



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM ADMINISTRAÇÃO**

ALINNY FELIX LEAL

**ECONOMIA CRIATIVA NO MUNICÍPIO DE AREIA –PB
IDENTIFICANDO OS SETORES ARTESANATO, ARTES CÊNICAS E CINEMA**

**CAMPINA GRANDE
2019**

ALINNY FELIX LEAL

**ECONOMIA CRIATIVA NO MUNICÍPIO DE AREIA –PB
IDENTIFICANDO OS SETORES ARTESANATO, ARTES CÊNICAS E CINEMA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso de Administração da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharela em Administração.

Área de concentração: Empreendedorismo.

Orientadora: Profa. Me. Jaysa Eliude Aguiar dos Santos

**CAMPINA GRANDE
2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L435e Leal, Alinny Felix.
Economia criativa no município de Areia - PB [manuscrito] :
identificando os setores artesanato, artes cênicas e cinema /
Alinny Felix Leal. - 2019.
30 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Administração) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Ciências Sociais Aplicadas , 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Jaysa Eliude Aguiar dos Santos ,
Coordenação do Curso de Administração - CCSA."
1. Economia criativa. 2. Setor de artesanato. 3. Município
de Areia. I. Título

21. ed. CDD 330

ALINNY FELIX LEAL

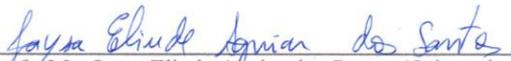
**ECONOMIA CRIATIVA NO MUNICÍPIO DE AREIA –PB
IDENTIFICANDO OS SETORES ARTESANATO, ARTES CÊNICAS E CINEMA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso de Administração da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharela em Administração.

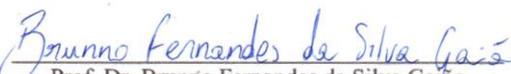
Área de concentração: Empreendedorismo.

Aprovada em: 12/06/2019.

BANCA EXAMINADORA



Prof.ª Me. Jaysa Eliude Aguiar dos Santos (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Bruno Fernandes da Silva Gajão
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Laércio de Barros Silva
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Aos meus pais, avós e noivo, pelo incentivo e apoio, DEDICO.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FIRJAN	Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
OCDE	Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico
PIB	Produto Interno Bruto
SEBRAE	Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas
SPELL	<i>Scientific Periodicals Eletronic Library</i>
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UNCTAD	Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento
UNESCO	Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1	A economia criativa: surgimento e conceitos.....	10
2.2	Setores da economia criativa	13
3	METODOLOGIA.....	16
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	17
4.1	Artesanato	17
4.2	Artes Cênicas	19
4.3	Cinema.....	22
4.4	Análise Inferencial.....	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
	REFERÊNCIAS	29
	APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	31

ECONOMIA CRIATIVA NO MUNICÍPIO DE AREIA –PB
IDENTIFICANDO OS SETORES ARTESANATO, ARTES CÊNICAS E CINEMA

Alinny Felix Leal*

RESUMO

Em decorrência de mudanças sociais e econômicas no cenário mundial, a criatividade passou a ser um fator essencial para a economia. O termo indústria criativa foi adaptado para economia criativa como forma de incluir a amplitude de empreendimentos que constituem os seus setores atualmente, devido à tal abrangência, fez-se necessário determinar três setores como foco deste estudo, a saber: Artesanato, Artes Cênicas e Cinema. Dessa forma, visava-se ressaltar áreas ainda pouco exploradas na cidade de Areia-PB amplamente reconhecida pela produção de cachaça e seus filhos ilustres já consagrados. Assim, tendo em vista a importância do tema, este estudo teve como objetivo: identificar as iniciativas que pertencem aos setores criativos artesanato, artes cênicas e cinema no município de Areia – PB. Para tanto, seguindo uma abordagem qualitativa, fez-se uso de entrevistas semiestruturadas para levantamento e coleta de dados, estes foram analisados a partir da utilização da técnica de análise de conteúdo descrita por Bardin (2006). Os resultados apontam que os três setores definidos como foco do estudo possuem representatividade no município e potencial de crescimento significativo.

Palavras-chave: Economia Criativa. Setores. Município.

ABSTRACT

As a result of social and economic changes on the world stage, creativity has become an essential factor for the economy. The term creative industry was adapted to the creative economy as a way to include the range of enterprises that constitute its sectors currently, due to such scope, it was necessary to determine three sectors as focus of this study, namely: Craft, Performing Arts and the Movie theater. In this way, it was aimed to highlight areas still little explored in the city of Areia-PB widely recognized for the production of cachaça and its illustrious children already consecrated. Thus, considering the importance of the theme, this study had as objective: identify the initiatives that belong to creative sectors crafts, performing arts and cinema in the city of Areia - PB. To do so, using a qualitative approach, we used semi-structured interviews survey to collect data, which were analyzed using the content analysis technique described by Bardin (2006). The results indicate that the three sectors defined as focus of the study have representativeness in the municipality and significant growth potential.

Keywords: Creative Economy. Sectors. County.

* Alinny Felix Leal, acadêmica do curso de Administração pela UEPB. Endereço eletrônico: alinnyfelixleal@gmail.com .

1 INTRODUÇÃO

O período histórico que antecede a Revolução Industrial é caracterizado pelas atividades agrícolas e artesanais como fonte de emprego e renda para garantir a subsistência. A mão de obra utilizada era familiar e os artesãos realizavam o processo produtivo do início ao fim, dessa forma, não havia padronização.

Com a Revolução Industrial, marcada pela introdução das máquinas no sistema produtivo, houve grandes mudanças, como por exemplo a produção em massa, que possibilita a fabricação padronizada de grandes quantidades de produtos em um lapso temporal menor. Nesta época, o foco dos detentores do capital consistia na fabricação da maior quantidade de produtos com o menor custo possível, assim, maximizando seus lucros.

No século XXI, cabe mencionar como características principais a tecnologia, demanda expressiva por serviços e produtos que agridam menos ao meio ambiente, hábitos de alimentação mais saudáveis e busca por uma melhor qualidade de vida. É neste contexto histórico de mudanças sociais e econômicas que a criatividade ganha força como alternativa para satisfazer os novos desejos e necessidades originados a partir de tais mudanças.

Ante o exposto, é possível perceber que a economia foi movida durante grande parte da história humana pelo trabalho que exigia esforço físico, como na agricultura e na produção realizada nas oficinas em busca da subsistência, já no período da chamada Revolução Industrial, o capital era o propulsor da economia, porém, no século XXI, devido às significativas mudanças desencadeadas pela tecnologia, entre outros fatores, o principal elemento passou a ser a criatividade (NEWBIGIN, 2010).

A criatividade não se restringe a criação de algo novo, ela inclui o aperfeiçoamento do que já existe e não é essencialmente uma fonte de renda, entretanto, ao relacionar-se com a economia, gerando assim produtos e serviços com valor econômico, tornou-se a matéria-prima de empreendimentos classificados como “Economia Criativa” (HOWKINS, 2013).

Entre as inúmeras definições para a economia criativa, a que melhor se adequa a este estudo é a apresentada pelo SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (2018, p.8): “Economia Criativa é o conjunto de negócios baseados no capital intelectual e cultural e na criatividade que gera valor econômico”.

No contexto mundial, é relevante mencionar que, na década de 1990, a economia criativa apresentou o dobro do crescimento anual do setor de serviços e o quádruplo do setor manufatureiro, no cenário dos 34 países que compõem a OCDE – Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (HOWKINS, 2013).

No Brasil, as discussões acerca da Economia Criativa despertaram mais interesse a partir de 2004, em decorrência das indústrias criativas - termo que originou a economia criativa - em países em desenvolvimento ser pauta da UNCTAD – Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento (2010) realizada em São Paulo, cujo tema era Economia Criativa: Uma opção de Desenvolvimento Viável (ALMEIDA; TEIXEIRA; LUFT, 2014).

Um fator relevante quanto a importância da economia criativa no cenário brasileiro é o seu impacto no PIB – Produto Interno Bruto do país. O PIB é um dos índices mais utilizados para perceber a situação econômica de um país, ele representa o total de riquezas produzidas em um determinado local e intervalo de tempo específico (BRASIL, 2016), assim, o PIB criativo se refere às riquezas produzidas no contexto da economia criativa. De acordo com a FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do rio de Janeiro (2019), o PIB criativo representa, em relação ao PIB total do país, 2,09% em 2014, em 2015 teve seu ápice ao chegar em 2,64%; e em 2017 atingiu 2,61%, o que equivale a 171,5 bilhões de reais.

A importância da economia criativa pode ser percebida ao analisar as características que tais negócios possuem em comum: ligação intrínseca com as características regionais e locais, geração de emprego, renda e tributos, entre outras (Ministério da Cultura, 2011). Assim, fica evidente a importância de investigar pormenorizadamente o fenômeno da economia criativa a fim de compreendê-lo e que o fato de criar um cenário favorável à sua expansão significa promover o desenvolvimento local, regional e, conseqüentemente, nacional, através da soma dos três elementos principais que a compõe: o capital intelectual, o capital cultural e a criatividade como fonte de renda.

Este estudo será realizado no cenário do município de Areia –PB, localizado no brejo do estado da Paraíba, conhecido durante um longo período como “terra da cultura”, berço do primeiro teatro do estado e que possui mais de 400 imóveis tombados em 2006 pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN. Além disso, o seu clima frio, a produção de cachaça e seus filhos ilustres como o escrito Pedro Américo e o escritor José Américo de Almeida também são destacáveis (IPHAN).

Considerando que Mirshawka (v. 1, 2016) aponta que a classificação e identificação dos setores da economia criativa são essenciais para conhecer seus impactos, oportunidades locais e assim elaborar políticas públicas eficazes na busca pelo desenvolvimento nos âmbitos locais e regionais, bem como a expressividade cultural que o município de Areia – PB possui, a lacuna de investigações científicas no município em áreas distintas da produção de cachaça e seus filhos ilustres e o potencial significativo das áreas artesanato, artes cênicas e cinema ainda pouco exploradas no município, surge o seguinte problema de pesquisa: quais as iniciativas de economia criativa no município de Areia – PB pertencem aos setores artesanato, artes cênicas e cinema?

A fim de responder tal indagação, este estudo possui como objetivo: identificar as iniciativas que pertencem aos setores criativos artesanato, artes cênicas e cinema no município de Areia – PB. e está organizado da seguinte forma: referencial teórico, metodologia, resultados e discussões e considerações finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A economia criativa: surgimento e conceitos.

A economia criativa é um fenômeno que possui como pilar principal a criatividade, portanto, este será o ponto inicial desta seção.

Considerando as diversas áreas do conhecimento, é possível apontar três nuances da criatividade: a criatividade artística, que inclui novas formas de pensar acerca do mundo, bem como a imaginação e é expressa através de textos, sons e imagens; a criatividade científica, que é caracterizada pela curiosidade e disposição para buscar algo novo com a finalidade de responder à problemas da sociedade; já a criatividade econômica envolve a inovação em diversas áreas e é reconhecida como fonte de diferenciação no mercado de consumo. Apesar das peculiaridades apresentadas, que distinguem cada uma destas nuances da criatividade, todas elas se relacionam com a tecnologia e também estão ligadas entre si (UNCTAD, 2010).

Com relação à criatividade sob a ótica econômica, vale salientar que enquanto a economia se preocupa com a escassez de recursos para atender desejos e necessidades infinitos, a criatividade é tida como insumo farto no mundo (UNCTAD, 2010). Ante o exposto, é possível perceber que a criatividade pode ser aplicada em diferentes contextos (artes, ciência e economia) e gerar resultados distintos, ainda assim, trata-se de um mesmo fenômeno.

De acordo com a FIRJAN (2019, p.9), “Aliada ao conhecimento técnico a criatividade é um ativo valioso, capaz de gerar a tão desejada diferenciação – ainda mais relevante em momentos de instabilidade”. Nesse contexto, percebe-se que a criatividade é uma fonte de vantagem competitiva, portanto, um fator essencial para as empresas se manterem no mercado contemporâneo marcado por incertezas nos mais diversos aspectos.

A criatividade não é, em sua essência, uma atividade econômica, porém, pode se tornar, a partir do momento em que dá origem a ideias ou produtos comerciáveis, denominados produtos criativos e que possuem como principal marca serem obtidos através de uma atividade criativa e possuir valor econômico (HOWKINS, 2013). Vale salientar que o termo produto, neste contexto, é utilizado pelo autor de modo amplo, incluindo, portanto, os bens tangíveis (produtos) e intangíveis (serviços).

Desse modo, é possível perceber que apesar da sua finalidade pioneira não ser a geração de renda, ao relacionar-se com a economia, a criatividade tornou-se o insumo principal dos empreendimentos classificados como Economia Criativa.

Para compreender o percurso que a economia criativa realizou até tornar-se propulsora da economia mundial na contemporaneidade, faz-se necessário tomar como ponto inicial a indústria criativa. O termo indústria criativa surgiu em 1994 e possui como berço a Austrália que a mencionou pioneiramente no documento intitulado *Creative Nation*, desenvolvido com o intuito de identificar o impacto da economia criativa na economia do país, bem como a relação entre a tecnologia e as políticas culturais, direcionando assim o fenômeno para um contexto mais amplo. Posteriormente, em 1997, na Grã-Bretanha, o termo foi utilizado pelo *Department of Culture, Media and Sport do Reino Unido* que buscava analisar as oportunidades mercadológicas para o país e dessa forma verificou 13 áreas com maior possibilidade de crescimento, tais áreas se referem aos setores da economia criativa. A partir desse momento a economia criativa expandiu-se por Cingapura, Líbano e Colômbia e assim sua importância foi reconhecida no cenário mundial (CASTRO; FIGUEIREDO, 2016).

Nesse contexto, é possível constatar que a Austrália e a Grã-Bretanha são os grandes destaques quanto aos países pioneiros na investigação da indústria criativa: o primeiro trouxe à tona a economia criativa e o segundo forneceu impulso para a sua expansão em outros países e assim alcançar relevância mundial.

Os principais estudos que embasam as investigações científicas acerca da economia criativa são de autoria da UNESCO – Organização das Nações Unidas Para Educação, Ciência e Cultura, FIRJAN e, entre os autores destaca-se John Howkins, autor do livro *The Creative Economy* (2001) que é o grande responsável por introduzir a ideia da criatividade como fonte de renda.

A UNCTAD é um órgão que nasceu em Genebra no ano de 1964 com o objetivo de impulsionar a aproximação entre os países em desenvolvimento no contexto mundial. Com base nesta fonte, é possível identificar conceitos para as indústrias criativas cujas principais características são: a criatividade e o capital intelectual como matéria-prima para criar produtos e serviços; possuem como pilar o conhecimento e as artes que podem gerar lucros e direitos autorais; e compreendem bens tangíveis e intangíveis UNCTAD (2010).

Machado (2009) defende a ideia do termo indústria cultural ser substituído por economia da cultura ou economia criativa, em decorrência da maior abrangência que estes últimos possuem e por isso ser mais adequado no sentido de incluir os diversos setores que a constituem. Tal amplitude é notada ao identificar que os setores da economia criativa vão desde o artesanato até a pesquisa e desenvolvimento, envolvendo assim uma vasta quantidade de empreendimentos de segmentos variados, porém, que possuem em comum a criatividade como principal pilar.

Dessa forma, permite-se inferir que as indústrias criativas estão diretamente relacionadas com a criatividade, capital intelectual, conhecimento, para gerar valor econômico

e receitas. Em 2014, a FIRJAN apresentou como inovação em seu relatório a classificação da indústria criativa em quatro amplas Áreas Criativas, são elas: Consumo, que engloba a publicidade, arquitetura, design e moda; Cultura, na qual estão inseridas as expressões culturais, patrimônio e artes, música e artes cênicas; Mídias, que se refere aos setores editorial e audiovisual; e a Tecnologia, que envolve a pesquisa e desenvolvimento, a biotecnologia e a tecnologia da informação e comunicação, conforme organizado na Figura 1.

Figura 1 - Fluxograma da Cadeia da Indústria Criativa no Brasil.



Fonte: Firjan, 2014, p.9.

Neste ponto é essencial mencionar que a cadeia que constitui a indústria criativa é composta por três classes: Indústria Criativa (núcleo), Atividades Relacionadas e Apoio. A primeira se refere às ações, sejam elas econômicas ou financeiras que possuem como elemento fundamental as ideias com a finalidade de produzir valor econômico, por sua vez, as Atividades Relacionadas podem ser entendidas como as empresas que se relacionam diretamente à classe anterior devido ao seu caráter de prover os recursos necessários para o desempenho do núcleo criativo e por fim a classe Apoio se refere aos provedores de recursos indiretamente para a indústria criativa (FIRJAN, 2014).

Sabendo as peculiaridades dos principais termos que antecedem ou compartilham o cenário da economia criativa, é pertinente apresentá-lo de modo particular: A economia criativa é toda iniciativa que envolve movimentação financeira voltada para a propriedade intelectual e com foco no maior público possível (UNCTAD, 2010).

Ampliando este conceito, Miguez (2007) em seu estudo denominado *Economia criativa: uma discussão preliminar* também menciona a propriedade intelectual em seu conceito, entretanto, acrescenta a noção genérica de criatividade e o embasamento em textos, símbolos e imagens. Esta visão é complementada por Castro e Figueiredo (2016), ao apontar que a economia criativa pertence ao terceiro setor, por fazer parte da classe de produtos e serviços cuja essência são os símbolos e as imagens.

O termo em inglês “*creative industries*” permite três traduções distintas, que compreendem a indústria, setor e economia, assim, a finalidade para o qual será utilizado é que direciona a escolha entre eles, não havendo um consenso quanto ao seu conceito (SERAFIM, et al., 2018). Assim, considerando a diversidade de conceitos para a economia criativa fez-se necessário determinar qual seria o conceito direcionador deste estudo. Visando explorar o potencial do fator cultural no contexto da economia criativa, o conceito escolhido foi o elaborado pelo Sebrae (2018, p. 8): “Economia Criativa é o conjunto de negócios baseados no capital intelectual e cultural e na criatividade que gera valor econômico” por acrescentar à noção geral de criatividade os fatores cultura e capital intelectual, essenciais para o desenvolvimento regional e local.

No Brasil, a economia criativa ganha força pioneiramente a partir da realização da UNCTAD 2010 em São Paulo, cujo tema era Economia Criativa: Uma opção de Desenvolvimento Viável, introduzindo assim a nuance criativa como alternativa para promover o desenvolvimento (ALMEIDA; TEIXEIRA; LUFT, 2014).

Outro marco para o fortalecimento e expansão da economia criativa no Brasil foi a criação da Secretaria de Economia Criativa em 2012, que possui como missão direcionar a elaboração e implantação, bem como o monitoramento de políticas oriundas do poder público com a finalidade de gerar desenvolvimento nos âmbitos regionais e locais e aponta a necessidade de considerar a diversidade cultural, a sustentabilidade, a inovação e a produção de forma cooperativa e solidária como condição para desenvolver efetivamente a economia criativa no cenário brasileiro, ou seja, reconhece as peculiaridades do país e as introduz no processo de desenvolvimento do fenômeno no Brasil (Ministério da Cultura, 2011).

Pioneiramente, a economia criativa se restringia a produtos como o artesanato. Com o passar do tempo, em decorrência de fatores sociais e econômicos que modificaram as necessidades da sociedade, a economia criativa expandiu-se e assim passou a incluir setores como a gastronomia, artes visuais, artes cênicas e também a tecnologia. Dessa forma, é possível relevante mencionar como exemplos da economia criativa a Microsoft e a Apple, que iniciaram suas atividades em 1980 e tornaram-se mundialmente conhecidas por seus sistemas operacionais, cujo principal insumo é a criatividade (COSTA; SOUZA-SANTOS, 2011).

Considerando a importância de conhecer tal abrangência e fornecer escopo para o alcance do objetivo proposto neste estudo, fez-se necessário criar a seção 2.2 Setores da economia criativa, na qual serão abordados pormenorizadamente os setores da economia criativa e, devido à diversidade de definições, será determinada qual definição será seguida.

2.2 Setores da economia criativa

Os setores da economia criativa podem ser entendidos como uma espécie de classificação da economia criativa, agrupando assim áreas semelhantes em um mesmo setor, facilitando a análise e identificação de tais negócios.

Para Mirshawka (v.1, 2016), definir os setores criativos como baseados na criatividade e no conhecimento não seria suficiente para diferenciá-lo dos setores da economia tradicional, por isso, o autor dá ênfase ao conceito elaborado pela Secretaria de Economia Criativa em 2012 (Mirshawka, v. 1, 2016). Dessa forma, é relevante mencionar que para o Ministério da Cultura (2018, p. 22, grifo nosso) “Os setores criativos são todos aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central da formação de preço, e que resulta em produção e riqueza cultural e econômica.”

Há uma infinidade de definições quanto aos setores da economia criativa ou setores criativos apresentados por Serafim et al. (2018) conforme organizados no Quadro 1.

Quadro 1 – Setores da Economia Criativa

John Howkins, 2001.	Propaganda Arquitetura Arte Artesanato Design Moda Música Artes Cênicas Mercado Editorial Software Brinquedos e Jogos Televisão e Rádio Games
Modelo UK DCMS, 2001.	Propaganda Arquitetura Arte e Mercado de antiguidades Artesanato Design Moda Filme e Vídeo Música Artes Cênicas Mercado Editorial Software Televisão e Rádio Games
Modelo de Círculos Concêntricos, 2001.	Núcleo de artes criativas Literatura Música Artes Cênicas Artes Visuais Outros núcleos de indústrias culturais Filme Museus e Bibliotecas Maiores indústrias culturais Curadoria Mercado Editorial Gravadoras Televisão e Rádio Games Indústrias relacionadas Propaganda Arquitetura Design Moda
UNCTAD, 2001.	Curadoria Expressões culturais tradicionais (Arte, Artesanato, festivais e celebrações). Espaços culturais (Sítios arqueológicos, museus, bibliotecas). Artes Artes visuais Artes cênicas Mídia Mercado editorial Audiovisual Criações funcionais Design (moda, gráfico) Nova mídia (games, software) Serviços Criativos (arquitetura, propaganda, pesquisa e desenvolvimento criativo).
Modelo de Direitos Autorais WIPO, 2003.	Núcleo de Indústrias de Direitos Autorais Propaganda Colecionadores Filme e Vídeo Música Artes Cênicas Publicidade Software Televisão e Rádio Artes Visuais e Gráficas Indústrias de direitos autorais interdependentes Materiais para gravação Equipamentos eletrônicos Instrumentos Musicais Papel Fotocopiadoras Equipamentos Fotográficos Indústrias de direitos autorais parciais Arquitetura Roupas, calçados Design Moda Artigos domésticos Brinquedos
NESTA, 2007 (Refined DCMS model)	Núcleo de áreas criativas Produtos comerciais que possuem um alto grau de valor expressivo e demandam a proteção de direitos autorais. Indústrias culturais Atividades que envolvem a produção em massa de produtos com valor agregado (baseado nos direitos autorais). Indústrias criativas e atividades O uso do valor agregado é essencial para o desempenho desses setores. O restante da economia Os setores de serviços e manufatureiros se beneficiam e exploram os produtos em larga escala gerados pela indústria criativa .
Conferência do Conselho do Canadá e Estatística do Canadá, 2008	Propaganda Arquivos e bibliotecas Arquitetura Difusora de rádio e televisão Artesanato Educação cultural Design Indústria cinematográfica Mídia Museus e Galerias de arte Music publishing Artes cênicas Fotografia Gravadoras Artes visuais Escritores

Fonte: Adaptado de Serafim, et al. 2018 p. 11.

Ainda é possível acrescentar o modelo apresentando por Mirshawka (v. 1, 2016), que é constituído pelas seguintes áreas, a saber: Arquitetura, Artesanato, Design, Cinema, Artes Cênicas, Brinquedos, Artes Visuais (vol. 1); e Entretenimento, Gastronomia, Moda, Música, Pesquisa e Desenvolvimento, Publicidade e Propaganda, Setor editorial, *Software*, Televisão e Rádio, Turismo e *Video Games* (vol. 2).

Ante o exposto, percebe-se uma vasta quantidade de definições para os setores da economia criativa, bem como suas diferenças e semelhanças ao acrescentar ou desconsiderar algumas áreas. Considerando tal amplitude de conceitos e o objetivo deste estudo, fez-se

necessário determinar qual deles será aplicado, assim, escolheu-se a definição apresentada por Mirshawka, especificamente no volume 1 da obra intitulada *ECONOMIA CRIATIVA: FONTE DE NOVOS EMPREGOS (2016)*, que apresenta os seguintes setores de modo pormenorizado: Arquitetura, Artesanato, Design, Cinema, Artes Cênicas, Brinquedos e Artes Visuais e, devido à complexidade de cada área, o foco deste estudo foi restringido a três setores, são eles: Artesanato, Artes Cênicas e Cinema.

O Artesanato é definido pelo autor como “uma técnica manual utilizada para produzir objetos feitos a partir de matéria-prima natural” (MIRSHAWKA, v.1, 2016, p.166). Com relação ao valor do produto artesanal, o autor destaca o modo de produção, as especificidades do artesão e também o valor histórico e cultural para o contexto onde é produzido como fatores responsáveis por agregar valor ao artesanato.

Mirshawka (v.1, 2016) infere que as atividades artesanais estão presentes em todas as regiões brasileiras e a riqueza destacável mundialmente da atividade no Brasil e desenvolve um papel essencial como principal fonte de renda para uma quantidade significativa de famílias e comunidades.

O autor apresenta alguns exemplos para cada um dos setores citados, como exemplo do artesanato brasileiro são mencionados a cerâmica e os bonecos de barro como mais disseminados no país. Os bonecos de barro são produzidos principalmente na região Nordeste e representam geralmente os personagens históricos do local, já os produtos em cerâmica atraem os turistas para a cidade de Cunha em São Paulo. São destacadas ainda as cestas e trançados feitos com capim dourado em Tocantins e a fabricação de acessórios como bolsas que possuem a piaçava como insumo principal na Bahia, os entalhes em madeira realizados pelos índios para compor desde embarcações à utensílios, o couro do cangaço que ganhou outras formas após a feitura da famosa “sandália de Lampião”. É relevante mencionar que o estado da Paraíba é o produtor exclusivo de peças com algodão colorido, não é portanto, necessário utilizar a métodos químicos para dar cor à matéria-prima, assim, reduzindo significativamente o impacto ambiental da produção.

No grupo das Artes Cênicas estão incluídas as apresentações em palcos ou em outros locais para esta finalidade a saber: o teatro, a ópera, a dança, o balé e o circo. No cenário teatral mundial, destaca-se o Lincoln Center em Nova York e o Royal Albert Hall em Londres, no Brasil, é relevante mencionar o Teatro Municipal do Rio de Janeiro e o Teatro Municipal de São Paulo e a abertura de cinco teatros no ano de 2016 no Rio de Janeiro, são eles: Nathalia Timberg; Ziembinski; Cesgranrio; Serrador; e Riachuelo.

A transformação de estruturas antigas e como finalidades bem distintas da apresentação de artes cênicas, como ocorreu com um antigo matadouro em Madri, em centros culturais, haja vista a necessidade de tais locais para que as artes cênicas possam ser exibidas é valorizada e tem sua implantação incentivada para outros países.

No balé, o destaque mundial é a bailarina norte-americana Michaela DePrince, integrante do Balé Nacional da Holanda, que escreveu o livro *Hope in a Ballet Shoe (Esperança em uma Sapatilha de Balé)* lançado em 2014, na obra ela relata sua história de superação ao vencer os desafios da vida através do sonho de ser bailarina.

O brasileiro Thiago Soares ganhou fama no exterior e é conhecido por ser o primeiro bailarino do Royal Ballet de Londres. Ele afirma que a dança trouxe disciplina para a sua vida e que apesar de demandar um tempo considerável, a dança proporciona satisfação e é capaz de promover mudanças na vida das pessoas.

Geralmente, considerando as demais áreas profissionais, é preciso desenvolver uma significativa quantidade de trabalhos para alcançar o sucesso, mas no cinema isso nem sempre é preciso, pois um único filme pode ser suficiente para conseguir êxito.

Mirshawka menciona o sucesso obtido nos filmes como *Interestelar* de Christopher Nolan, lançado no Brasil em 2001; *Velozes e furiosos 7*; *Vingadores: Era de Ultron*; O

exterminador do futuro: *gênesis*; *Chappie*; e *Pixels*. Tais produções tiveram bilheterias e receitas significativas e este é um fator que atrai profissionais no setor cinema.

Da ficção científica às animações - muito bem aceitas pelo público atual - além do impacto econômico, algumas produções como *Divertida Mente* proporcionaram também um feedback significativo a John Lasseter de pais, ao perceber por meio do filme a importância que as emoções como a tristeza possuem na vida dos filhos.

É nítido que tais produções exigem um longo trabalho antes de chegarem às telas dos cinemas, neste contexto, é relevante mencionar que na Pixel os filmes passam por um “conselho de cérebros”, no qual participam todos os funcionários, desde o menos até o mais alto escalão na empresa, a fim de provocar críticas aos filmes e assim aperfeiçoá-los.

No cenário brasileiro, Carlos Saldanha, que ganhou espaço no mundo cinematográfico através dos filmes “*A era do Gelo*” e “*Rio*”, pertence à uma família humilde do Rio de Janeiro e antes de ser destaque nas animações era apenas desenhista na categoria amador. Após mudar-se com sua esposa para os EUA em busca de estudar algo relacionado com a arte e computação gráfica ao mesmo tempo, iniciou neste momento uma trajetória de sucesso ao ponto de ser conhecido como “brasileiro mais bem-sucedido” em *Hollywood*.

Partindo dos pormenores de cada setor, de acordo com Mirshawka (v. 1, 2016), cabe mencionar, ainda, que os procedimentos definidos para alcançar o objetivo desse estudo serão apresentados de forma mais detida na seção subsequente

3 METODOLOGIA

No âmbito acadêmico, a economia criativa é uma área recente que ainda está se materializando e cujo interesse apresenta expansão (COSTA; SOUZA-SANTOS, 2011). A fim de identificar o percurso das produções científicas a respeito da economia criativa, foram realizadas pesquisas na base de dados Periódicos Capes, devido a confiabilidade e amplo acervo de artigos e periódicos que esta fonte possui. A partir da pesquisa empreendida foi possível localizar 36 produções científicas com as palavras chave “economia” and “criativa” em 2008 e 74 em 2018 com os dados obtidos. Ou seja, houve um crescimento de 54% de acordo com a base de dados Periódicos da Capes no lapso temporal dos últimos 10 anos. Assim, percebe-se especificamente no contexto brasileiro o crescimento apontado por Costa e Souza-Santos (2011) inicialmente.

A partir desse resultado percebe-se a importância do tema para a economia brasileira, seja no âmbito nacional (macro) ou local (micro), como é o caso dos municípios. Assim, o cenário escolhido foi o do município de Areia, localizado no Brejo do estado da Paraíba e amplamente conhecido pela produção de cachaça e por seus filhos ilustres como Pedro Américo e José Américo de Almeida, destaques nacionais como pintor e escritor, respectivamente. Outro destaque do município é ter o seu conjunto histórico e urbanístico tombado pelo IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional em 2006, neste conjunto encontram-se cerca de 420 imóveis. Além disso, Areia- PB foi conhecida por um período considerável como “terra da cultura” e também é o berço do primeiro Teatro do Estado da Paraíba, atualmente nomeado de Teatro Minerva (IPHAN).

Cabe mencionar que a proposta inicialmente idealizada para este estudo seria a identificação dos setores criativos de modo geral, porém, devido à complexidade e abrangência que cada setor criativo dispõe e o intuito em explorar áreas distintas das já conhecidas amplamente no município como a produção de cachaça e fatores restritivos à história e cultura local bem como o potencial pouco explorado das áreas de artesanato, artes cênicas e cinema no município, este estudo tem como diferencial a ênfase nos três setores mencionados e apresenta como objetivo: identificar as iniciativas que pertencem aos setores criativos artesanato, artes cênicas e cinema no município de Areia – PB.

Ante o exposto, este estudo classifica-se como exploratório. De acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 188) tais estudos possuem diversas finalidades, entre elas: “aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno, para a realização de uma pesquisa futura mais precisa ou modificar e clarificar conceitos.”

Quanto aos procedimentos, classifica-se como pesquisa de levantamento, depois os dados serão coletados diretamente da realidade, de modo econômico e rápido (GERHARDT; SILVEIRA; 2009). A técnica escolhida para coletar os dados foi a entrevista semiestruturada. A entrevista é definida por Gerhardt e Silveira (2009, p. 74) como “uma técnica de interação social, uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca obter dados, e a outra se apresenta como fonte de informação.” Na sua versão semiestruturada há a elaboração de roteiro (Apêndice A), porém, é permitido ou incentivado o discurso livre acerca do assunto abordado ou assuntos relacionados (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Assim, para alcançar o objetivo proposto, o público alvo para realização das entrevistas será de no mínimo um representante de cada setor criativo em foco. Vale salientar que será solicitada permissão do entrevistado para gravar as respostas oferecidas durante a aplicação do roteiro de entrevista (Apêndice A), como forma de esclarecer informações durante a transcrição dos pontos mais relevantes da conversa e assim compor o item 4 Resultados e Discussões.

Para o tratamento dos dados coletados utilizou-se a análise de conteúdo descrita por Bardin (2006), seguindo as etapas de pré-análise, em que se transcreveu as entrevistas e fez-se leitura do material coletado; análise descritiva, na qual a partir das transcrições buscou-se descrever e associar o conteúdo das respostas com o objetivo da pesquisa e por fim, a interpretação inferencial, em que se buscou responder ao questionamento da pesquisa seguido de análises.

A partir da descrição dos procedimentos metodológicos que conduziram esta pesquisa serão apresentados a seguir os resultados deste estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nos procedimentos metodológicos, foram realizadas 6 entrevistas e a fim de proporcionar uma melhor compreensão dos resultados obtidos em cada uma delas, os dados e informações foram organizados em subseções de acordo com os setores ao qual pertencem.

4.1 Artesanato

No setor Artesanato, o primeiro entrevistado foi José Fábio Vicente da Silva, popularmente conhecido como *Zé Pituca*, escultor areiense que possui como principal matéria-prima o barro para a produção de suas estátuas, que pode ser observada na Foto 1.

O escultor começou a fazer arte com o barro ainda na infância. De família humilde, *Zé Pituca* utilizava o barro do piso de sua casa de taipa, onde residia com seus 11 irmãos para brincar e somente após o I Festival de Artes realizado em Areia – PB, ao ver estátuas feitas com barro no evento, percebeu que o seu talento poderia ser uma fonte de renda e assim deu início à produção.

Hoje, as peças únicas são feitas em sua oficina e expostas no Espaço do Artesão, localizado no centro da cidade de Areia – PB e disponibilizado aos artesãos para exibir e comercializar seus produtos. Durante a entrevista, informou que as esculturas são a sua principal fonte de renda e que os principais compradores dos seus produtos são arquitetos, colecionadores e demais turistas que visitam a cidade, haja vista que os artistas consagrados há anos são os mais valorizados e reconhecidos pela população da cidade.

O artesão declarou orgulhosamente que criou uma peça batizada de “*O Amagedom*”, levada para o Centro de Convenções em Olinda – PE e assim conquistou a premiação em 2º Lugar no evento. Tal peça encontra-se em um Museu de Arte localizado em Recife – PE.

Foto 1 - Escultura



Fonte: Própria.

Durante a entrevista, sugeriu a criação de um Centro de Convenções, no qual seria cobrada uma taxa de entrada e os artistas da cidade poderiam expor seus produtos. Ao ser questionado acerca de incentivos para continuar realizando seu trabalho, o escultor declarou ter sido contratado há alguns anos para ministrar oficinas abertas ao público e que aconteciam de 2 a 3 vezes ao ano e que tinham um público significativo.

Ao ser questionado sobre as principais razões para continuar realizando este trabalho, ele declarou: **“a arte é uma terapia (...) a pessoa que mexe com arte jamais teria perturbação mental”**, expressando assim o amor dedicado na produção das peças e os benefícios de trabalhar com arte para sua vida.

A artesã Maria Gorete Trajano da Costa, juntamente com mais três artesãs, produzem bonecas, artigos para o lar como aventais, jogos americanos, almofadas bolsas e também bebidas artesanais como licores etc. Ela conta que tudo começou quando tinha cerca de 7 anos, ao iniciar a confecção de roupas para bonecas e com a chegada de uma máquina de costura adquirida pelo pai, o interesse pelo ofício aumentou.

Apesar de já ter trabalhado como professora e também no ramo alimentício, ao pintar lençóis e vender para o público da cidade e também de outros estados através das amigas, se deu conta que poderia usar o talento adquirido na infância como fonte de renda, declarou ainda que atualmente o artesanato é a sua principal renda.

Com relação à principal matéria-prima utilizada e os principais clientes, Maria Gorete informou que o principal insumo dos seus produtos é o tecido e que os turistas são os principais clientes, bem como que as peças produzidas pela equipe decoram a praça central da cidade no natal e também durante festivais, conforme Foto 2.

Foto 2 – Bonecos decoram a praça de Areia.



Fonte: Própria.

A confecção é realizada no Espaço do Artesão e também na própria residência das artesãs, que consideram os custos com os materiais utilizados no produto para determinar o preço das peças e que atualmente as peças mais vendidas são bonecas de tecido com a cor da pele negra, ela destaca que o sucesso talvez se deva a essa diferenciação entre elas e as bonecas tradicionais.

A artesã destaca também a arte feita através da técnica *patchwork*, que utiliza retalhos de tecido para a confecção de peças de roupa únicas (Foto 3) e os aventais feitos com a customização de peças de roupas em tecido jeans que seriam descartadas, porém que ao passar pelas mãos de Maria Gorete ganharam um destino diferente (Foto 4).

Ao ser indagada acerca do incentivo para realizar seu trabalho ela declara: “**me realizo em uma máquina de costura**” expressando assim o prazer em fabricar as peças artesanais. Como sugestão, a artesã mencionou que a divulgação das peças bem como dos artesãos que a produzem seria levante para promover o reconhecimento e valorização do trabalho realizado.

As peças de equipe à qual pertence Maria Gorete também são expostas e comercializadas no Espaço do Artesão, o local é aberto de terça a domingo e conta como auxílio de 3 vendedoras durante a semana, no final de semana há uma escala entre os próprios artesãos para auxiliar nas vendas.

Foto 3 – Saia confeccionada em *patchwork*.



Fonte: Própria.

Foto 4– Avental.



Fonte: Própria.

4.2 Artes Cênicas

Grupo Gameleira

O presidente e diretor do Grupo Gameleira é também professor de Artes em uma escola particular do município. Josimar de Souza, popularmente conhecido como *Chico do Teatro*, declarou que o grupo foi fundado por volta de 1993 por Gláucio Figueiredo, em parceria com a UFPB – Universidade Federal da Paraíba. Inicialmente formado por cerca de 20 pessoas, o grupo atual conta com 12 integrantes, pois alguns membros mudaram-se. Vale salientar que alguns deles ainda trabalham no ramo até hoje e inclusive, formaram um outro grupo de Teatro no município, o Grupo Recreio Dramático.

O nome *Gameleira* deve-se à uma árvore enorme que chamava a atenção de toda a cidade. No presente momento o grupo encontra-se inativo devido às questões burocráticas e retornará suas atividades em agosto de 2019. Os ensaios eram realizados no Teatro Minerva e os espetáculos eram realizados em Areia e também em diversos festivais pelo estado da Paraíba.

Ele ressalta que o Festival Caminhos do Frio, que é realizado em Areia e também nas cidades circunvizinhas foi muito importante para os grupos teatrais: “o Caminhos do Frio abriu as portas pra gente”. Ao ser questionado acerca das vestimentas e demais recursos necessários para a realização dos espetáculos, ele relatou receber recursos financeiros oriundos da prefeitura municipal e devido aos diversos custos que envolvem o deslocamento da equipe para se apresentar em outras cidades, bem como a falta de patrocínio, costumam customizar roupas para utilizar nas apresentações, apostam no trabalho em equipe para realizar a maquiagem e montam o cenário utilizando móveis restaurados por eles mesmos e materiais como garrafas pet.

Com relação às peças apresentadas, ele ressalta a versatilidade do grupo que trabalha desde o drama às peças infantis e destaca os seguintes espetáculos: “O Rapto da Cebolinha”, “O Casamento de Karol”, “Retalhos de uma Vida”, bem como oficinas de teatro abertas ao público, onde eram elaborados os espetáculos denominados “*Afrouxando o riso*” no intervalo de 2 meses cada e também de artes como máscaras de argila e gesso e trabalhos utilizando palitos de picolé.

Ao ser questionado sobre os impactos do teatro na vida pessoal dos integrantes, *Chico* declara que a timidez foi deixada de lado e que isso causou melhorias inclusive em apresentações acadêmicas dos jovens que participavam do grupo Gameleira.

O presidente é o membro mais antigo do grupo e afirma que a principal razão para continuar os trabalhos do Gameleira: “*É o gosto pela arte. É maravilhoso subir no palco para fazer uma apresentação e no final ser aplaudido de pé*” como geralmente acontecia ao fim das apresentações do grupo.

Por fim, ao ser questionado sobre incentivos e sugestões para favorecer o trabalho do grupo, *Chico do Teatro* ressalta que o trabalho dos artistas da terra ainda não é tão reconhecido e valorizado pela população local.

Grupo Cênico Recreio Dramático

O Grupo Cênico Recreio Dramático foi iniciado em 2004, com cerca de 15 jovens oriundos do grupo Gameleira, conforme informado pelo tesoureiro Iran José dos Santos Oliveira que participa do grupo há 10 anos. Ele conta que atualmente alguns membros ministram aulas de Teatro em outros municípios e por isso não participam mais do grupo Recreio Dramático, que atualmente conta com cerca de 5 pessoas.

Segundo ele, o nome Recreio Dramático é uma homenagem ao primeiro nome do Teatro Minerva, chamado inicialmente de Teatro Particular Recreio Dramático e relata que a maior dificuldade enfrentada é encontrar jovens que além de se interessar pelo teatro tenham

o compromisso de participar dos ensaios nas tardes de sábado e domingo, realizados no centro da cidade no Museu Regional de Areia.

Além dos espetáculos teatrais, aqui destaca-se a peça *“Me conta que eu faço de conta”* (Foto 5) de autoria coletiva do grupo e sob a direção da presidente, Ana Maria Nunes. São oferecidas também oficinas para contar histórias, abertas ao público e realizadas durante eventos como a Rota Cultural Caminhos do Frio.

Ao ser questionado acerca dos incentivos para o grupo continuar realizando os espetáculos, Iran relata que o apoio financeiro destinado pela prefeitura de Areia aos grupos da cidade têm um papel significativo no sentido de arcar com os diversos custos dos espetáculos e declara: *“O maior incentivo é o amor e paixão pelo teatro.”*

Foto 5 - Espetáculo *“Me conta que eu faço de conta”*



Fonte: Cynthia Nascimento

O tesoureiro participa do Grupo Recreio Dramático há 10 anos e com relação ao impacto das atividades desenvolvidas no teatro na vida pessoal dos integrantes, ele destaca a sua própria experiência ao mencionar a timidez superada através do teatro, bem como as dificuldades que enfrentava durante as apresentações de trabalhos acadêmicos, além de desenvolver o trabalho em equipe. Com relação às sugestões, visando incentivar o trabalho do grupo ele declara que a valorização cultural engrandece o trabalho realizado pelo Grupo Cênico Recreio Dramático.

Grupo de Tradições Folclóricas Moenda

Joseph Silva participa do grupo há 9 anos, ele é o Coordenador e Diretor do Grupo de Tradições Folclóricas Moenda e também professor de Geografia. Inicialmente ele relata que o Grupo nasceu na década de 70, em parceria com a UFPB, como um projeto de extensão desenvolvido por Sílvia Barreto. O nome Moenda deve-se a estrutura utilizada nos engenhos para moer a cana-de-açúcar e atualmente o termo *“tradições”* poderia ser atualizado como *“Projeções Folclóricas”* devido às atividades do grupo não serem transmitidas hereditariamente.

Quanto aos membros, o grupo conta com cerca de 15 pessoas, realiza os ensaios no mercado público da cidade e também no Teatro Minerva. As apresentações ocorrem na praça pública e em eventos culturais. O Diretor salienta que um desafio enfrentado atualmente é a disponibilidade dos membros, haja vista que as apresentações não geram retorno suficiente para arcar com todos os custos envolvidos (vestimentas, alimentação, transporte) e por isso os membros possuem outras ocupações como principal fonte de renda, esse fato também inibe a entrada de novos membros.

Ao ser questionado acerca do impacto das atividades desenvolvidas no grupo na vida pessoal e profissional dos integrantes, Joseph conta que também existe uma nuance social, na qual os participantes são apresentados às diversas possibilidades para ser protagonista da sua própria história e assim superar as dificuldades do contexto social no qual está inserido e também o incentivo à permanência na escola e a ascensão profissional e acrescenta: **“Hoje eu sou professor e devo muito ao que aprendi dentro do Grupo”**.

Ele destaca orgulhosamente que o Grupo conquistou a colocação entre os cinco melhores com o espetáculo “Moendas do Tempo” (Fotos 6 e 7) no Festival Nacional Icozeiro, realizado em Icó- CE. Apesar do notável sucesso, o público da cidade de Areia ainda não dedica o devido valor ao trabalho realizado. Ele acredita que uma das razões para este resultado seja a personificação do grupo, já que ainda são comuns comparações entre a formação atual e as anteriores.

Com relação aos recursos recebidos como incentivo ao trabalho, Joseph afirma que o Moenda recebe recursos da prefeitura municipal de Areia-PB, destinado a todos os grupos que estejam em situação regular junto à associação. Devido aos altos custos envolvidos com vestimentas, alimentação e deslocamento por exemplo, bem como a falta de patrocínio por parte dos empresários da cidade, ele relata que infelizmente é necessário escolher em quais eventos poderão comparecer.

Ante todos os desafios citados, o Coordenador do grupo responde que **“fazer cultura”** ao mesmo tempo em que ocorre uma troca de experiências, amizades bem como o reconhecimento do público ao final das apresentações é a maior satisfação do Grupo ao ser indagado acerca das principais razões para continuar realizando este trabalho.

Foto 6 - Espetáculo “Moendas do Tempo”



Fonte: Thiago Trajano via Facebook do Grupo Moendas

Foto 7 - Apresentação



Fonte: Thiago Trajano via Facebook do Grupo Moendas

4.3 Cinema

Cerca de 6 km de distância do centro da cidade de Areia, está localizado o distrito de Mata Limpa, berço do projeto intitulado Cinema em Mata Limpa. O projeto surgiu na Escola Municipal de Ensino Fundamental e Médio Professor Abel Barbosa, a partir do interesse dos alunos pelo Cinema ao serem questionados pelo professor de Artes Thiago Trajano (Foto 8), que reside em Areia há dois anos e trouxe esta novidade para o local.

O professor conta que inicialmente, ao comunicar que a proposta de trabalhar com o cinema nas aulas seria colocada em prática, os alunos demonstraram medo e insegurança, talvez por ser algo tão distante da realidade na qual estão inseridos, porém, nas primeiras gravações já era notável a criatividade e o interesse dos discentes. Assim, o projeto iniciou-se no cenário escolar e ganhou força ao ponto da comunidade do distrito está direta ou indiretamente envolvida, haja vista a participação como personagens dos filmes, fornecendo alimentação, disponibilizando roupas e até a própria casa como cenário, bem como tudo o que for necessário para a produção dos filmes.

Hoje, mais de 80 alunos participam do projeto e existem cerca de 150 em uma lista de espera. O professor ressalta que durante a Mostra de Cinema de Mata Limpa, realizada na praça pública do distrito, o público foi de aproximadamente 5.000 pessoas, de outras cidades e também de outros estados como Rio de Janeiro e Pernambuco. Vale salientar que este público foi alcançado apenas com a divulgação boca-a-boca.

Foto 8 - Thiago Trajano



Fonte: Thiago Trajano

Ele declara entusiasmado que **“a Mostra é essa interação comunitária e fazer com que essa galera do interior, do sítio, assumam que eles são capazes de fazer qualquer coisa, até cinema!”**. O projeto já foi premiado em Recife - PE, Sousa - PB, Minas Gerais e inclusive já teve uma das produções exibida na França, o filme intitulado “Zé”, que retrata a história de uma família de Mata Limpa. Em 2018 foram cerca de 25 filmes, um número bastante significativo. Com relação às inspirações que dão origem aos roteiros, Thiago relata que os filmes retratam a realidade vivida pelos alunos, refletindo o contexto no qual estão inseridos.

Quanto aos recursos necessários para a realização da mostra, Thiago relata a existência de uma parceria com a Secretaria de Educação do município e que busca patrocínios durante os meses que antecedem o evento, realiza a venda de camisetas do evento na semana do evento. Além disso, ressalta os benefícios do evento no âmbito comunitário: a comunidade se reúne e organiza uma feira comunitária, a quantidade de turistas no distrito aumenta significativamente e os principais benefícios do projeto para as crianças, além de conhecer novos lugares durante as viagens, ter disponível salas de cinema para exibir os filmes, existe a troca de experiência com profissionais, agregando conhecimento. Assim, constata-se que os benefícios do projeto, especificamente para os alunos, vai muito além do âmbito financeiro.

Ao ser indagado acerca da maior dificuldade enfrentada, Thiago declara que devido ao reconhecimento nacional do trabalho desenvolvido, o projeto despertou o interesse de

empresários, por isso, o seu maior desafio atualmente é manter a Mostra de Cinema em Mata Limpa (Foto 9) liderada pela comunidade e voltada para o desenvolvimento própria da comunidade, permanecendo assim com a mesma identidade inicial.

O professor informa também que após as festividades juninas a Mostra de Cinema em Mata Limpa sofrerá uma ampliação, tornando-se então “Cine Sítio”, tendo exibições repentinas de filmes em sítios, distribuição de pipoca e promovendo a troca de experiências entre os alunos da escola e outras comunidades rurais do município.

Por fim, ao ser questionado sobre as principais razões para continuar desenvolvendo o trabalho, o professor declara emocionado que proporcionar a interação entre vários jovens acerca do contexto no qual estão inseridos, além de desenvolver o trabalho em equipe e apresentá-los às novas possibilidades é o principal motivo para dar continuidade ao projeto Cinema em Mata Limpa.

Foto 9 - Mostra de Cinema em Mata Limpa



Fonte: Thiago Trajano

Além dos resultados já mencionados, os dados e informações obtidos e a análise de conteúdo adotada permitiram criar a seção 4.4 Análise inferencial, a qual é constituída pelos resultados gerais que explicitam a resposta ao problema de pesquisa deste estudo.

4.4 Análise inferencial

Considerando que o objetivo deste estudo consistiu identificar as iniciativas que pertencem aos setores criativos artesanato, artes cênicas e cinema no município de Areia – PB., é essencial destacar que após a coleta e interpretação dos dados foi possível constatar que a cidade possui empreendimentos que constituem os três setores determinados como foco, são eles: Artesanato, Artes Cênicas e Cinema, conforme organizado no **Quadro 2** - Resultados por setor criativo.

Quadro 2 - Resultados por setor criativo em Areia - PB

Setores Criativos	Representantes
Artesanato	Artesã e Escultor.
Artes Cênicas	Grupo de Tradições Folclóricas Moenda; Grupo Cênico Recreio Dramático; e Grupo Gameleira.

Cinema	Projeto Cinema em Mata Limpa.

Fonte: Própria

No contexto do Artesanato, as evidências que permitem classificar as peças produzidas pelo escultor e pela artesã como economia criativa são o fato de ambos terem iniciado tais atividades com a finalidade de desenvolver o talento adquirido na infância e afirmarem continuar realizando o trabalho principalmente pelo amor pela arte e pela satisfação pessoal, respectivamente. Assim, é possível retomar a ideia apresentada por Howkins (2013), de que a criatividade não possui como essência a geração de renda, mas adquire essa nuance após combinar-se com a economia e gerar bens comercializáveis.

Para os dois representantes do setor artesanato, a atividade foi declarada como principal fonte de renda, remetendo assim à definição de economia criativa do Sebrae (2018, p.8) que envolve a criatividade, capital intelectual e a cultura como fonte de renda, haja vista que as atividades desenvolvidas por eles pertencem ao setor artesanato, mencionado como presente no Brasil todo por Mirshawka (v. 1, 2016), é portanto parte da cultura brasileira. Ainda no setor artesanato, a unicidade das peças devido à realização do processo produtivo completo por cada artesão individualmente é uma das principais características deste setor, tal fato agrega valor às peças que possuem muito além de valor econômico, valor cultural.

Ao declarar que começou a produzir as estátuas para comercializar apenas após conhecer em um festival outro artesão do mesmo segmento, o escultor permite ratificar o fato da criatividade não se restringir a criação de algo novo, defendida por Howkins (2013) em seu conceito de criatividade.

No setor Artes Cênicas e Cinema, é importante salientar a visualização da ideia de produção cooperativa apresentada pelo Ministério da Cultural (2011) como uma das vertentes necessárias para a expansão da economia criativa no cenário brasileiro, ao considerar o trabalho em equipe para produzir os espetáculos teatrais, as apresentações de dança, bem como os filmes.

Especificamente na dança, é possível fazer um paliativo entre os impactos da atividade na vida de Thiago Soares, apresentado como destaque no contexto brasileiro por Mirshawka (v. 1, 2016) e os benefícios como a inclusão social, o incentivo à permanência na escola, bem como o compromisso gerado pelo representante municipal neste segmento. Assim, a dança além de promover a cultura local, têm o potencial de mostrar novos caminhos e possibilidades aos seus integrantes.

Ainda acerca do setor Artes Cênicas, foi possível identificar que as receitas obtidas com a venda de ingressos para assistir aos espetáculos costuma ser insuficiente para arcar com os diversos custos envolvidos direta e indiretamente.

É possível também constatar características apresentadas em comum nos três setores, como por exemplo o fato das principais matérias primas de cada setor identificado no município de Areia - PB serem abundantes devido à sua intangibilidade, como é o caso da criatividade, ou em decorrência de sua origem natural. Tais elementos são o pilar tanto das Artes Cênicas, do Cinema quanto do Artesanato, deste último é possível ressaltar também o barro e o tecido, como matérias-primas principais e naturais, compatível assim com o que foi apresentado pela UNCTAD (2010) quanto aos insumos da economia criativa.

Outro fator identificado em comum nos três setores é a produção cooperativa e a diversidade cultural apontada pelo Ministério da Cultura em 2011, pois mesmo na criação das esculturas de forma individualizada, a comercialização é realizada em um mesmo espaço com outros artesãos, dessa forma, cada setor retrata de forma peculiar a realidade vivida por si

próprios e pelo meio social no qual estão inseridos, fortalecendo a cultura local ao mesmo tempo que geram valor econômico.

Vale salientar que os resultados obtidos também permitem inferir que apesar da importância que tais setores possuem no âmbito cultural e econômico, infelizmente não há a valorização devida por parte da população local, assim, o incentivo do poder público municipal é relevante para a continuidade das atividades.

Um dos pilares da economia criativa apontado na definição do SEBRAE (2018, p.8) é o valor econômico, assim, cabe mencionar que fica evidente o valor econômico gerado diretamente no setor Artesanato, ao ponto de ser a principal fonte de renda dos dois entrevistados. No caso do setor Artes Cênicas as receitas ainda são na maioria das vezes insuficientes para arcar com os custos das apresentações. E especificamente no caso do setor Cinema, é importante destacar a geração de valor econômico de forma indireta, por não ter como foco principal a obtenção de renda, mas movimentar a economia no âmbito local e municipal por atrair turistas durante a realização da Mostra de Cinema em Mata Limpa e assim promover uma “feirinha gastronômica” onde os moradores expõem produtos alimentícios, gerando assim lucros para a comunidade de modo geral.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A economia criativa surge pioneiramente na Austrália e Grã-Bretanha e ganha importância ao se expandir para todo o cenário mundial e impactar significativamente a economia do contexto no qual se desenvolve. No Brasil, os principais marcos desse fenômeno foram a Realização da UNCTAD 2010 em São Paulo e a criação da Secretaria de Economia Criativa em 2012.

Os setores criativos inicialmente se restringiam a atividades como o artesanato, porém, ampliou-se ao ponto de atualmente incluir o Design, a Arquitetura, a Gastronomia e até a Pesquisa e Desenvolvimento. Considerando o cenário do município de Areia – PB e o intuito de direcionar este estudo para áreas pouco exploradas no município, os setores Artesanato, Artes Cênicas e Cinema foram escolhidos como foco.

Os resultados da pesquisa permitiram responder ao seguinte problema de pesquisa: quais as iniciativas de economia criativa no município de Areia – PB pertencem aos setores artesanato, artes cênicas e cinema? Bem como o objetivo deste estudo: identificar as iniciativas que pertencem aos setores criativos artesanato, artes cênicas e cinema no município de Areia – PB. ao obter como principal resultado dois empreendimentos pertencentes ao setor Artesanato, três no setor Artes Cênicas e um no setor Cinema.

Portanto, os setores Artesanato, Artes Cênicas e Cinema possuem um potencial expressivo para gerar um desenvolvimento efetivo no cenário local, bem como regional. Para tanto, esse potencial primeiramente deve ser identificado através de investigações científicas que possibilitem perceber as oportunidades e desafios enfrentados por tais setores e assim proporcionar a sua expansão através de políticas públicas bem como da participação do âmbito privado, fornecendo capacitações, patrocínios e realizando parcerias.

Por fim, sugere-se a realização de estudos futuros em um contexto micro com o objetivo de identificar a existência dos demais setores da economia criativa no município de Areia - PB, bem como em outras cidades ou comunidades. Outro fator passível de ser explorado em produções científicas é analisar o impacto desse segmento na promoção da cultura e valor econômico no cenário regional e local.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Santos de; TEIXEIRA, Rivanda Meira; LUFT, Maria da Conceição Melo; MAPEANDO A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE ECONOMIA CRIATIVA EM PERIÓDICOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS DE 2000 A 2013. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 4, 23 - 47, out./set, 2014.

BARDIN, Laurence. (2006). **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trans.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1977)

BRASIL, 2016. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/economia-e-emprego/2016/06/entenda-como-e-medido-o-produto-interno-bruto-pib>>. Acesso em: 30 mar. 2019.

CASTRO, Francisco Gomez. FIGUEIREDO, Luiz Fernando. **A economia Criativa como proposta de valor nos modelos de negócio**. Revista Navus, Florianópolis, SC, V6, n 3, p. 111- 122, jul./set. 2016.

CONFERÊNCIA DAS NAÇÕES UNIDAS SOBRE COMÉRCIO E DESENVOLVIMENTO (UNCTAD). **Relatório de Economia Criativa 2010**: Economia criativa: Uma opção de Desenvolvimento Viável. Disponível em: <https://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2019.

COSTA, Dalla Armando; SANTOS-SOUZA, Elson Rodrigo; **Economia criativa**: novas oportunidades baseadas no capital intelectual. Revista Economia & Tecnologia, Rio de Janeiro, v. 25, 1 - 8, abr./jun., 2011.

FIRJAN. **MAPEAMENTO DA INDÚSTRIA CRIATIVA NO BRASIL**, 2014, p. 9. Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa-Firjan2014.pdf>>. Acesso em: 18. mar. 2019.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**, 2019 p. 9. Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>> . Acesso em: 30 mar. 2019.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**, 2019. Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>> . Acesso em: 30 mar. 2019.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo; **Métodos de Pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta ao Brasil - UAS/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica - Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS - Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009, p. 74.

HOWKINS, John. **ECONOMIA CRIATIVA: COMO GANHAR DINHEIRO COM IDEIAS CRIATIVAS**, 2013, p. 13 e 14 – São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.

IPHAN. Areia - PB. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/347/>. Acesso em: 05 jun. 2019.

MACHADO, Rosi Marques. **Da indústria cultura a economia criativa**. Revista Alceu , v 9- n. 18 , p.83 a 95 - jan./ jun. 2009.

MARCONI; Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica** - 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003, p. 188.

MIGUEZ, Paulo. **Economia criativa**: uma discussão preliminar. *In*: NUSSBAUMER, G. M (Org.). Teorias e políticas da cultura: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA. Coleção CULT., P. 96 - 97, 2007.

Ministério da Cultura, 2011. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014 Brasília, Disponível em: <http://culturadigital.br/brasilcriativo/files/2014/06/livro_web2educacao.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2019.

Ministério da Cultura, 2011. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014, p. 22. Brasília, Disponível em: <http://culturadigital.br/brasilcriativo/files/2014/06/livro_web2educacao.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2019.

MIRSHAWKA, Victor. **ECONOMIA CRIATIVA**: fonte de novos empregos, volume 1. São Paulo: DVS Editora 2016.

MIRSHAWKA, Victor. **ECONOMIA CRIATIVA**: fonte de novos empregos, volume 1, p. 166. São Paulo: DVS Editora 2016.

NEWBIGIN, John. **A ECONOMIA CRIATIVA: UM GUIA INTRODUTÓRIO**. 2010. Série Economia Criativa e Cultural do British Council.

SEBRAE. **O microempreendedor individual e a economia criativa**, 2018, p. 8. Disponível em :<https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/CE/Anexos/CE_MEI_Economia_Criativa_18.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2019.

SERAFIM, MAURICIO C. et al. **Economia Criativa ou Indústria Criativa**: Delimitação de um Conceito em Construção, 2018.

SERAFIM, MAURICIO C. et al. **Economia Criativa ou Indústria Criativa**: Delimitação de um Conceito em Construção, 2018, p.11.

APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

ARTESANATO	ARTES CÊNICAS	CINEMA
Peças produzidas; Matéria-prima; Local onde as peças são criadas; Incentivos; Principal fonte de renda; Quem são os clientes; Quando a comercialização foi iniciada; Produtos mais vendidos; Quando e como o trabalho foi iniciado; Impacto na vida dos membros; Principal razão para continuar realizando o trabalho; Sugestões;	Surgimento; Impacto na vida dos membros; Quantas pessoas fazem parte; Função Social; Incentivos; Principal razão para continuar o trabalho; Dificuldades ou desafios; Local das apresentações e ensaios; Sugestões;	Surgimento; Local das gravações; Participantes; Origem dos diversos recursos necessários; Impacto na vida dos participantes; Principais razões para continuar realizando o trabalho; Fonte de inspiração para os filmes; Dificuldades ou desafios; Sugestões;

AGRADECIMENTOS

À Deus por me dar forças para vencer os desafios que surgiram ao longo da construção deste trabalho;

À minha mãe, Maria das Dores Felix Leal, pelo apoio e incentivo;

Ao meu noivo, Wellington Gonçalves da Silva pela disponibilidade, ajuda e principalmente por me dar razões para não desistir;

À professora Jaysa Eliude Aguiar dos Santos pela disponibilidade, dedicação e compreensão ao longo de toda a minha trajetória acadêmica e especialmente durante a elaboração deste trabalho;

As amigas Michele Santos e Berivânia Paizinho pelo estímulo e ajuda.

Aos profissionais que disponibilizaram seu tempo para fornecer as informações que compõem os resultados deste estudo.