros urbanos nacionais e internacionais (FIGUEIREDO et al, 2019 apud CERISOLA, 2018; SCOTT, 2008; VIVANT, 2009).

- ✓ Por fim, a dimensão que trata do **Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo**, avaliaram a necessidade de incluírem variáveis relacionadas às “Industria Criativa, Salários Criativos, Patentes” porque essas atividades tendem a se favorecerem dos benefícios dos efeitos de aglomeração. (FIGUEIREDO et al, 2019 apud CERISOLA,2018; LAZERRETE, BOIX e CAPONE,2013; MACHADO, SIMÕES e DINIZ,2013). Com relação às variáveis “Oferta Cultural e Incentivo Público à Cultura” identificaram que ao contribuir para o aumento da capacidade criativa da população, fornecendo fontes de equipamentos urbanos, estão reconhecendo a centralidade das atividades culturais para o desenvolvimento da E.C. (FIGUEIREDO et al, 2019 apud CERISOLA, 2018; FALCK et al, 2018; MACHADO, SIMÕES e DINIZ, 2013; TROSBY, 2010; TUBADJI, OSOBA e NNIJKAMP, 2015).

Quanto a normalização dos dados e a definição dos pesos, os pesquisadores optaram por padronizar **MIN – MAX**, neste modelo transformaram os dados das unidades originais em valor **0 e 1**. Dado o valor V_{ij} na variável **J** para o município **i**, o valor dos dados normalizados N_{ij} foi calculado:

$$N_{ij} = \frac{V_{ij} - \text{MIN}_i(V_{ij})}{\text{MAX}_i(V_{ij}) - \text{MIN}_i(V_{ij})}$$

Neste caso, $\text{MIN}_i(V_{ij})$ será o valor mínimo da variável **J** nas três cidades e $\text{MAX}_j(v_{ij})$, será o valor máximo da variável nos três municípios.

Depois dos valores normalizados, serão escolhidos os pesos diferenciados para cada dimensão, determinados de forma endógena, revelando os melhores desempenhos de cada dimensão, avaliado nas três cidades. Desta forma, o IDPEC respeita a especificidade de cada município, valorizando suas melhores qualidades.

De acordo com Figueiredo et al (2019), o modelo de peso endógeno incide em resolver, para cada município “*i*”, um problema de programação linear para definir os

pesos “ W_{ij} ” de ser dado a cada um dos subindicadores “ J ” (I_{ij}) que são então somados para chegar a um valor de índice composto. Desta forma, dados os municípios “ N ” e os subíndices “ J ” o problema de programação linear para o município “ i ” pode ser escrito.

$$\max DPICE_i = \max_{w_{ij}} \sum_{j=1}^j w_{ij} N_{ij} \quad (2)$$

subject to

$$\sum_{j=1}^j w_{ij} = 1 \quad \forall i = 1 \dots n, \quad \forall j = 1 \dots j \quad (3)$$

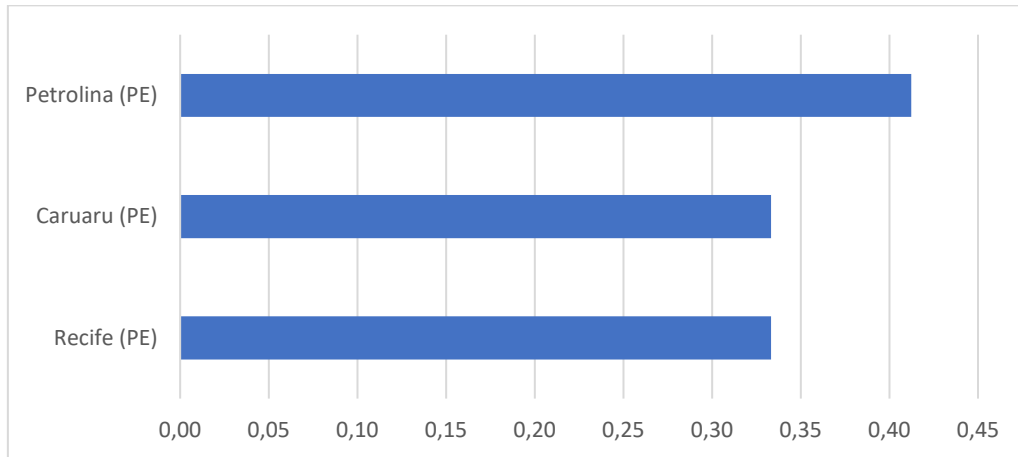
$$0,15 \leq w_{ij} \leq 0,50 \quad \forall j = 1 \dots j \quad (4)$$

A fórmula (2) afirma que o valor do IDPEC para a cidade “ i ” deve ser maximizado pela escolha “ W_{ij} ”. A restrição (3) requer que os pesos atribuídos a cada dimensão “ D_{ij} ” somam um; esta restrição é mínima e consente a flexibilidade na determinação dos pesos ideais para cada região. A fórmula (4) restringe o valor que cada peso pode adotar a um determinado intervalo. Analisando o IDPEC trabalha com 3 dimensões, esta restrição, na prática, atribui a dimensão com melhor pontuação com peso 3/6, a segunda melhor com peso 2/6 e a pior dimensão com 1/6 (FIGUEIREDO et al, 2019).

As informações referentes às dimensões citadas acima, foram processadas por meio do programa Excel e encontram-se detalhadas nos APÊNDICES.

5.1 RESULTADOS

Gráfico 01. Ranking das Cidades na dimensão 1(Talento) do IDPEC.



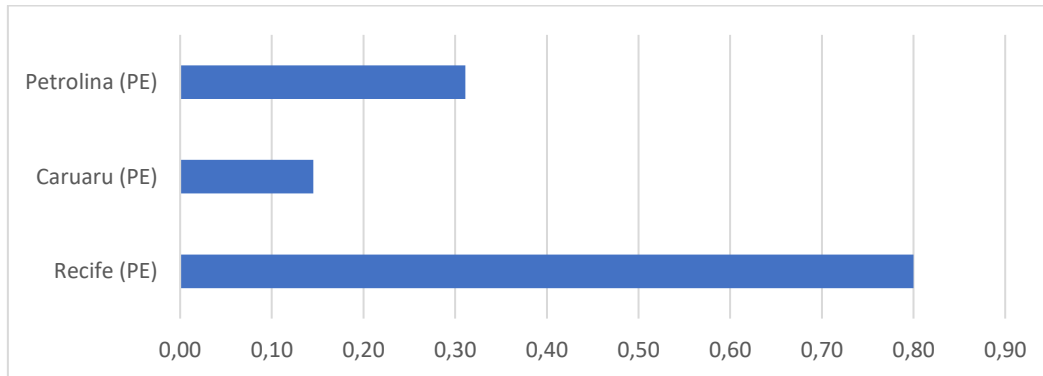
No quesito Talento, que engloba capital humano, emprego criativo e qualidade da educação básica, Petrolina se destaca pelo seu ótimo desempenho na qualidade da educação básica, no estado de Pernambuco. A educação básica é bastante importante, quando pensamos na formação do capital humano, uma vez que, a porta de entrada para um curso técnico ou universidade, depende de um bom desempenho nesta área.

Devemos levar em consideração que tal desempenho pode impactar em situações de natureza econômica, política e social, porque as pessoas que tem acesso a um ensino de qualidade acabam se afastando de problemas, como a violência causado pelo crime ou dependência de drogas. A educação é uma excelente oportunidade para desenvolver a criatividade de adolescentes e jovens para aquisição de capacidades empreendedoras.

Apesar do resultado favorável a Petrolina, Caruaru e Recife possuem desempenhos parecidos, o que demonstra que esses municípios do interior, já estão trabalhando no intuito de diminuir as diferenças com a capital. No quesito de ensino superior e emprego criativo, o município de Caruaru torna-se bastante atrativo para outras cidades do estado. Além de contar com uma maior capacidade médica e hospitalar para toda região do agreste.

Quanto à esta dimensão para análise da aplicabilidade em cidades do interior, concordamos com o IDPEC, que todas as variáveis analisadas são de grande importância para mensurar o desenvolvimento da economia criativa, não sendo necessário nenhum ajuste para sua aplicação.

Gráfico 02. Ranking das Cidades na dimensão 2 (Atratividade e conectividade) do IDPEC.



Em relação a Atratividade e conectividade, estão incluídas cinco variáveis: atratividade nacional, que corresponde à proporção de pessoas não locais entre os residentes; atratividade internacional, que corresponde aos números de pessoas não nacionais entre os residentes; o Índice de Desenvolvimento Humano; mobilidade urbana, que corresponde à proporção de estradas urbanizadas no município e por fim Tráfego aéreo, que trata dos números de passageiros no aeroporto per capita.

Nesta dimensão o melhor desempenho vai para o município do Recife, por se tratar de uma capital, com mais infraestruturas implantadas que os municípios do interior, tornando a mais atrativa para pessoas não locais, nacionais e estrangeiros, residirem. Ademais, é mais atraente para empresas abrirem seus negócios nesses grandes centros urbanos, além de contar com centros universitários, públicos e privados de excelência, um aeroporto ligando o país e o mundo, além de estradas urbanizadas.

Petrolina tem um desempenho melhor que Caruaru, por sua capacidade agrícola, sendo um lugar atrativo para o mundo do agronegócio, por ser considerada uma cidade que proporciona uma boa qualidade de vida. Com relação às variáveis existentes nesta dimensão, acreditamos que algumas podem ser aplicáveis, outras parcialmente e outras não devem ser aplicadas, devido as diferenças sociais, econômicas e geográficas entre os municípios Brasileiros.

A circulação ou residência de pessoas de outras regiões do país, é algo mais natural e passível de acontecer, já a variável que trata da proporção de pessoas estrangeiras residentes no município, não entendemos como algo de peso a ser avaliado, por se trata de um país com dimensões continentais. A movimentação dessas pessoas acaba acontecendo nos grandes centros, por diversos fatores, então

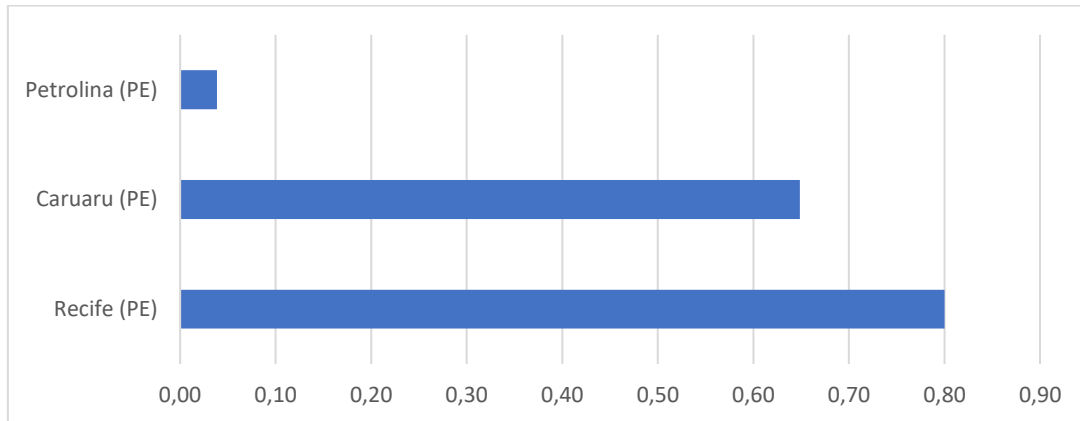
seria aplicada parcialmente, a depender da capacidade do município (grande ou médio porte). Isto não quer dizer que não possa ser utilizada em um futuro, quando outros assuntos mais relevantes estejam desenvolvidos.

A variável mobilidade urbana trabalha com a proporção de estradas urbanizadas, porém entendemos que poderia ser acrescentado outros pontos. Haja vista que a mobilidade urbana envolve a condição que cada cidade oferece para que as pessoas possam se locomover de um ponto a outro, em um menor tempo possível. Desta forma, disponibilidades de transportes públicos, com qualidade, segurança e acessibilidade, precisam ser levado em consideração.

No quesito tráfego aéreo, sua aplicabilidade torna-se inviável, porque a maioria dos municípios brasileiros são de baixa densidade demográfica, o que torna o transporte terrestre a melhor opção, sendo mais relevante haver centros rodoviários. Contudo, as cidades grandes e de médios portes, como é o caso de Caruaru e Petrolina, esta opção seja importante, não só para circulação de pessoas, como para escoamento de mercadorias.

Todas essas características avaliadas irão impactar no Índice de desenvolvimento humano dos municípios, o que faz dessa variável ser a principal, pois entendemos que uma cidade com baixo IDH não consegue desenvolver sua capacidade criativa ou econômica, por isso deve ser aplicada em todas as localidades avaliadas. Outro tópico que achamos pertinente ser abordado nesta dimensão é a conectividade em relação à internet. Uma cidade ou região que pensa em desenvolvimento criativo não pode deixar de disponibilizar esta ferramenta de forma gratuita, pelo menos nos espaços públicos da cidade, como praças, prédios da administração pública, escolas, bibliotecas, faculdades, centros de ensino e cultura. Desta forma, achamos apropriado incluir este item para ser avaliado nas cidades, uma vez que a inclusão digital possibilita todos os cidadãos terem acesso às novas tecnologias de informação e comunicação – TICs, principalmente, por permitir uma difusão rápida de conhecimentos e de negócios através da rede digital.

Gráfico 03. Ranking das Cidades na dimensão 3 (Ambiente cultural e empreendedorismo criativo) do IDPEC

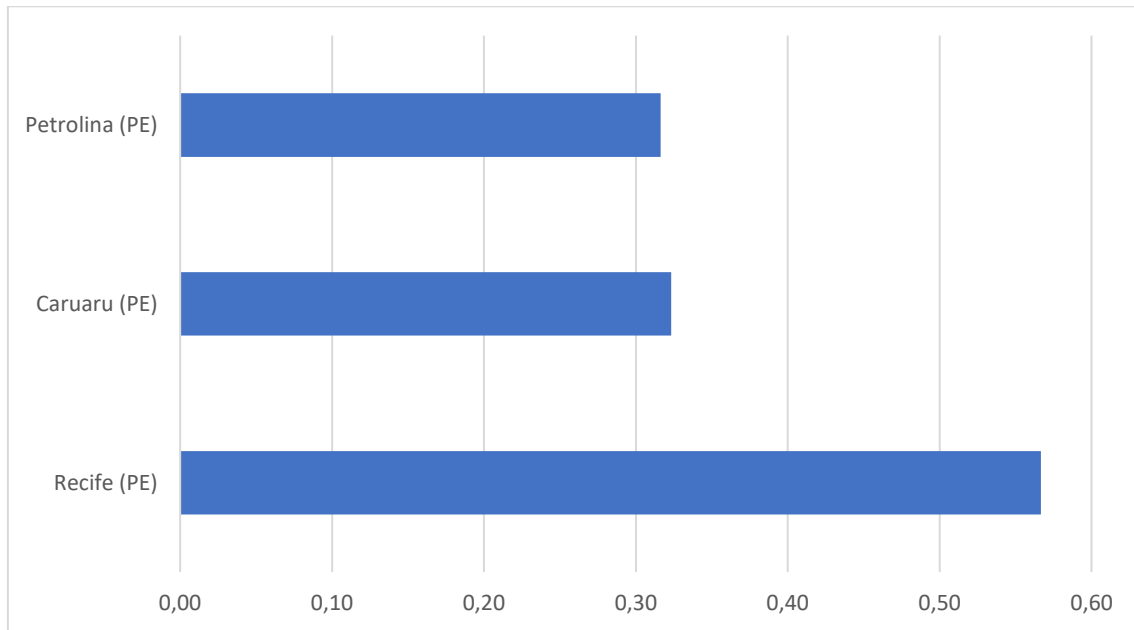


Com relação às variáveis que compõem a última dimensão, que trata do Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo, a cidade do Recife continua tendo um maior desempenho. No entanto, a cidade de Caruaru apresenta um excelente resultado em comparação à capital, ficando em segundo lugar com uma longa distância da capacidade de Petrolina.

Nesta dimensão, é analisada a Indústria Criativa com a proporção de empresas criativas registradas na cidade; Salário Criativos, média salarial dessas atividades; Patentes, o número de patentes registradas; Oferta Cultural, pela quantidade de museus disponibilizados, per capita; por fim, Incentivo Público à Cultura, as despesas diretas nesta área.

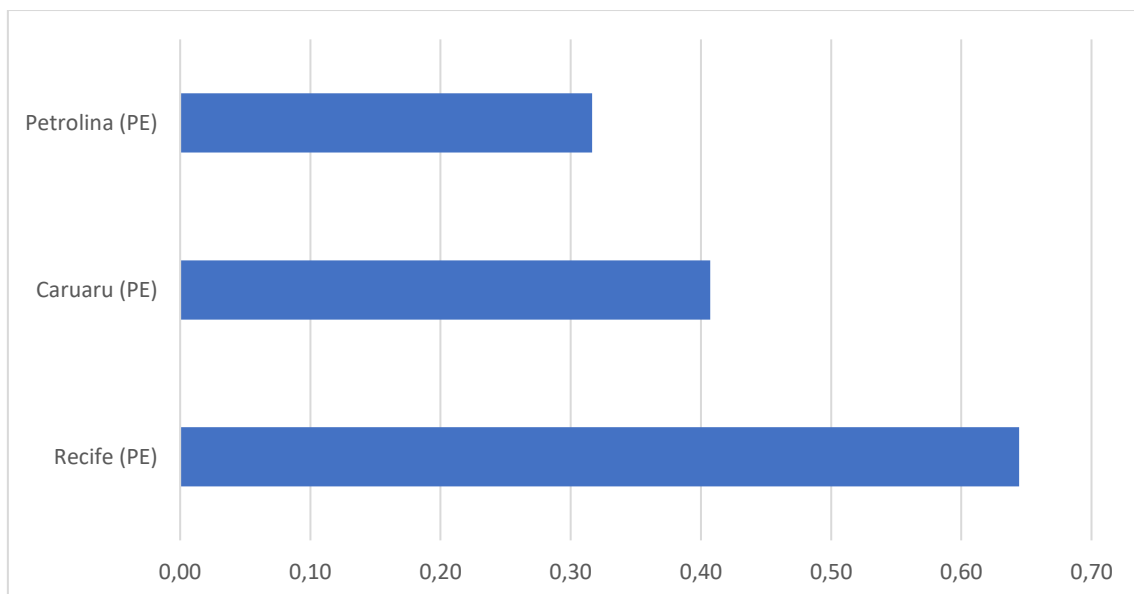
Na variável sobre as ofertas culturais disponibilizadas, em municípios onde não há museus disponíveis, o critério de avaliação poderia ser outro, como Eventos Culturais, Exposição, Festivais, Feiras Livres, os quais geram ativos econômicos, atraindo turistas e pessoas para essas localidades, ou que possuam algum Patrimônio Histórico Artístico Cultural, reconhecido pelo IPHAN ou Unesco.

Gráfico 04. Resultado Normalizados do IDPEC e Ranking das cidades



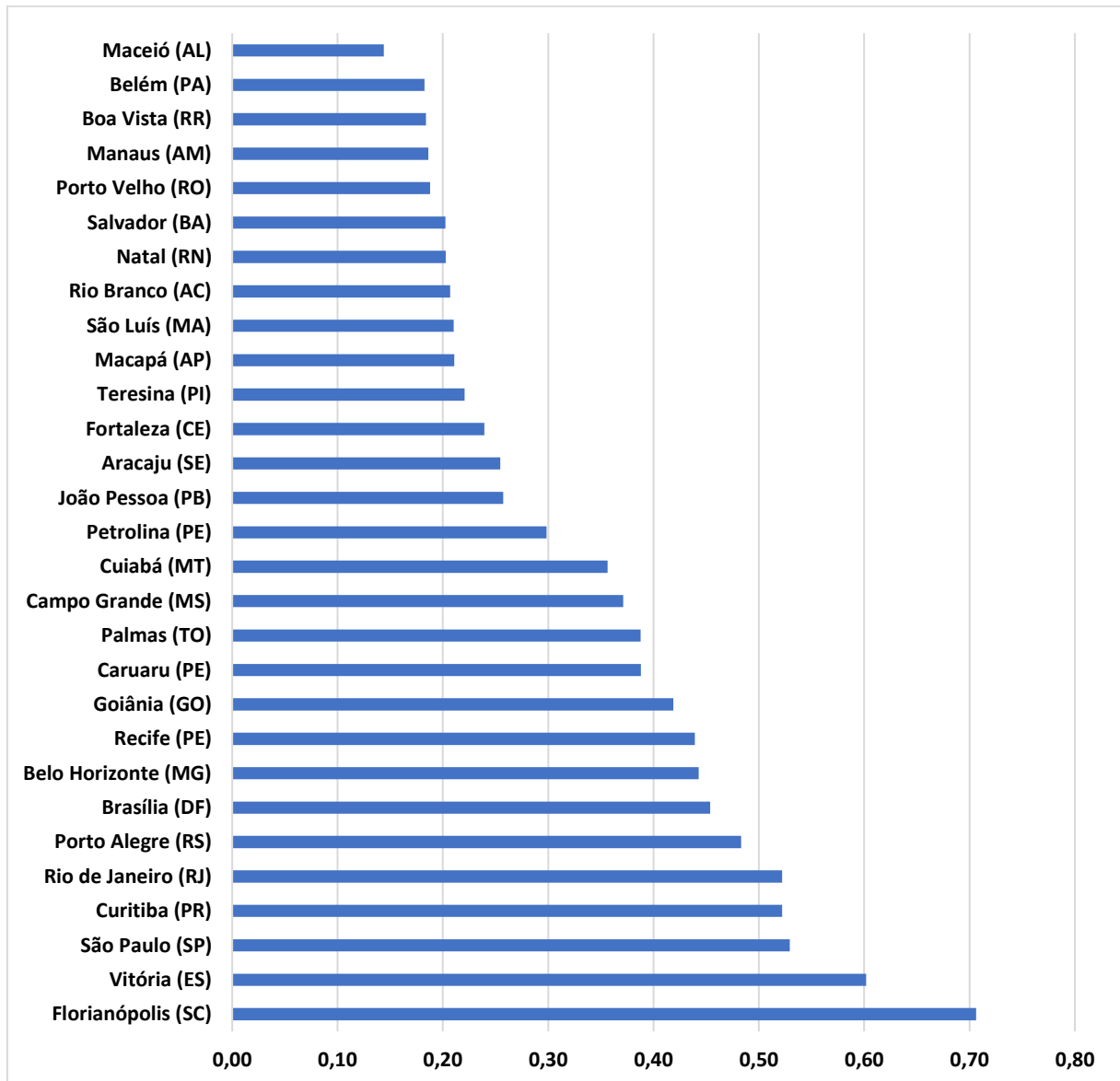
Neste gráfico(4), o resultado se dá pelo cálculo do valor mínimo e máximo de cada dimensão, com resultados iguais para Caruaru e Petrolina “0,32”, enquanto Recife em primeiro lugar com “0,57”.

Gráfico 05. Resultado endógeno e Ranking das cidades



O gráfico (5) mostra o resultado endógeno para as três cidades, onde se realiza o cálculo com pesos diferentes, explorando as melhores qualidades das cidades nas 3 dimensões tabalhadas. Recife em primeiro lugar com o maior potencial de desenvolvimento da economia criativa “0,64”, Caruaru em seguida, com “0,41” e petrolina com “0,32” mantendo o resultado anterior.

Gráfico 06. Ranking das capitais brasileiras com a inclusão dos municípios de Caruaru e Petrolina, para efeito de comparação dos resultados.



Neste gráfico, estamos demonstrando o resultado de Caruaru e Petrolina, em comparação com o resultado do IDPEC, aplicado a todas capitais do país, com Florianópolis em primeiro lugar, sendo Recife a única do Nordeste entre os dez melhores resultados, confirmando as disparidades entre as regiões, em seguida Caruaru, na 11ª colocação e Petrolina na 15ª, um excelente resultado para as cidades pernambucanas em relação às capitais brasileiras.³³

³³Os dados trabalhados para capitais Brasileiras foram extraídos em 2017, IBGE 2010 e o de nossa pesquisa, para os municípios pernambucanos, 2019, IBGE 2010.

Quadro 04. Resultado da aplicabilidade das Variáveis.

Dimensão	Variáveis	Aplica	Aplica Parcialmente	Não Aplica
D1 Talento	T1 – Capital Humano	X		
	T2 – E Emprego Criativo	X		
	T3 – Qualidade da educação Básica	X		
D2 Atratividade e Conectividade	A1 – Atratividade Nacional	X		
	A2 – Atratividade Internacional		X	
	A3 – Desenvolvimento Humano	X		
	A4 – Mobilidade Urbana		X	
	A5 – Tráfego Aéreo			X
D3 Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo	C1 – Industrias Criativas	X		
	C2 – Salários Criativos	X		
	C3 – Números de Patentes	X		
	C4 – Oferta Cultural		X	
	C5 – Incentivo público a Cultura	X		

Nosso intuito na pesquisa realizada está centrado na validação e aplicabilidade da ferramenta IDPEC e suas funcionabilidades. Percebemos que em municípios de grande porte, que apresentem as informações solicitadas para mensuração do índice, todas as variáveis são aplicadas. Entretanto, em cidades de portes menores, devemos levar em consideração outros critérios, como citado em nossa avaliação, por isso, o resultado em algumas variáveis se aplicam, aplicam parcialmente e outra não se aplica.

Todavia, é importante destacarmos a necessidade do poder público, federal estadual e municipal, incentivarem o desenvolvimento criativo por meio de políticas públicas eficientes, que consigam atuar de maneira cirúrgica nos problemas das cidades e estados. Logo, estudos e instrumentos como este são necessários para auxiliarem os governantes na escolha dos caminhos mais favoráveis a serem seguidos na hora de tomar uma decisão e, assim, atraírem desenvolvimento.

É indispensável que Estados e municípios criem estruturas e tenham um olhar específico para vários pontos importantes como: uma educação com viés para criatividade, que garanta a criação, produção e consumo de bens criativos e culturais; realizar mapeamento dos empregos criativos, dos eventos culturais e dar apoio a toda cadeia produtiva; preocupar com estratégias para tornar as cidades mais criativas, com uma visão de cuidado ao meio ambiente, consumo de energias renováveis e criação de espaços criativos (clusters); mobilidade urbana, melhorando a movimentação de pessoas em espaços urbanos que garantam melhores condições de acessibilidades a toda população e impacte na qualidade de vida das pessoas;

democratização dos meios de comunicação, principalmente das TICs, com inclusão social e acessibilidade; defesa e incentivo à cultura, como forma de preservação da história e produção de bens culturais e, por último, criação de uma rede interdisciplinar, com diversos segmentos, poder público, sociedade civil organizada e academia, voltada para estudos e pesquisas nesta área (FIGUEREDO et al, 2020).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas últimas décadas, a economia criativa vem se tornando bastante importante para a economia dos países, principalmente quando pensamos em desenvolvimento com pouca capacidade industrial, mas com uma imensa riqueza cultural e criativa, presentes nessas sociedades.

Com a globalização e os avanços das TICs, o mundo passou a entender que a criatividade e a economia poderiam convergir para dar lugar a um modelo econômico que tem como valor ativo a propriedade intelectual e seus bens culturais. A despeito de ser pouco explorado no país, o mercado cultural e criativo brasileiro demonstra seu potencial para impulsionar o desenvolvimento do Brasil. Em suas cidades, podem-se criar condições favoráveis para o surgimento de novas ideias, que gerem não só ativos econômicos, mas também que solucionem os problemas urbanos com criatividade e inovação.

O conceito de economia criativa não está dissociado dos problemas crônicos das cidades e países, como poluição, trânsito, desemprego, educação deficitária e saúde pública de baixa qualidade.

Ela chega para enfrentar todos esses entraves, por meio da indústria criativa, utilizando de meios como cultura, arte, gastronomia, música e inovação tecnológica para gerar novos modelos de desenvolvimento.

O processo de desenvolvimento por meio da economia criativa deve ser estruturado em longo prazo, para obter suas vantagens competitivas e melhor qualidade de vida.

É necessário envolvimento dos diversos segmentos da sociedade, políticos, empresários, universidades e a população geral. Todos devem trabalhar na valorização da cultura local, em criar ambientes criativos, estimular o desenvolvimento sustentável e principalmente, cuidar da condição de vida das pessoas.

Destacamos que a construção do índice permitirá aos governos e agentes produtivos de Pernambuco, com o tempo, acompanhar como as cidades estão se

desenvolvendo, sobre o olhar da economia criativa e assim, possibilitar uma comparação entre as estratégias utilizadas e o potencial atingido. Além de poder aplicar o índice em outras regiões do país (FIGUEREDO et al, 2020).

O presente estudo procurou verificar a aplicabilidade do índice potencial de desenvolvimento da economia criativa no intuito de ajudar os municípios brasileiros a descobrirem seus potenciais criativos e, desta forma, criarem estratégias para seu desenvolvimento.

Como resultado o IDPEC é uma ferramenta aplicável em cidades mais estruturadas, que consigam preencher todos os requisitos estabelecidos nas três dimensões, por outro lado, é possível pensar em algumas alternativas, para os municípios menores, adaptando algumas variáveis a uma realidade mais próxima dessas cidades.

Diante do exposto, acreditamos que nosso trabalho atingiu os objetivos propostos e trouxe um novo olhar para o IDPEC. No entanto, alguns ajustes são necessários para fortalecer sua aplicabilidade. Sabemos da dificuldade de se criar um instrumento deste porte em nosso país, uma vez que as dimensões demográficas são continentais e com diferentes modelos de desenvolvimentos socioeconômicos, o que dificulta ainda mais sua construção para atender os diferentes modelos de cidades.

REFERÊNCIAS

BENDASSOLLI, P.; WOOD JR, T.; KIRSCHBAUM, C.; PINA E CUNHA, M. Indústrias Criativas: definição, limites e possibilidades. In: RAE, v.49, nº 1, jan/mar 2009, p.10-18, São Paulo. Disponível EM <http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>

BENDASSOLLI, P.; WOOD JR, T.; KIRSCHBAUM, C.; PINA E CUNHA, M. Compreendendo as indústrias criativas. Indústrias Criativas no Brasil. São Paulo. Atlas 2009

BARROS, A. Os clusters criativos e as transformações no território: O Porto Digital e o Bairro do Recife- (tese de mestrado) - mestrado em Indústrias Criativas, Universidade Católica de Pernambuco. Recife, 2020.p.124

BAUMAN, Z. Globalização e Consequências Humanas. Rio de Janeiro: Zahar.1999, p.63-64

BOWEN, H. P., W. MOESEN, and L. SLEUWAGEN. 2008. "A Composite Index of the Creative Economy." Review of Business and Economics 4:375–397

CARUARU – PREFEITURA DE CARUARU. 2020. Disponível em: http://visitecaruaru.com.br/pt/Sobre_Caruaru/Dados_Historicos/9/ acesso em: 11:00 em 11/12/2020.

DOMINGUES, S. J. Compressão espaço-tempo como chave-analítica para pensar o novo cenário mediático. In: Ferreira, Goivando Marcus; Perluzo, Cícilia M. Rowling. COMUNICAÇÃO NA AMÉRICA LATINA: da metapesquisa aos estudos mediáticos. São Paulo: Intercom, 2018. Acessar em: <http://www.portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=5717>

FIGUEIREDO, J. L.; DE MEDEIROS, H.J.; GRAND, J.J. A importância da economia criativa no desenvolvimento econômico da cidade do Rio de Janeiro. Coleção estudos cariocas. 2011.p 1-17. Acessar em: www.armazemdedados.rj.gov.br

FIGUEIREDO, J. L.; DE JESUS, D. S. V. Economia criativa: oportunidades e gargalos para seu fortalecimento na cidade do Rio de Janeiro. Coleção estudos cariocas. 2011.p 1-17. Acessar em: www.armazemdedados.rj.gov.br

FIGUEIREDO, J. L.; DE JESUS, D. S. V. ECONOMIA CRIATIVA: oportunidades e gargalos para o seu fortalecimento na cidade do Rio de Janeiro. **Geo UERJ**, [S.l.], n. 36, p. e47276, fev. 2019. ISSN 1981-9021. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/47276>>. Acesso em: 03 nov. 2022. doi:<https://doi.org/10.12957/geouerj.2020.47276>.

FIGUEIREDO, J. L.; DE JESUS, D. S. V.; TAVARES, D. R.; LOHMANN, C.C. The development potential index of creative economy for Brazilian federal state capitals. *Creative Industries Journal*, v. 12, p. 185-203, 2019

FLORIDA, R. Ascensão da Classe Criativa. Porto Alegre: L&PM, 2011. 1º edição. 456.p.

FURTADO, C. Criatividade e dependência na civilização industrial. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

HIGA, C. C. "Revolução Pernambucana"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiab/revolucao-pernambucana.htm>. Acesso em 27 de junho de 2022.

HOWKINS, J. Economia Criativa: Como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2013

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Brasileiro de 2010. IBGE, 2022. Disponível em: www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pe/ acesso em 28/06/2022 às 09:10

LANDRY, C. in KAGEYMA, P.; REIS, A.C. Cidades Criativas. São Paulo. Garimpos Soluções. 2011.

LANDRY, C. Origens e futuros da cidade criativa. São Paulo: SESI-SP editora,2013. 96.p

PETROLINA – PREFEITURA DE PETROLINA. 2021. Disponível em:
<https://petrolina.pe.gov.br/> acesso em 06/09/2021 às 17:10

REIS, A.C. Cidades Criativas: da teoria à prática. São Paulo: SESI-SP Editora, 2012. 236.P

REIS, A.C. Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. Disponível em:
[https://www.itaucultural.org.br/economia-criativa-como-estrategia-de-desenvolvimento-uma](https://www.itaucultural.org.br/economia-criativa-como-estrategia-de-desenvolvimento-uma-visão-dos-países-em-desenvolvimento) visão-dos-países-em-desenvolvimento

RECIFE PCR – PREFEITURA DO RECIFE [SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE]. Disponível em: RECIFE, SMS - <https://www2.recife.pe.gov.br/> acesso em 28/06/2022 às 09:10.

RELATÓRIO DE ECONOMIA CRIATIVA 2010: economia criativa uma, opção de desenvolvimento. – Brasília: Secretaria da Economia Criativa/Minc; São Paulo: Itaú Cultural, 2012. 424 p.

SETUR.PE – SECRETARIA DE TURISMO DE PERNAMBUCO. Disponível em:
http://www2.setur.pe.gov.br/web/empetur_old/cultura, Acesso em 29/06/22 às 07:00

SILVA, D. N. "Revolução Praieira"; *Brasil Escola*. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/revolucao-praieira.htm>. Acesso em 27 de junho de 2022.

SILVA, M. C. Cultura pernambucana: território de múltiplas vozes. [Recife]: Libertas, [2017]. 293 p.

SOUSA, R. G. "Guerra dos Mascates"; *Brasil Escola*. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/guerra-dos-mascates.htm>. Acesso em 27 de junho de 2022.

VALIATI, L. E CL CAUZZI. 2016. ' Indústrias criativas e desenvolvimento: análise das dimensões estruturadoras' ["Indústrias Criativas e Desenvolvimento: Análise das Dimensões Estruturantes"]. In *Economia Criativa, Cultura e Políticas Públicas*, editado por L. Valiati e G. Moller, 186 - 210. Porto Alegre: Editora UFRGS / CEGOV. [Google Scholar]

VALIATI, L.; MOLLER, G. Economia Criativa, cultura e políticas públicas [Indicadores para avaliação de atividades econômicas culturais e criativas: uma síntese, Marcelo Milan], Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 305. 2016.

APÊNDICES

Apêndice A. Dados brutos do IDPEC.

Variável	Dimensão 1: Talento			Dimensão 2: Atratividade e Conexões					Dimensão 3: Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo				
	0,3			0,3					0,4				
peso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Definição da variável	Pessoas de 10 anos ou mais de idade, Superior completo	Número de pessoas em setores criativos / Número de empregos na cidade	IDEB / Fundamental 2	Pessoas de 5 anos ou mais de idade que não residiam no município em 31/07/2005/total da população	População residente por lugar de nascimento - País estrangeiro	IDH Municipal	Percentual de urbanização das vias municipais	Número de passageiros nos aeroportos (voos domésticos e internacionais) por ano / população da cidade	Número de empreendimentos criativos / total de empreendimentos	Massa salarial criativa / Massa salarial total	Depósitos de patentes / população	Museus	Despesas de Cultura
ORIGEM	Dados populacionais	Dados classe criativa	Dados IDEB	Dados populacionais	Dados populacionais			Dados aeroportos	Dados classe criativa	Dados classe criativa	Dados de patentes	Museus	Despesas Cultura
FONTE	Censo IBGE 2010	RAIS	INEP	Censo IBGE 2010	Censo IBGE 2010	Cidades IBGE	Cidades IBGE	Ministério dos Transportes	RAIS	RAIS	INPI	IBRAM	FINBRA
Caruaru (PE)	0,05	0,15	4,80	0,08	0,00	0,68	3,40	0,00	0,05	0,12	0,00	0,00	66,28
Recife (PE)	0,12	0,04	4,80	0,04	0,00	0,77	49,60	5,70	0,06	0,03	0,00	0,00	78,06
Petrolina (PE)	0,05	0,06	5,50	0,10	0,00	0,70	8,70	1,31	0,04	0,04	0,00	0,00	4,46
Máximo	0,12	0,15	5,50	0,10	0,00	0,77	49,60	5,70	0,06	0,12	0,00	0,00	78,06
Mínimo	0,05	0,04	4,80	0,04	0,00	0,68	3,40	0,00	0,04	0,03	0,00	0,00	4,46

Apêndice D. Resultados da aplicação do IDPEC nos municípios de Pernambuco.

Coluna1	Dimensão 1: Talento	Dimensão 2: Atratividade e Conexões	Dimensão 3: Ambiente Cultural e Empreendedorismo Criativo	IPEC	peso dim 1	peso dim 2	peso dim 3	IPEC ENDÓGENO
Recife (PE)	0,33	0,80	0,80	0,57	2	1	3	0,64
Caruaru (PE)	0,33	0,15	0,65	0,32	3	1	2	0,41
Petrolina (PE)	0,41	0,31	0,04	0,32	3	2	1	0,32

Apêndice E. Ranking das capitais brasileiras com a inclusão dos municípios de Caruaru e Petrolina, para efeito de comparação dos resultados.

COLUNA1	DIMENSÃO 1: TALENTO	DIMENSÃO 2: ATRATIVIDADE E CONEXÕES	DIMENSÃO 3: AMBIENTE CULTURAL E EMPREENDEDORISMO CRIATIVO					
				IPEC	PESO DIM 1	PESO DIM 2	PESO DIM 3	IPEC ENDÓGENO
Florianópolis (SC)	0,65	0,80	0,67	0,71	3	2	1	0,71
Vitória (ES)	0,57	0,74	0,44	0,60	3	2	1	0,60
São Paulo (SP)	0,47	0,59	0,58	0,53	3	1	2	0,53
Curitiba (PR)	0,53	0,55	0,43	0,52	3	2	1	0,52
Rio de Janeiro (RJ)	0,48	0,59	0,50	0,52	3	1	2	0,51
Porto Alegre (RS)	0,43	0,56	0,49	0,48	3	1	2	0,47
Brasília (DF)	0,40	0,56	0,40	0,45	3	2	1	0,45
Belo Horizonte (MG)	0,47	0,43	0,39	0,44	3	1	2	0,44
Recife (PE)	0,46	0,40	0,44	0,44	2	1	3	0,44
Goiânia (GO)	0,49	0,42	0,22	0,42	3	2	1	0,42
Caruaru (PE)	0,57	0,06	0,49	0,39	2	3	1	0,30
Palmas (TO)	0,38	0,48	0,24	0,39	3	2	1	0,39
Campo Grande (MS)	0,42	0,37	0,23	0,37	3	2	1	0,37
Cuiabá (MT)	0,38	0,37	0,27	0,36	3	2	1	0,36
Petrolina (PE)	0,46	0,14	0,14	0,30	2	1	3	0,25
João Pessoa (PB)	0,27	0,27	0,20	0,26	3	1	2	0,25
Aracaju (SE)	0,21	0,35	0,20	0,25	2	3	1	0,28
Fortaleza (CE)	0,29	0,20	0,18	0,24	3	1	2	0,24
Teresina (PI)	0,32	0,15	0,06	0,22	3	2	1	0,22
Macapá (AP)	0,30	0,18	0,02	0,21	3	2	1	0,21
São Luís (MA)	0,24	0,20	0,14	0,21	3	1	2	0,20
Rio Branco (AC)	0,25	0,18	0,13	0,21	3	1	2	0,20
Natal (RN)	0,16	0,26	0,22	0,20	2	1	3	0,20
Salvador (BA)	0,16	0,28	0,18	0,20	3	2	1	0,20
Porto Velho (RO)	0,17	0,27	0,08	0,19	3	2	1	0,19
Manaus (AM)	0,18	0,23	0,12	0,19	3	2	1	0,19
Boa Vista (RR)	0,16	0,26	0,09	0,18	2	3	1	0,20
Belém (PA)	0,16	0,25	0,11	0,18	3	2	1	0,18
Maceió (AL)	0,11	0,20	0,14	0,14	2	1	3	0,14