

Como Cultura, Tecnologia e Felicidade se inter-relacionam no território criativo: o caso de Santa Rita do Sapucaí, MG/Brasil/

Cómo se interrelacionan cultura, tecnología y felicidad en el territorio creativo: el caso de Santa Rita do Sapucaí, MG/Brasil

How Culture, Technology and Happiness are interrelated within the creative territory: the case of Santa Rita do Sapucaí, MG/Brazil

Fábio A. Sabetta-Morales¹

29/05/2022

Resumo

A Economia Criativa (EC) traz, em seu contexto, diversos componentes que necessitam ser articulados e integrados de maneira sistêmica. Todavia, a determinação desses componentes é um processo desafiador. Por um lado, o conceito de criatividade é amplo, difuso e debatido por pesquisadores provenientes de diversas áreas do conhecimento. Precisa, portanto, ter seu escopo delimitado, seja por categorias de atividades industriais, seja por delimitação do espaço geográfico, para que sua análise se faça em termos econômicos. A conexão que a criatividade estabelece com a tecnologia e a cultura se faz a partir da disponibilidade do capital humano correspondente, mas a simbiose entre elas é que proporciona aos denominados territórios criativos as capacidades necessárias para o seu desenvolvimento. O sistema de inovação representa a estrutura por meio da qual se articula e integra as criatividades cultural e tecnológica, as dimensões físicas e simbólicas locais e as capacidades inovativas, a valorização do capital humano e social e a dinamização do conhecimento. Completando os elementos centrais da EC, é preciso que as políticas públicas estejam sinergicamente alinhadas ao sistema de inovação. Para contextualizar a discussão teórica, adotou-se o estudo de caso único como estratégia de pesquisa empírica e exploratória. Como unidade de análise, escolheu-se o município brasileiro de Santa Rita do Sapucaí, MG. Os resultados obtidos pelo estudo-piloto corroboram preliminarmente os conceitos propostos, mas trazem novos elementos relacionados à utilização do termo 'felicidade' e ao desenvolvimento de um inovador índice de Felicidade.

Palavras-chave: Território criativo. Economia criativa. Criatividade e inovação. Cultura e tecnologia. Sistema de inovação.

Resumen

La Economía Creativa (EC) trae, en su contexto, varios componentes que necesitan ser articulados e integrados de manera sistémica. Sin embargo, la determinación de estos componentes es un proceso desafiante. Por un lado, el concepto de creatividad es amplio, difuso y debatido por investigadores de distintas áreas del conocimiento. Necesita, por tanto, tener delimitado su alcance, ya sea por categorías de actividades industriales, o por delimitación del espacio geográfico, para que su análisis

¹ Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo/ School of Economy, Administration and Accountability (FEA/USP)/ e-mail: sabetta.morales@gmail.com

se realice en términos económicos. La conexión que establece la creatividad con la tecnología y la cultura se basa en la disponibilidad del capital humano correspondiente, pero es la simbiosis entre ellas la que dota a los llamados territorios creativos de las capacidades necesarias para su desarrollo. El sistema de innovación representa la estructura a través de la cual se articulan e integran la creatividad cultural y tecnológica, las dimensiones físicas y simbólicas locales y las capacidades innovadoras, la valorización del capital humano y social y la promoción del conocimiento. Completando los elementos centrales de la EC, las políticas públicas deben alinearse sinérgicamente con el sistema de innovación. Para contextualizar la discusión teórica, se adoptó el estudio de caso único como estrategia de investigación empírica y exploratoria. Como unidad de análisis, se eligió el municipio brasileño de Santa Rita do Sapucaí, MG. Los resultados obtenidos por el estudio piloto corroboran preliminarmente los conceptos propuestos, pero aportan nuevos elementos relacionados con el uso del término 'felicidad' y el desarrollo de un índice de Felicidad innovador.

Palabras clave: Territorio creativo. Economía creativa. Creatividad e innovación. Cultura y tecnología. Sistema de innovación.

Abstract

The Creative Economy (CE) brings, in its context, several components that need to be articulated and integrated in a systemic way. However, determining these components is a challenging process. On the one hand, the concept of creativity is broad, diffuse and debated by researchers from different areas of knowledge. Therefore, it needs to have its scope delimited, either by categories of industrial activities, or by delimitation of geographical space, so that its analysis is carried out in economic terms. The connection that creativity establishes with technology and culture is based on the availability of the corresponding human capital, but it is the symbiosis between them that provides the so-called creative territories with the necessary capacities for their development. The innovation system represents the structure through which cultural and technological creativity, local physical and symbolic dimensions and innovative capacities, the valorization of human and social capital and the promotion of knowledge are articulated and integrated. Completing the core elements of CE, public policies must be synergistically aligned with the innovation system. To contextualize the theoretical discussion, the single case study was adopted as an empirical and exploratory research strategy. As the unit of analysis, the Brazilian municipality of Santa Rita do Sapucaí, MG, was chosen. The results obtained by the pilot study preliminarily corroborate the proposed concepts, but provide new elements related to the use of the term 'happiness' and the development of an innovative Happiness index.

Keywords: Creative territory. Creative economy. Creativity and innovation. Culture and technology. Innovation system.

1 INTRODUÇÃO

Na virada para o século XXI, novas políticas públicas inauguradas pelo Departamento de Cultura, Mídia e Esportes (DCMS, do acrônimo em inglês) do Reino Unido, relacionadas às desde então denominadas Indústrias Criativas, têm intensificado o debate acadêmico, político e econômico sobre o tema. Ao longo das duas décadas que separam aquela exposição deste trabalho, questões vêm sendo levantadas visando, tanto por meio do debate baseado na Teoria pregressa quanto por pesquisas exploratórias, trazer repostas às lacunas existentes na Literatura. Visto tratar-se de um tema absolutamente emergente e, de muitas formas,

conectado à nova economia, à transformação digital dos setores produtivos, à cultura e ao comportamento da sociedade, há, de fato, uma grande e relevante gama de contribuições a se realizar por trabalhos acadêmicos contemporâneos. Constatam-se, em primeiro lugar, aqueles voltados à análise da própria denominação das Indústrias Criativas, suas amálgamas, associações e dissociações com o conceito das Indústrias Culturais (Cunningham, 2002; Hesmondhalgh, 2007; Moore, 2014; O'Connor, 2010). Apesar de ser uma das temáticas pioneiras, ainda se apresenta como um rico tema para estudos epistemológicos e análises regionais. Observa-se, contudo, que na condução recente dos estudos sobre o tema, tem-se dado preferência à utilização – seja por consenso ou pela falta dele –, da denominação de Indústrias Culturais e Criativas (ICCs), em que o conjunto das artes tradicionais (música, artes cênicas, artes visuais, artesanato e literatura), inserido no contexto da produção industrial, da tecnologia e do empreendedorismo, desdobra-se e expande-se em dois outros conjuntos: o das atividades culturais e criativas de comércio e serviços (editoração e mídia impressa, fotografia, fonografia, cinema, rádio e televisão, arquitetura, *design*, moda, publicidade, *softwares* e *games*); e o das atividades de preservação e difusão do patrimônio histórico-cultural material e imaterial (centros culturais, museus, galerias, bibliotecas, arquivos e serviços correlatos), todos interconectados pelo elemento central da criatividade cultural (Caves, 2000; DCMS, 2001; Pratt, 1997; Throsby, 2008).

Além da própria questão conceitual, é possível destacar quatro outros campos dedicados ao estudo das ICCs. Ainda que não totalmente estanques entre si demonstram, pelo volume de publicações, os maiores interesses dos pesquisadores. Há os que tratam das questões relacionadas à classe (cultural e) criativa, em que se inserem os indivíduos cujo tempo, talento e demais recursos e capacidades estão intrínseca e extrinsecamente relacionados à geração de valor no âmbito das ICCs (Florida, 2002a, 2002b, 2002c, 2005; Gills, & Pratt, 2008; Mellander e Stolarick, 2008; Markusen, 2006; Peck, 2005). Como consequência dessa análise, surgem os estudos relacionados à organização produtiva da classe criativa, como ela estabelece suas relações de trabalho num ambiente de incertezas quanto ao futuro do trabalho formal, do incentivo às iniciativas empreendedoras, do estabelecimento das redes colaborativas, dos coletivos, dos *hubs* criativos e da estratificação econômica do setor (Drake, 2003; Gill, Pratt, & Virani, 2019; Lampel, Lant, & Shamsie, 2000; McGranahan, & Wojan, 2007; Pratt, 1997, 2000, 2021; Scott, 1999; Staber, 2008). Esses trabalhos, por sua vez, levam à análise de localidades, bairros, distritos, *clusters* e demais aglomerações, em que

principalmente a Geografia Econômica analisa a concentração dos profissionais, grupos e organizações em espaços criativos específicos (Drake, 2003; Evans, 2009; Florida, 2002a, 2002b, 2002c; Gupta, Hanges, & Dorfman, 2002; Jeffcutt, 2004; Lazzeretti, Boix, & Capone, 2008). Destacam-se, nessa temática, os estudos das cidades criativas – preconizados pelo trabalho seminal de Landry e Bianchini (1995) e com grande número de publicações desde 2008 (Lazzeretti, Capone, & Innocenti, 2017) –, em que se analisam as capacidades e dinâmicas do desenvolvimento das atividades criativas no território urbano (Comunian, 2011; Costa, 2008; Florida, 2005; Hall, 2000; Landry, 2000, 2013; Landry, & Bianchini, 1995; Markusen, 2006; Mommaas, 2004; Peck, 2005; Pratt, 2008, 2011; Scott, 1997, 1999, 2000, 2006, 2014). Tão sensíveis quanto os demais e também correlacionados aos temas pregressos há os estudos dirigidos à análise das políticas públicas dos setores culturais e criativos (Bakhshi, Cunningham, & Mateos-Garcia, 2017; Evans, 2009; Galloway, & Dunlop, 2007; Markusen, 2006; Power, & Scott, 2004; Scott, 2006, 2014), cuja complexidade baseia-se na divisão político-administrativa do Estado, dos níveis de planejamento, elaboração, gestão e execução dessas políticas e da forma como os recursos e capacidades culturais e criativos são considerados como atividades locais, regionais e nacionais geradoras de desenvolvimento.

As contribuições trazidas pelos cinco campos temáticos apresentados estão contidas, em seu todo, na Literatura relacionada à Economia Criativa (EC). No contexto da nova economia, criatividade e inovação têm demandado informação, conhecimento e tecnologia como recursos essenciais para o desenvolvimento das capacidades de indivíduos, grupos, organizações e setores industriais (Costa, 2008; Gibson, & Kong, 2005; Seelig, 2012). Quando trazidos ao campo da Geografia Econômica, a existência de tais recursos nos territórios estimula iniciativas e comportamentos potencialmente geradores de crescimento. Por outro lado, o debate sobre o conceito de criatividade ainda é intenso e permeia diferentes áreas do conhecimento (Lazzeretti et al., 2008; Markusen, 2006). Portanto, ao trazermos tais recursos e capacidades para o contexto dos territórios criativos, é fundamental que se defina o escopo criativo local de forma a articular aquele conjunto de ativos visando ao desenvolvimento local. Torna-se desafiadora a definição desse escopo uma vez que ainda há poucos estudos voltados à análise dos aglomerados criativos a partir do seu desenvolvimento tecnológico (Gibson, & Kong, 2005; Scott, 1999). Contudo, especificamente em relação aos trabalhos de Florida (2002a, 2002b), o capital humano assume um papel preponderante para a

conceituação de criatividade tecnológica, criatividade cultural e de seus respectivos índices de mensuração e inter-relações.

Para o território criativo, desdobra-se a criatividade em cultural e tecnológica, mas elas devem estar integradas sistemicamente a outros recursos, capacidades, dinâmicas e mecanismos públicos de suporte e regulação. A partir conceito geral de sistemas de inovação – proposto por Lundvall (1992) e outros autores –, propõe-se, para tanto, o Sistema de Inovação do Território Criativo (SITC), que traz em seu cerne a articulação e integração das criatividades cultural e tecnológica, das dimensões físicas e simbólicas locais e das capacidades inovativas, a valorização do capital humano e social e a dinamização dos modelos e processos de engenharia, gestão e midiatização do conhecimento. Finalmente, completando os elementos centrais que dão sustentação ao desenvolvimento da EC, é preciso que as políticas públicas estejam sinergicamente alinhadas ao SITC, podendo inclusive considera-lo como estrutura balizadora.

Ao longo deste trabalho pretende-se dar luz ao conceito de território criativo e da importância das dimensões cultural e tecnológica da criatividade para o seu desenvolvimento. Nesse sentido, procura-se responder à seguinte questão de pesquisa: Como a simbiose entre cultura e tecnologia promove a inovação e o desenvolvimento do território criativo?

Para contextualizar a discussão teórica, adotou-se o estudo de caso único como estratégia de pesquisa empírica e exploratória. Como unidade de análise, escolheu-se o município brasileiro de Santa Rita do Sapucaí, MG (SRS). Internacionalmente reconhecido como o Vale da Eletrônica em função de sua alta capacidade tecnológica, instituiu também o Movimento ‘Cidade Criativa, Cidade Feliz’ (CCCF), de valorização do patrimônio e da produção cultural local. A condução deste estudo de caso é, além de único e exploratório, de natureza holística (Yin, 2004), dado que procura compreender, como objetivos específicos: (i) quais fatores motivaram a constituição do Movimento CCCF que, em fusão com o Vale da Eletrônica, formam o território criativo de SRS; (ii) como se inter-relacionam os diversos atores (culturais e tecnológicos) do território criativo de SRS; (iii) se essas mesmas inter-relações articulam e integram sistemicamente as criatividades cultural e tecnológica, as dimensões físicas e simbólicas locais, as capacidades inovativas, a valorização do capital humano e social e a dinamização dos modelos e processos de engenharia, gestão e midiatização do conhecimento, assemelhando-se ao conceito de SITC proposto neste estudo; (iv) como se dá o balizamento

para a elaboração, implementação e gestão das políticas públicas de regulação e apoio da EC de SRS.

A segunda seção deste estudo apresenta a revisão teórica, enfatizando as relações entre criatividade e território criativo, criatividade tecnológica e criatividade cultural e as políticas públicas culturais e criativas. Na terceira seção detalha-se o método de pesquisa, justifica-se a escolha da estratégia do estudo de caso único com elementos de SRS como unidade de análise e apresentam-se os procedimentos realizados para a coleta de dados secundários e primários até o nível do estudo-piloto. A quarta seção enfatiza os resultados obtidos pelo estudo-piloto, que corroboram preliminarmente os conceitos de território criativo e sistema de inovação propostos, mas trazem, também, novos elementos a serem estudados tanto do ponto de vista teórico quanto empírico, principalmente relacionados à utilização do termo ‘felicidade’ e ao desenvolvimento de um inovador índice de Felicidade. A quinta e última seção apresenta as conclusões, limitações e perspectivas para futuras pesquisas a partir das contribuições apresentadas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

A análise da estruturação econômica e da geração de valor e riqueza no ambiente criativo deve considerar os recursos e capacidades individuais, coletivos, organizacionais e institucionais disponíveis e a sua integração ao capital histórico-cultural. Complementarmente, as políticas públicas relacionadas à EC, na nova economia, não se caracterizam como instrumento de subsídio, mas de planejamento e desenvolvimento econômico (Flew, & Cunningham, 2010), principalmente ao nível municipal, em que assumem papel preponderante para a estruturação das localidades criativas. Como causa ou efeito (ou ambos) dessa mudança, o discurso e a atitude recentemente adotados pelos atores das ICCs visam à organização e consolidação de suas capacidades institucionais, posicionando competitivamente a localidade criativa em uma gama de setores, profissões e práticas de conhecimento, produção de bens e prestação de serviços. Dessa forma, políticas públicas efetivas, no contexto da nova economia, fazem com que as localidades criativas não se restrinjam a se caracterizarem apenas como espaços em que ocorre a produção criativa (Hall, 2000) e o consumo dessa produção (Evans, 2009), mas como polos de atração e retenção de talentos criativos, onde o trabalho estratégico e ordenado de indivíduos, grupos e

organizações torna-se força motriz para a inovação e o desenvolvimento (Florida, 2002a, 2002c; Lazzeretti et al., 2008). A criatividade, nesse contexto, se expressa de maneira mais ampla e intensa, como uma capacidade ambiental presente nessas localidades.

2.1 Criatividade e território criativo

A criatividade ainda se apresenta como um conceito altamente difuso, um paradigma que tem demandado a realização de estudos em diferentes áreas do conhecimento (Lazzeretti et al., 2008; Markusen, 2006). No contexto da nova economia, contudo, a criatividade tem se apresentado como um dos componentes mais relevantes para o estudo dos territórios e sistemas de inovação, visto tratar-se de uma competência central para diversas ocupações e setores industriais (Costa, 2008; Gibson, & Kong, 2005). Com base na história do desenvolvimento econômico observa-se que o fluxo da informação e do conhecimento tornou-se mais intenso, veloz e significativo para a sociedade e para as organizações pela evolução das tecnologias. Tanto as informações *per se* quanto o conhecimento gerado a partir delas transformaram-se em fatores essenciais e recursos valiosos para a ativação dos processos criativos dos indivíduos, grupos e organizações (Seelig, 2012), sobretudo ao se levar em consideração os impactos recentes provocados pelas tecnologias digitais e as consequentes mudanças do comportamento da sociedade, muito mais atuante em processos de criação e inovação de valor. Dada a relevância da informação, do conhecimento e da tecnologia para a criatividade e a inovação, deve-se considerar que a existência consolidada de tais recursos nos territórios estimula os comportamentos individuais e as iniciativas coletivas e organizacionais visando ao desenvolvimento local (econômico, social e ambiental), tanto de forma particular quanto em seu conjunto, consolidando, neste caso específico, a aglomeração criativa.

Nesse sentido, reforça-se o protagonismo das cidades criativas, em que a maior concentração demográfica torna-se um elemento aglutinador de informação, conhecimento e tecnologia e, portanto, facilitador para o desenvolvimento da criatividade e da inovação (Florida, 2002b; Landry, 2000, 2013; Trullén, & Boix, 2008), para o qual se pressupõe a existência de mecanismos de regulação e apoio da EC local, constituídos por políticas públicas locais (Bakhshi et al, 2017). Todavia, dispor de uma grande população não se faz suficiente para garantir o desenvolvimento local (Romer, 1990). As dimensões inseridas no conceito de cidade criativa devem, então, ser consideradas de maneira mais abrangente, não apenas

relacionadas às grandes metrópoles, mas às pequenas e médias urbanidades, incluindo-se aquelas em que se observa a extensão da aglomeração criativa ao meio rural.

Antes vinculado ao significado de delimitação física, o conceito de território assume atualmente um sentido multidimensional, a partir da integração de seus elementos de demarcação espacial e de conteúdo socioeconômico (Gallas, Ghedine, Gonçalo, & Rossetto, 2018). Assim, define-se, com maior completude, o **território criativo** como o ambiente, lugar ou espaço em que, no contexto da nova economia, se encontram presentes os recursos, capacidades, dinâmicas e políticas da EC, independentemente de seu porte ou de ser exclusivamente urbano. O território criativo caracteriza-se pela disponibilidade local de capital humano, capital social e recursos tecnológicos que estejam intrinsecamente relacionados aos seus recursos simbólicos materiais e imateriais, ou seja, seu capital cultural; pela valorização de suas capacidades produtivas criativas (individuais, coletivas, organizacionais e institucionais); pela dinâmica com que equilibra passado e presente, legado e modernidade, tradição e inovação, bucólico e efervescente; e, finalmente, pelos seus mecanismos políticos de regulação e apoio à EC (Bell, & Jayne, 2010; Depiné, 2019; Evans, 2009; Gallas et al., 2018; Jeffcutt, 2004; Lazzeretti et al., 2008; McGranahan, & Wojan, 2007). Este conjunto de ativos tem o poder de impulsionar o empreendedorismo, a inovação e a geração de valor e riqueza no território criativo, inclusive de maneira transversal, como é o caso das experiências proporcionadas pelo denominado turismo criativo. Experiências turísticas e bens e serviços criativos, ao exporem e explorarem economicamente atributos tangíveis e intangíveis locais, são, em essência, dependentes dos mesmos recursos e capacidades do território criativo. Por isso, quando coexistem, são concebidos e desenvolvidos numa relação de sinergia e reciprocidade entre os atores de ambos os setores e demandam, principalmente a nível municipal, a elaboração de políticas públicas integradas de turismo e cultura (Álvarez-García, Maldonado-Erazo, Río-Rama, & Sánchez-Fernández, 2019; Ashton, 2018; Kneafsey, 2001; Marques, & Borba, 2017). Contudo, é fundamental para o desenvolvimento do território que, em primeiro lugar, se defina o escopo criativo para o qual aquele conjunto de ativos venha a ser eficiente. Em segundo lugar, é necessário que todos os ativos estejam sistemicamente articulados e integrados por meio de informação, conhecimento e tecnologia voltados ao desenvolvimento da criatividade e da inovação. Por último, é preciso que todos os planos, projetos, ações e políticas que venham a ser elaborados e implementados tenham como objetivo principal o efetivo crescimento da EC local.

2.2 Criatividade tecnológica e criatividade cultural

Scott (1999) e Gibson e Kong (2005) estão entre os primeiros autores que, mais enfaticamente, apontam para a necessidade de se analisar as relações entre tecnologia e ICCs. Primeiro, de uma maneira ampla, justificam-na em razão do impacto das tecnologias sobre a nova economia e os processos de globalização. Segundo, de maneira particular, pela intensificação do uso de novas tecnologias no desenvolvimento de bens e serviços inovadores inspirados no conjunto das artes tradicionais. Todavia, de acordo com análise bibliométrica recente (Lazzeretti et al. 2017), ainda há carência de estudos dedicados exclusivamente ao tema (Boix et al., 2013; Di Maria et al., 2012). Em sua Geografia Econômica do Talento (GET), Florida (2002b) condiciona o desenvolvimento local à existência prévia e ao grau de atratividade de capital humano (ou talento) que possa suprir à demanda de setores e organizações de alta tecnologia. A elevada concentração daquele capital humano, corrobora o autor, favorece o crescimento econômico, a formação de *clusters* altamente especializados, o desenvolvimento tecnológico e incentiva a criatividade, a inovação e a diversidade. Reconhecendo, todavia, o papel mais amplo da criatividade (Costa, 2008; Gibson, & Kong, 2005; Markusen, 2006), Florida (2002a), ao mesmo em que distingue o capital humano relacionado à indústria de alta tecnologia daquele relativo aos setores produtivos das ICCs, busca estabelecer conexões econômico-espaciais entre eles. Ao propor pioneiramente o denominado *Bohemian index*, esse estudo, em especial, valida a hipótese de que a presença de profissionais dos setores culturais e criativos está fortemente relacionada à presença de capital humano e de organizações dos setores de alta tecnologia em determinado espaço geográfico. Apesar de a hipótese ter sido construída e analisada na ordem apresentada, o autor conclui enfaticamente que sua pesquisa baseia-se não na dependência, mas na transversalidade das evidências, todas obtidas por meio de dados secundários. Assim, apesar de a GET condicionar o crescimento das indústrias de alta tecnologia de certa localidade à existência prévia de capital humano especializado e à capacidade desse *cluster* de atrair e reter mais talentos relacionados à sua demanda de crescimento, ambos os estudos de Florida (2002a; 2002b) levam ao entendimento de que, apesar de o talento de alta tecnologia ser imprescindível, a presença da classe cultural e criativa favorece às capacidades ambientais relacionadas ao desenvolvimento tecnológico.

A despeito das críticas recebidas ao longo dos anos, os trabalhos de Florida, ao evidenciarem a complementariedade do capital humano de alta tecnologia com o cultural e criativo no âmbito territorial, contribuem para expor a relação positiva existente entre criatividade tecnológica – ou grau da inovação regional em função da existência de indústrias de alta tecnologia – e criatividade cultural – elemento central que conecta o conjunto das artes tradicionais (música, artes cênicas, artes visuais, artesanato e literatura) ao conjunto das demais ICCs (editoração e mídia impressa, fotografia, fonografia, cinema, rádio e televisão, arquitetura, *design*, moda, publicidade, *softwares* e *games*) e ao das atividades de preservação e difusão do patrimônio histórico-cultural material e imaterial (centros culturais, museus, galerias, bibliotecas, arquivos e serviços correlatos) (Caves, 2000; DCMS, 2001; Pratt, 1997; Throsby, 2008). Sem que se percam de vista as dimensões físicas e simbólicas que caracterizam os territórios criativos e as experiências vivenciadas localmente no âmbito do turismo criativo (Marques, & Borba, 2017), as tecnologias, em especial as digitais, se apresentam como recursos essenciais para o desenvolvimento da criatividade cultural e a inovação dos modelos de negócio criativos (Boix et al., 2013), relacionando-se diretamente com suas dimensões de criação, entrega e captura de valor. Ao mesmo tempo, também se apresentam com dinamizadoras dos modelos e processos de engenharia, gestão e midiatização do conhecimento no território criativo, sendo potencialmente capazes de promover um moto-contínuo de inovação, desenvolvimento e geração de riqueza baseados na criatividade tecnológica local.

Nesse ambiente criativo e simbiótico, inovações de modelos de negócio criativos podem requerer novas tecnologias, ao mesmo tempo em que inovações tecnológicas podem suscitar em novos modelos de negócio criativos. Considera-se essencialmente importante, portanto, que as capacidades cultural e tecnológica da criatividade possam ser sistemicamente integradas no espaço em que se constitui o território criativo.

2.3 O sistema de inovação do território criativo

O conceito de sistema de inovação, como proposto por Lundvall (1992) e outros autores neo-schumpeterianos, apresenta-se de forma bastante apropriada para articular conhecimento, criatividade e iniciativas visando à inovação e o desenvolvimento econômico dos territórios criativos. Essa articulação consolida-se perante os princípios da nova economia e da teoria do

novo crescimento (Romer, 1990), em que valores, hábitos, cultura, capital humano e outros recursos, capacidades e comportamentos dos agentes produtivos somam-se aos processos históricos do desenvolvimento econômico local, à fluidez do conhecimento, à infraestrutura tecnológica e às políticas de inovação (Cario, Lemos, & Bittencourt, 2016; Gallas et al., 2018; Lazzeretti et al., 2008; Lundvall, 1992; Seelig, 2012; Trullén, & Boix, 2008). Como resultado dessa articulação, observa-se a construção de cenários mais realistas e detalhados sob o aspecto prático, para a elaboração de planos de crescimento, por exemplo, e sob o aspecto teórico, para o desenvolvimento de estudos científicos voltados à compreensão e análise das localidades em que ocorre a atividade econômica, como os territórios criativos.

O sistema de inovação organiza estruturas em rede por meio das quais conhecimento e criatividade fluem e se disseminam pelos seus atores (indivíduos, grupos, organizações privadas e públicas), que, por sua vez, geram e implementam ações inovadoras (Seelig, 2012), cujo impacto se dissemina por todo o sistema. O capital humano, que se apresenta como recurso ambiental para a integração simbiótica entre as criatividades cultural e tecnológica no território criativo, (Florida, 2002a, 2002b), ratifica sua relevância também sob a ótica do sistema de inovação, em que o conhecimento é o componente sobre o qual deve prosseguir esta análise, fazendo-se necessário reconhecer quais são os tipos de conhecimento sobre os quais a estrutura do sistema de inovação deve se organizar.

No contexto atual da pesquisa acadêmica sobre desenvolvimento local e territórios criativos, destacam-se os estudos que relacionam as ICCs com as indústrias intensivas em conhecimento e alta tecnologia (Boix, De Miguel Molina, & Hervas-Oliver, 2013; Di Maria, Grandinetti, & Di Bernardo, 2012), e aqueles que associam a criatividade ao conhecimento simbólico local (Asheim & Hansen, 2009; Plum & Hassink, 2014). Propõe-se e denomina-se, dessa forma, o **sistema de inovação do território criativo (SITC)**, em que se classifica o conhecimento em três tipos a partir da sua origem (Bianchi, & Bastos de Figueiredo, 2019): (i) conhecimento simbólico, nascido a partir das iniciativas de indivíduos, grupos e organizações estabelecidas, que, inspirados na reinterpretação dos valores intangíveis da cultura e da sociedade, inovam em significados, narrativas, experiências, artefatos culturais e pensamento crítico; (ii) conhecimento analítico, desenvolvido a partir das organizações de pesquisa, públicas e privadas, que promovem e disseminam conhecimento científico e novas tecnologias; e (iii) conhecimento sintético, gerado a partir das iniciativas de indivíduos, grupos e organizações com baixos investimentos diretos em pesquisa, mas com foco no

desenvolvimento, muitas vezes de maneira colaborativa, de soluções práticas e inovadoras voltadas exclusivamente ao mercado, por meio de novos usos das tecnologias disponíveis.

Considerar o SITC, portanto, apenas como aglomeração produtiva, pode ser extremamente simplista. Ele estabelece, de fato, um contexto evolucionário baseado no conhecimento, em que a criatividade assume o papel de elemento catalisador, ao promover a ampliação da capacidade inovativa local (Costa, 2008; Trullén, & Boix, 2008). A partir da disponibilidade de capital humano, ele deve ser estruturado de tal forma que a criatividade cultural e a criatividade tecnológica, ao articularem-se e integrarem-se, objetivem sinergicamente estabelecer o equilíbrio entre tradição e inovação e valorizar a produção, conexão, disseminação, fruição e preservação dos conhecimentos simbólico, analítico e sintético do território criativo. Por abarcar todos os atores e componentes do território criativo com o intuito de promover o desenvolvimento da EC, o SITC pode se constituir como a principal referência para a elaboração, implementação e gestão das políticas públicas de regulação e apoio da criatividade e da inovação (Metcalf, 1995).

2.4 Políticas públicas culturais e criativas na nova economia

Além de contextualizar a evolução e importância da informação, do conhecimento e da tecnologia, a história do desenvolvimento econômico provê a pesquisa científica de elementos para a análise das políticas públicas relacionadas à criatividade e a inovação. No que diz respeito às artes tradicionais, suas relações com o Estado e a sociedade transcenderam, respectivamente, as subvenções e o mecenato das eras pré-industriais, para assumirem seus papéis de atividades geradoras não apenas de valor cultural, mas também de valor econômico. Ao longo de séculos, esse quadro de mudanças está diretamente relacionado à maior inclinação do Estado por esta ou aquela vertente político-econômica e, também, à possibilidade de adoção de tecnologias inovadoras pelos setores artísticos, principalmente em função de sua disponibilidade no território geográfico em que se realizam as atividades de produção: quanto mais lentamente disponível, por mais tempo as artes se fazem dependentes da subvenção estatal. Notadamente, a partir do advento das linhas de montagem e da produção em massa proporcionadas pela Segunda Revolução Industrial (c. 1870), é que o impacto do desenvolvimento tecnológico se consolida definitivamente sobre as artes tradicionais, alçando-as ao contexto industrial. Por isso, ao longo do século XX, surgem

correntes de pesquisadores contrários ou favoráveis à adoção das novas tecnologias pelas artes. O fato é que as inovações que se seguiram desde então, nos campos da automação, eletrônica, computação e, mais recentemente, da transformação digital, promoveram impactos relevantes sobre os setores culturais e criativos, e culminaram, do ponto de vista científico, no debate sobre as ICCs e a EC.

No que diz respeito às políticas públicas, vêm sendo reformuladas ao longo das eras a partir das mudanças promovidas pela tecnologia, com maior ou menor resistência por parte dos regimes políticos ou das classes culturais e criativas (Evans, 2009). Atualmente, observa-se o planejamento, execução e gerenciamento de políticas públicas voltadas à EC em todos os níveis da estrutura político-administrativa do Estado, além de tratados e acordos entre nações, num processo de globalização inerente à nova economia. O primeiro esforço efetivo no sentido de adequá-las à nova realidade econômica e tecnológica foi realizado pelo DCMS britânico, em 1998, para quem a série histórica de alto crescimento dos tradicionais setores britânicos de música e cinema foi especialmente inspiradora. Ambos são dependentes da criatividade individual e geram valor por meio da propriedade intelectual – cujos instrumentos regulatórios são bastante consolidados –, e os formuladores das novas políticas públicas viram esse conjunto de características como extensível a outros setores, com potencial para trazer desempenhos econômicos igualmente positivos (Cunningham, 2002; Galloway, & Dunlop, 2007). Ao anunciar a reforma, o DCMS apresentou mecanismos de suporte aos trabalhadores, empreendedores e organizações vinculados a treze setores produtivos, denominados, naquele momento, de Indústrias Criativas (DCMS, 1998). Em 2001, o DCMS faz nova publicação preconizando os resultados proporcionados pelas políticas de apoio às Indústrias Criativas (DCMS, 2001), o que, de certa forma, consolida e dissemina tanto o uso do termo quanto a atenção dos pesquisadores para as classes criativas (Florida, 2002c), organizações da produção criativa (Drake, 2003; Lampel et al., 2000) e territórios criativos, notadamente as cidades (Florida, 2002a, 2005; Gupta et al., 2002; Landry, 2000; Scott, 2000). Contudo, alguns autores apresentam críticas ao conceito das Indústrias Criativas (Galloway, & Dunlop, 2007), dentre as quais duas devem ser trazidas ao contexto deste trabalho. Em primeiro lugar, uma vez que a criatividade é um termo de grande amplitude (Lazzeretti et al., 2008; Markusen, 2006), ela dificulta a delimitação precisa das Indústrias Criativas. Em segundo lugar, não há nada especificamente “cultural” nas “indústrias criativas” além dos elos comuns da criatividade e da propriedade intelectual (Cunningham, 2002), dificultando a capacidade de

medir a real contribuição econômica e social que bens simbólicos (ou seja, recursos simbólico-culturais materiais e imateriais) podem vir a proporcionar no contexto da economia do conhecimento (Galloway, & Dunlop, 2007). Nesse sentido, seja por consenso ou pela falta dele, tem-se dado preferência à utilização da denominação de Indústrias Culturais e Criativas (ICCs), por meio da qual se preservam as conexões entre cultura e criatividade, ao mesmo tempo em que se amalgamam fatores condicionantes, como desenvolvimento tecnológico e conhecimentos simbólico, analítico e sintético, aos demais elementos da EC.

Evidencia-se que o contexto local torna-se a célula para que espaços como bairros, distritos, cidades e regiões desenvolvam suas vocações criativas por meio de estruturas proativas e balizadoras de políticas públicas. Como proposto ao longo deste estudo, o SITC pode ser uma dessas estruturas ao trazer em seu cerne a articulação e integração das criatividades cultural e tecnológica, das dimensões físicas e simbólicas locais e das capacidades inovativas, a valorização do capital humano e social e a dinamização dos modelos e processos de engenharia, gestão e midiaticização do conhecimento. Para que possam vencer os desafios de elaboração, implantação e gerenciamento de políticas públicas e de mecanismos de suporte visando ao desenvolvimento da EC local, são três os pilares que devem nortear seus formuladores a partir do conceito do SITC: (i) viabilizar a construção sinérgica de relações colaborativas entre empreendedores, coletivos, empresas privadas e instituições públicas presentes no território criativo, facilitando conexões multilaterais desestratificadas e estabelecendo um modelo de relacionamento público-privado multinível, do local ao global; (ii) organizar mercados de trabalho locais eficientes e altamente qualificados, promovendo a participação das instituições de ensino para a formação de talentos e o desenvolvimento da EC; e (iii) ampliar as capacidades culturais e criativas locais por meio do fomento às relações trans-setoriais, entre atores das ICCs e atores de outras indústrias, notadamente as de alta tecnologia (Florida, 2002a, 2002b). Ao fomentá-las, ganha-se em eficiência na promoção da inovação tecnológica estratégica e sustentável e fortalece-se a vantagem competitiva do território criativo. Espera-se, também, que os riscos – como, por exemplo, o impacto da gentrificação –, possam ser politicamente previstos e mitigados, trazendo maior segurança aos trabalhadores, empreendedores, empresários e investidores do setor cultural e criativo local (Evans, 2009; Landry, 2013; Metcalfe, 1995; Power, & Scott, 2004).

Ao longo desta revisão de Literatura evidenciam-se características, dimensões e fatores aos quais se procura consolidar por meio de uma construção teórica elaborada tanto do ponto de

vista do espaço geográfico quanto econômico. As proposições apresentadas relativamente ao território criativo e à EC são analisadas nas próximas seções tendo como estratégia de pesquisa o estudo de caso único.

3 MÉTODO DE PESQUISA

Segundo definição comum a diversos autores, o estudo de caso caracteriza-se como uma estratégia de pesquisa empírica que permite a constatação, análise e compreensão de determinado fenômeno contemporâneo em seu contexto de vida real, especialmente quando as fronteiras entre ambos não estão claramente definidas (Gil, 2009; Miguel, 2007; Yin, 2004). Por meio do estudo teórico aqui apresentado pretende-se dar luz a um fenômeno contemporâneo a partir do conceito de território criativo e da importância das dimensões cultural e tecnológica da criatividade para o seu desenvolvimento. Considerando-se a presença de recursos e capacidades culturais e criativos e de um ambiente intensivo em conhecimento, todos devidamente articulados, propõe-se a sua integração sistêmica a um segundo conceito, denominado sistema de inovação, do qual resulta o SITC como estrutura proativa e balizadora da formulação de políticas públicas para a EC local. Caracterizado o fenômeno e ao se decidir pelo uso do estudo de caso como estratégia de pesquisa, deve-se investigá-lo, como salientado, em um ou mais contextos específicos da vida real. Para tanto, faz-necessário escolher esses contextos e, também, definir uma questão de pesquisa norteadora da investigação. Neste caso, opta-se pelo estudo de um único contexto ou unidade de pesquisa: o município brasileiro de Santa Rita do Sapucaí, MG, por meio do qual se pretende responder à seguinte pergunta: **Como a simbiose entre cultura e tecnologia promove a inovação e o desenvolvimento do território criativo?**

3.1 Estudo de caso único

A adoção do estudo de caso único, comparativamente ao estudo de casos múltiplos, se faz possível quando a teoria, ao se apresentar bem formulada, especifica um conjunto claro de proposições e circunstâncias às quais se acredita sejam verdadeiras. Para confirmar, contestar ou estender essa teoria, deve existir um caso único, decisivo e revelador, que satisfaça todas as condições para testá-la (Yin, 2004). Entende-se que a unidade de pesquisa escolhida neste

trabalho – o município brasileiro de Santa Rita do Sapucaí, MG (SRS) –, atende a tais condicionantes. É decisivo por se tratar de um município internacionalmente reconhecido pela sua alta capacidade tecnológica, que instituiu um movimento de valorização do patrimônio e da produção cultural local e que se autodenomina como cidade criativa. E é revelador, dado que, à exceção de uma dissertação de mestrado (Sousa, 2020), as bases de dados consultadas (Scielo, Scopus e Web of Science) não apresentaram publicações relacionadas à análise do Movimento CCCF; foram encontrados estudos dirigidos apenas ao Arranjo Produtivo Local (APL) de eletroeletrônica do qual SRS é a cidade-polo conhecida como Vale da Eletrônica. Não se localizaram, portanto, publicações relativas ao território criativo de SRS no conceito aqui defendido, ou seja, que tenham produzido análises sobre a disponibilidade local de capital humano, capital social e recursos tecnológicos intrinsecamente relacionados ao capital cultural do território, valorizando suas capacidades produtivas criativas, a dinâmica com que equilibra tradição e inovação e seus mecanismos políticos de regulação e apoio à EC.

Por essa razão, a condução deste estudo de caso único é, além de exploratório, de natureza holística (Yin, 2004), dado que procura compreender, em primeira instância: (i) quais fatores motivaram a constituição do Movimento CCCF, de valorização do patrimônio e da produção cultural local, que, em fusão com o Vale da Eletrônica, formam o território criativo de SRS; (ii) como se inter-relacionam os diversos atores (culturais e tecnológicos) do território criativo de SRS; (iii) se essas mesmas inter-relações articulam e integram sistemicamente as criatividades cultural e tecnológica, as dimensões físicas e simbólicas locais, as capacidades inovativas, a valorização do capital humano e social e a dinamização dos modelos e processos de engenharia, gestão e mediatização do conhecimento, assemelhando-se ao conceito de SITC proposto neste estudo; (iv) como se dá o balizamento para a elaboração, implementação e gestão das políticas públicas de regulação e apoio da EC de SRS. Como unidade de análise, SRS deve ser definida de maneira operacional visando garantir que o seu estudo de caso seja relevante ao tema e aos objetivos deste trabalho (Yin, 2004).

3.2 Santa Rita do Sapucaí (SRS)

SRS é um município brasileiro da mesorregião do Sul e Sudoeste do estado de Minas Gerais. Com uma população estimada de 43.750 habitantes, sua economia é diversificada e calcada principalmente nas atividades agropecuárias e industriais. Nos agronegócios destacam-se a

indústria agropecuária, as produções de café e leite, com as sementes de milho e arroz vindo em posição secundária. O município, todavia, é reconhecido pela sua indústria eletroeletrônica. Devido ao seu bem sucedido *cluster* do setor, com empresas, centros educacionais e de pesquisa, SRS é conhecida desde os anos 1980 como "O Vale da Eletrônica" (PMSRS, 2021).

3.2.1 O Vale da Eletrônica

Trata-se de um dos principais polos de tecnologia do Brasil, voltado ao desenvolvimento e produção de produtos eletroeletrônicos, reconhecido nacional e internacionalmente. Composto atualmente de 1 condomínio municipal de empresas, 153 indústrias de base tecnológica e 31 *startups* instaladas em 03 incubadoras (sendo uma delas municipal), o *cluster* gera 14.700 postos de trabalho diretos e indiretos de mão de obra qualificada formada nas instituições de ensino locais e fabrica 14.500 produtos do segmento e seus respectivos componentes. SRS é, também, cidade-polo de um Arranjo Produtivo Local (APL) de eletroeletrônica do qual fazem parte, além dela, os municípios vizinhos de Itajubá, Pouso Alegre e Varginha. Atualmente, o APL concentra 29% da mão de obra da indústria eletrônica de Minas Gerais, sendo a maior do estado e a terceira maior do setor no Brasil. Considera-se o APL uma iniciativa cujo desenvolvimento e sucesso fundamentam-se na hélice tríplice de inovação e empreendedorismo, em que a ocorrência de relações sinérgicas entre academia, governo e indústria proporciona a estruturação de novos modelos organizacionais, baseados no conhecimento, na criatividade e no desenvolvimento sustentável sob os aspectos econômico, social e ambiental (FIVEL, 2021; PMSRS, 2021).

SRS destaca-se pela sua estrutura educacional voltada à formação de mão de obra especializada para o APL. São três as principais instituições de ensino do setor de eletroeletrônico (PMSRS, 2021; Sousa, 2020):

- a. Escola Técnica de Eletrônica "Francisco Moreira da Costa" (ETE), reconhecida como a primeira voltada à formação técnica em eletroeletrônica da América Latina, fundada em 1959;
- b. Instituto Nacional de Telecomunicações (INATEL), fundado em 1965; e
- c. Centro de Ensino Superior em Gestão, Tecnologia e Educação (FAI), fundado em 1971.

Juntas, essas instituições oferecem à população e ao mercado: 11 cursos técnicos, 10 cursos de graduação, 22 cursos de pós-graduação, 1 curso de mestrado e 1 curso de doutorado. Possuem cerca de 60 laboratórios e centros de pesquisa e participam diretamente do desenvolvimento compartilhado de projetos de base tecnológica com a iniciativa privada (ETE, 2021; FAI, 2021; FIVEL, 2021; INATEL, 2021; PMSRS, 2021).

A estrutura local detém credenciais para a realização de quatro feiras anuais de tecnologia e inovação, três delas promovidas pelas instituições de ensino mencionadas – visando à apresentação de *startups* e projetos de alunos nas áreas de eletrônica digital, telecomunicações, tecnologia da informação, automação industrial, biomedicina, gestão organizacional e educação –, e uma realizada pela iniciativa conjunta da Prefeitura Municipal (PMSRS), da Associação Industrial e do Sindicato das Indústrias de Aparelhos Elétricos, Eletrônicos e Similares do Vale da Eletrônica (ETE, 2021; FAI, 2021; FIVEL, 2021; INATEL, 2021; PMSRS, 2021).

No campo da gestão e formulação de instrumentos regulatórios e políticas públicas em favor do desenvolvimento e a inovação, o poder público local oferece incentivos para novas empresas que desejam se instalar no município e articula regimes tributários diferenciados e programas desenvolvimentistas junto aos respectivos órgãos estaduais e federais. Mais recentemente, os recursos e capacidades do Vale da Eletrônica o qualificaram à implementação de um novo *cluster*, voltado ao setor tecnologia e saúde. Já se encontram em atividade 22 empresas especializadas em produtos e soluções eletromédicas e 1 incubadora de empresas, com ambientes homologados pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), além da criação de cursos técnicos, de graduação e especialização pelas instituições de ensino, de 1 hospital-escola e de 1 novo hospital municipal com leitos para casos de média e alta complexidade (FIVEL, 2021; PMSRS, 2021). Além do *cluster* de eletromedicina, a PMSRS é parte ativa e incentivadora do Movimento CCCF.

3.2.2 O Movimento Cidade Criativa, Cidade Feliz (CCCF)

Criado em 2013, o Movimento CCCF é uma rede colaborativa que une lideranças comunitárias, artistas independentes, coletivos culturais, instituições de ensino, organizações da iniciativa privada, entidades representativas de classes, poder público e o setor comercial visando fomentar o desenvolvimento da EC local e construir, com isso, uma sociedade mais

humana, justa e feliz. O CCCF foi concebido a partir de 4 pilares que, ao comporem 2 eixos de atuação, delineiam sua missão: **cultura e cidadania**, para sensibilizar a sociedade quanto à importância das dimensões física e simbólica de seu patrimônio histórico e de sua produção artística; **tecnologia e empreendedorismo**, para o desenvolvimento do mercado cultural e criativo local. Dessa forma, estabelecem-se, também, 4 objetivos principais: (i) solidificar a cultura como base de uma sociedade plena, solidária e justa; (ii) favorecer o surgimento de novos negócios; (iii) trazer bem-estar, lazer, cultura, entretenimento e qualidade de vida aos habitantes e visitantes do município; e (iv) atrair talentos que buscam este tipo de ambiente (CCCF, 2021; PMSRS, 2021; Sousa, 2020).

Artistas têm interagido com profissionais de alta tecnologia e tem-se estimulado o setor de turismo por meio da exploração das potencialidades do município, inclusive de suas atividades tradicionais e rurais, como culinária e cultura cafeeira. Apesar de haver certa concentração de esforços no entorno dos idealizadores e dos atuais facilitadores do Movimento, a iniciativa estimula o surgimento de novas lideranças. Há um forte incentivo visando ao surgimento de novos artistas dispostos a produzir conteúdos relevantes para a comunidade e à expansão da rede. Se, no seu primeiro ano de realização, em 2013, o CCCF caracterizava-se como um festival de final de semana cuja programação era composta de 7 atrações, em sua edição 2019² os eventos se multiplicaram e somaram mais de 1.000 ações culturais realizadas no decorrer dos 12 meses do ano (CCCF, 2021).

Outra característica do CCCF é que os projetos impulsionados por ele devem visar a ter vida própria no longo prazo, ou seja, prever sua continuidade e independência do Movimento. Este é o caso, por exemplo, de seu projeto mais bem sucedido até aqui: o evento criativo HackTown, um festival que evidencia as competências de SRS em criatividade e inovação e que reúne cerca de 5 mil visitantes de todo o país “(...) de áreas como comportamento, inovação, música, educação, tecnologia e empreendedorismo com o objetivo de conectar pessoas, mas sobretudo, com a proposta de mostrar que o novo não está restrito aos grandes centros urbanos (...)” (Sousa, 2020, p. 67). Na mais recente edição realizada no formato presencial, em 2019, promoveu mais de 600 atividades³, entre palestras, *showcases* de música e *workshops*, ao longo de 4 dias de evento (CCCF, 2021).

² Em função da pandemia COVID-19, os dados relativos às atividades do Movimento CCCF e do Festival HackTown, referem-se às suas mais recentes edições presenciais, ou seja, do ano de 2019.

³ A contabilização do Movimento CCCF considera o HackTown como um único evento, independentemente do número de atividades que o festival promove durante sua realização.

Os dados preliminares apresentam um *cluster* de alta tecnologia bastante consolidado, que desenvolve novas oportunidades, como é o caso do *cluster* de eletromedicina, a partir de suas competências principais. De outra parte, desenvolve em ritmo bastante acelerado seu *cluster* cultural, o Movimento CCCF, que vem se constituindo num novo eixo de desenvolvimento local. Por isso, torna-se evidente que SRS está claramente endereçada à questão de pesquisa apresentada, constituindo-se como unidade decisiva e reveladora a ser analisada por este estudo de caso. Apresentam-se, a seguir, os procedimentos adotados pelo protocolo de pesquisa no estágio atual de desenvolvimento deste trabalho.

3.3 Coleta de dados

Estudos de caso único exigem uma investigação cuidadosa com o intuito de minimizar as chances de uma representação equivocada do fenômeno em seu contexto e para maximizar o espaço necessário para se coletar evidências. (Yin, 2004). Dada a premência do tempo para a apresentação deste estudo em sua primeira versão, optou-se, até aqui, pela realização de quatro atividades relacionadas à coleta e análise de dados: (i) coleta de dados secundários; (ii) elaboração do questionário de entrevistas como um dos instrumentos previstos para a coleta de dados primários; (iii) realização de estudo-piloto; e (iv) análise dos resultados do estudo-piloto e apresentação de seus resultados.

No que tange à coleta de dados primários e secundários para o estudo-piloto, a conveniência e o acesso a dados e pessoas foram os principais critérios adotados para a sua realização (Yin, 2004). Como fontes de dados secundários, incluem-se Sousa (2020) e os *websites* das seguintes instituições e organizações de SRS: CCCF, ETE, FAI, FIVEL, INATEL e PMSRS. Destaca-se, nesse conjunto, o vídeo-documentário, produzido pela Trem Filmes, intitulado “Cidade criativa: uma utopia de felicidade”, um desdobramento da dissertação de Sousa (2020), cujo conteúdo poderá ser melhor explorado nas fases seguintes do protocolo de pesquisa. Já para a coleta de dados primários foram realizadas as seguintes ações, todas no dia 23 de setembro de 2021:

- a. às 10h37min, envio de e-mail à Secretaria Municipal de Esporte, Cultura, Lazer e Turismo da PMSRS, expondo os objetivos do presente estudo e solicitando a realização de uma entrevista com o Secretário Municipal da pasta;

- b. entre 11h33min e 12h55min, como resultado do e-mail anterior, troca de mensagens de texto através do aplicativo WhastApp com a Sra. Luciana Aflisio do Couto, pedagoga lotada na Secretaria Municipal de Esporte, Cultura, Lazer e Turismo, Secretária do Conselho Municipal de Patrimônio Cultural (COMPAC), Conselheira do Setor Municipal de Patrimônio Cultural (SEMPAC) e uma das autoras do Inventário do Movimento CCCF;
- c. entre 14h16min e 15h20m, entrevista com o Sr. Carlos Henrique Vilela, Diretor de Marketing e Negócios da Leucotron, empresa de alta tecnologia instalada no Vale da Eletrônica, e cofundador e Diretor de Conteúdo do Festival HackTown⁴;
- d. entre 16h00min e 17h12min, entrevista com o Sr. Janilton Prado, Secretário Municipal de Esporte, Cultura, Lazer e Turismo da PMSRS⁵.

Na seção seguinte apresentam-se os resultados provenientes dessas ações.

4 RESULTADOS

Os resultados de um estudo-piloto devem contemplar aprendizados tanto para os objetivos do estudo quanto para os procedimentos definitivos do protocolo de pesquisa. No que se refere ao presente trabalho e à sua questão de pesquisa, os resultados do estudo-piloto demonstram a importância da seleção de uma unidade de análise que seja decisiva e reveladora (Yin, 2004). Ao se realizar a triangulação das informações obtidas por meio das fontes secundárias e entrevistas, fica evidente, no caso de SRS, a simbiose entre criatividade cultural e criatividade tecnológica, dado que é intensa a colaboração entre as organizações do Vale da Eletrônica e as iniciativas do Movimento CCCF. De fato, os pilares e eixos que norteiam a concepção e desenvolvimento do Movimento CCCF inter-relacionam-se com as dimensões propostas do SITC: o eixo ‘cultura e cidadania’ conecta-se com o conjunto ‘criatividade cultural e conhecimento simbólico’; o eixo ‘tecnologia e empreendedorismo’ conecta-se com o conjunto ‘criatividade tecnológica e conhecimento sintético’; a articulação e integração entre os eixos – e por consequência entre os conjuntos –, é mediada pelo conhecimento analítico, que também se faz presente na formulação das políticas públicas, corroborando o papel proativo e

⁴ A gravação desta entrevista está disponível em <https://drive.google.com/file/d/1aPeJD0le253n7NV7nJwN9QdCtuzFl2um/view?usp=sharing>.

⁵ A gravação desta entrevista está disponível em <https://drive.google.com/file/d/1MMRktb0THPuIkR1XSkTjkGLBcLmGF7D0/view?usp=sharing>.

balizador do SITC. Observa-se, de maneira complementar, com base no depoimento do secretário Janilton Prado, que há um desdobramento do eixo ‘cultura e cidadania’ em ‘arte e cultura’ e ‘ética e cidadania’.

No que tange aos elementos locais no âmbito do conhecimento analítico do SITC, nas duas entrevistas realizadas durante o estudo-piloto houve clara alusão ao papel inspirador do Prof. Dr. Paulo Tadeu Leite Arantes, da Universidade Federal de Viçosa, MG, e ao papel de idealização do Movimento CCCF ao Prof. Wander Chagas, do INATEL. Destacam-se três termos, tidos como dimensões fundamentais para a concepção do Movimento CCCF e diretamente relacionados às proposições dos dois professores: rizoma, utopia e felicidade. Essas descobertas requererão algum complemento teórico com base na Filosofia com vistas a serem mais bem exploradas pelos instrumentos do protocolo de pesquisa definitivo. De outra parte, apesar de constatada a existência de um fluxo de atração e retenção de talentos criativos, não houve referência, em nenhuma fonte de dados, a iniciativas de implementação de atividades de ensino cultura e extensão voltadas aos indivíduos criativos culturais, seja no campo artístico, de tecnologia ou de negócios.

SRS não se apresenta como um território criativo voltado a um único segmento das ICCs, mas desenvolve-se de maneira multifacetada: música, teatro, cinema, *game*, grafite, artesanato, patrimônio histórico ganham a mesma importância e colaboram com a disseminação das atividades culturais e criativas por toda a cidade, tendo proporcionando a realização de mais de um milhão de atividades no ano de 2019. Elas vêm se desenvolvendo por meio de conexões multilaterais estabelecidas pelo Movimento CCCF a partir de iniciativas de indivíduos, coletivos e empresas típicas dos setores culturais, que se apropriam livremente da marca CCCF. De maneira orgânica aberta, inclusiva e colaborativa conectam-se aos eventos realizados ao longo do ano na cidade empreendedores locais e, por vezes, regionais, dos setores de gastronomia e turismo, caracterizando efetivamente o território criativo. Além da produção em si, os dados preliminares apontaram também a existência de atores com papéis voltados à intermediação, marketing, financiamento e estratégia, denotando a organização de um sistema de criatividade e inovação *multicluster* (Evans, 2009). As entrevistas destacaram o HackTown, mas também trouxeram outros eventos e atividades locais que vêm ganhando expressão: (i) Festival de Jazz; (ii) Festival Internacional de Teatro; (iii) Festival de Gastronomia; (iv) Mostra do Audiovisual de SRS (a primeira edição será em 2022); (v) Festival Gastronômico do Café, que alia a tradição rural e cafeeira do município à tecnologia

e ao turismo; (vi) preservação e difusão do patrimônio cultural material e imaterial do historiador e empreendedor cultural local Carlos Romero Carneiro, responsável pelo projeto “Memórias santa-ritenses”, que se caracteriza pelo uso intensivo de tecnologia digital para disseminar o conhecimento simbólico e promover o turismo criativo a partir preservação das edificações históricas do município; (vii) por iniciativa do poder público municipal, o desenvolvimento de projetos de ampliação, reforma, reestruturação e qualificação dos espaços públicos com vistas a melhor atender à demanda turística, nova e crescente em razão das atividades do Movimento CCCF e da inclusão do município na Rota do Café, uma iniciativa do Ministério do Turismo do Brasil.

Na interseção entre cultura e tecnologia, Carlos Henrique Vilela enfatiza que as instituições de ensino e as empresas do Vale da Eletrônica participam ativamente das iniciativas do Movimento CCCF, seja com a seção de espaços para a realização de eventos, seja prestando serviços ou como patrocinadoras. Em complemento, as instituições promotoras das 4 feiras técnicas realizadas no município também contratam criativos culturais para prestarem serviços ao longo de seus eventos. Como iniciativas que trabalham simultaneamente cultura e tecnologia há, além do HackTown, um núcleo específico de EC na incubadora municipal com ao menos duas *startups* em atividade, segundo informa Janilton Prado. Além disso, SRS foi reconhecida pelo Governo do Estado de Minas Gerais como Parque Tecnológico Aberto, o que traz novas oportunidades de incentivos fiscais estaduais às empresas locais e demandam, em contrapartida, a internacionalização de processos visando estabelecer conexões com cidades criativas e inovadoras de outros países.

No que diz respeito à existência de indicadores quantitativos e qualitativos, Janilton Prado confirma a existência de relatórios detalhados nos arquivos da PMSRS, uma vez que o Movimento CCCF foi inventariado em 2019 com o objetivo de ser declarado como Patrimônio Cultural Imaterial do município. O secretário destaca alguns números da edição 2019 (a mais recente com atividades presenciais) do CCCF: R\$ 20 milhões em investimentos por meio das iniciativas pública e privada, cadastramento de 250 artistas locais e geração de 5 mil postos de trabalho direto, além dos relacionados ao setor turístico nos hotéis e serviços de alimentação. Outra informação também trazida por Janilton Prado, que certamente será merecedora de atenção ao longo da coleta de dados definitiva, é um inovador índice de Felicidade, cujo desenvolvimento está à cargo da consultora Joana Mao. Ao mesmo tempo em que a elaboração e aplicação desse índice faz sentido localmente – vide o fato de a felicidade

ser uma das três dimensões fundamentais do Movimento e deste próprio carregar em sua denominação o termo ‘cidade feliz’ –, também oportuniza, do ponto de vista futuro desta pesquisa, confluir os índices utilizados por Florida (2002a, 2002b) na Geografia Econômica do Talento, em especial o *Bohemian index*, com o índice de Felicidade proposto.

Para o desenvolvimento do conteúdo definitivo deste estudo de caso único de natureza holística, o protocolo de pesquisa estará especificado para contemplar os seguintes procedimentos, relacionados a cinco fontes de evidências distintas (Yin, 2004): (i) documentos informais e/ou não produzidos pela unidade de análise (estudos, relatórios, memorandos, hemeroteca etc.); (ii) registros formais em arquivos, produzidos pela unidade de análise (censos, mapas, tabelas, registros, inventários etc.); (iii) entrevistas definitivas; (iv) observação direta do contexto e seus eventos; (v) análise de artefatos físicos (aspectos culturais e operações técnicas). Tem-se especial atenção à seleção dos futuros entrevistados. Espera-se, também, que as entrevistas venham a ser realizadas em SRS de maneira presencial, uma vez que outras atividades previstas no protocolo de pesquisa poderão ser desenvolvidas concomitantemente a elas.

5 CONCLUSÃO

Este estudo propôs-se a analisar os efeitos da simbiose entre criatividade cultural e criatividade tecnológica para a inovação e o desenvolvimento do território criativo. Criatividade é um termo difuso, que demanda estudos de diversas áreas do conhecimento (Lazzeretti et al., 2008; Markusen, 2006), mas essencial, no contexto da nova economia, para a inovação e o desenvolvimento. Ao se considerar o território criativo como aquele em que as capacidades cultural e tecnológica da criatividade possam ser sistemicamente integradas, agregou-se aos conceitos apresentados o de sistema de inovação, por meio do qual se enfatiza a importância dos conhecimentos simbólico, analítico e sintético para articular e integrar os recursos e capacidades do território criativo, e para balizar a formulação das políticas públicas voltadas à EC.

Adotou-se a estratégia de caso único como estratégia de pesquisa empírica, que permitiu a constatação, análise e compreensão do SITC em seu contexto de vida real. Selecionou-se o município brasileiro de Santa Rita do Sapucaí, MG (SRS) como unidade de análise, em função do polo de alta tecnologia e do Movimento CCCF, ambos consolidados como

competências locais. Realizou-se um estudo-piloto por meio da análise de dados secundários e primários, sendo que estes foram obtidos por meio de duas entrevistas com lideranças criativas do município. Os dados obtidos corroboram preliminarmente os conceitos de território criativo e sistema de inovação, mas trazem novos elementos a serem estudados tanto do ponto de vista teórico quanto empírico, principalmente relacionados à utilização do termo ‘felicidade’. Juntamente com os termos ‘rizoma’ e ‘utopia’, a felicidade é considerada uma das três dimensões fundamentais da concepção do Movimento CCCF, contextualizada em seus pilares, eixos de atuação e na sua própria denominação. Isso levou ao desenvolvimento de um inovador índice de Felicidade, que poderá compor com os índices de inovação regional e o *Bohemian index*, utilizados por Florida (2002a, 2002b) e estabelecer novas diretrizes à sequência deste estudo ou até mesmo incitar a realização de um novo trabalho a partir deste. Como limitação deste estudo, considera-se o fato de que o prazo para sua realização não permitiu que fosse além do estudo-piloto. Deve-se, então, prosseguir com a consolidação do protocolo de pesquisa com base na fundamentação teórica requerida e nos resultados obtidos até aqui para que se possa reavaliar o roteiro de entrevistas utilizado (disponibilizado no Apêndice A) e realizar a coleta e análise definitiva de dados por meio das cinco fontes de evidências selecionadas.

Finalmente, o presente trabalho evidencia, além da sua própria elaboração definitiva como estudo de caso único holístico, oportunidades futuras de pesquisa com base na estratégia do estudo de caso único incorporado (Yin, 2004), dado que há subunidades de análise que poderão trazer maior aprofundamento à compreensão específica do território criativo de SRS e, de um modo mais amplo, novas contribuições à teoria aqui utilizada. Também surge como nova possibilidade de pesquisa relacionada a SRS a análise das relações entre indivíduos, grupos e organizações do território criativo com base na teoria dos ecossistemas.

REFERÊNCIAS

- Álvarez-García, J., Maldonado-Erazo, C. P., Río-Rama, M. de la C. del, & Sánchez-Fernández, M. D. (2019). Creative tourism in small cities and rural areas: a bibliographic review. *Enlightening Tourism. A Pathmaking Journal*, 9(1), 63–94.
- Asheim, B., & Hansen, H. K. (2009). Knowledge bases, talents, and contexts: on the usefulness of the creative class approach in Sweden. *Economic Geography*, 85(4), 425–442. doi:10.1111/j.1944-8287.2009.01051.x.
- Ashton, M. S. G. (2018). Por que ser uma Cidade Criativa? Implicações com o Turismo. In: Anjos, F. A., Angeli, N. P., & Ruiz, T. C. D. (Orgs.). *Turismo e Cidades Criativas*. Itajaí, SC: UNIVALI.
- Bakhshi, H., Cunningham, S., & Mateos-Garcia, J. (2017). Public policy for the creative industries. In C. Jones, M. Lorenzen, & J. Sapsed (Eds.), *The Oxford Handbook of Creative Industries*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Bell, D., & Jayne, M. (2010). The creative countryside: Policy and practice in the UK rural cultural economy. *Journal of Rural Studies*, 26, 209–218. doi: 10.1016/j.jrurstud.2010.01.001.
- Bianchi, C. G., & Bastos de Figueiredo, J. C. (2019). O sistema de inovação das cidades criativas. In C. H. P. de Mello, R. Z. Camargo, & L. M. de Almeida (Orgs.). *Pesquisa que transforma*. São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).
- Boix, R., De Miguel Molina, B., & Hervas-Oliver, J. L. (2013). Creative service business and regional performance: evidence for the European regions. *Service Business*, 7(3), 381–398. doi:10.1007/s11628-012-0165-7.
- Cario, S. A. F., Lemos, D. C., & Bittencourt, Pablo F. (2016). Sistema regional de inovação e desenvolvimento. *Anais do 1º Encontro Da Nacional de Economia Industrial e Inovação [Blucher Engineering Proceedings, v.3 n.4]*, 1352–1369. <https://doi.org/10.5151/ENGPRO-1ENEL-075>.
- Caves, R. (2000). *Creative industries: contracts between art and commerce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- CCCCF. [Movimento Cidade Criativa, Cidade Feliz]. (2021). Revolução criativa em Santa Rita do Sapucaí. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <https://cidadecriativacidadefeliz.com.br/>.
- Comunian, R. (2011). Rethinking the creative city: the role of complexity, networks and interactions in the urban creative economy. *Urban Studies*, 48(6), 1157-1179. <https://doi.org/10.1177/0042098010370626>.
- Costa, P. (2008). Creativity, innovation and territorial agglomeration in cultural activities: the roots of the creative city. In Cooke, P., & Lazzaretti, L. *Creative cities, cultural clusters and local economic development*. Cheltenham, UK: Edward Elgar.

Cunningham, S. D. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry and policy implications. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources*, 102(1), 54–65. <http://eprints.qut.edu.au/588/>.

DCMS [Department for Digital, Culture, Media and Sport]. (1998) *The creative industries mapping document*. Recuperado em 14 de agosto, 2021, de <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998>. London, UK: DCMS.

DCMS [Department for Digital, Culture, Media and Sport]. (2001) *The creative industries mapping document*. Recuperado em 14 de agosto, 2021, de <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001>. London, UK: DCMS.

Depiné, A. (2019, abril). O ambiente da cidade criativa: da arte à participação. *Via Revista (Cidades Criativas)*, 6, 57-64. Recuperado em 31 de agosto, 2021, de <https://via.ufsc.br/download-revista/>.

Di Maria, E., Grandinetti, R., & Di Bernardo, B. (Eds.). (2012). *Exploring knowledge-intensive business services: knowledge management strategies*. New York, USA: Palgrave MacMillan.

Drake, G. (2003). ‘This place gives me space’: place and creativity in the creative industries. *Geoforum*, 34(4), 511–524. [https://doi.org/10.1016/S0016-7185\(03\)00029-0](https://doi.org/10.1016/S0016-7185(03)00029-0).

ETE [Escola Técnica de Eletrônica Francisco Moreira da Costa]. (2021). A Feira. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <https://www.edefmc.com.br/projete-a-feira>.

Evans, G. (2009). From cultural quarters to creative clusters – creative spaces in the new city economy. In M. Legner (Ed.), *The sustainability and development of cultural quarters: international perspectives*. Stockholm: Institute of Urban History.

FAI. [Centro de Ensino Superior em Gestão, Tecnologia e Educação]. (2021). Faitec. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <https://www.fai-mg.br/portal/eventos/faitec>.

FIVEL. [Feira Industrial do Vale da Eletrônica]. (2021). Bem-vindo ao Vale da Eletrônica!. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <http://fivel.sindvel.com.br/vale-da-eletronica/>.

Flew, T., & Cunningham, S. (2010). Creative industries after the first decade of debate. *Information Society*, 26(2), 113–123. <https://doi.org/10.1080/01972240903562753>.

Florida, R. (2002a). Bohemia and economic geography. *Journal of Economic Geography*, 2(1), 55–71. <https://doi.org/10.1093/jeg/2.1.55>.

Florida, R. (2002b). The economic geography of talent. *Annals of the Association of American Geographers*, 92 (4), 743-755, doi: 10.1111/1467-8306.00314.

Florida, R. (2002c). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York, NY: Basic Books.

Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. London, UK: Routledge.

Florida, R., Mellander, C., & Stolarick, K. (2008). Inside the black box of regional development: human capital, the creative class and tolerance. *Journal of Economic Geography*, 8(5), 615–649. <https://doi.org/10.1093/JEG/LBN023>.

Gallas, J. C., Ghedine, T., Gonçalo, C. R., & Rossetto, A. M. (2018). O Papel dos ativos territoriais e da inovação no desenvolvimento de cidades criativas. *Desenvolvimento Em Questão*, 16(43), 113–146. <https://doi.org/10.21527/2237-6453.2018.43.113-146>,

Galloway, S., & Dunlop, S. (2007). A critique of definitions of the cultural and creative industries in public policy. *International Journal of Cultural Policy*, 13(1), 17–31. <https://doi.org/10.1080/10286630701201657>.

Gibson, C., & Kong, L. (2005). Cultural economy: a critical review. *Progress in Human Geography*, 29(5), 541–561. <https://doi.org/10.1191/0309132505ph567oa>.

Gil, A. C. (2009). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas.

Gill, R., & Pratt, A. C. (2008). In the social factory?: immaterial labour, precariousness and cultural work. *Theory, Culture & Society*, 25(8), 1–30. <https://doi.org/10.1177/0263276408097794>.

Gill, R., Pratt, A. C., & Virani, T. E. (Eds.) (2019). *Creative hubs in question*. London, UK: Palmgrave McMillan, Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-10653-9>.

Gupta, V., Hanges, P. J., & Dorfman, P. (2002). Cultural clusters: methodology and findings. *Journal of World Business*, 37(1), 11–15. [https://doi.org/10.1016/S1090-9516\(01\)00070-0](https://doi.org/10.1016/S1090-9516(01)00070-0).

Hall, P. (2000). Creative cities and economic development. *Urban Studies*, 37, 639–649. doi:10.1080/00420980050003946.

Hesmondhalgh, D. (2007). *The cultural industries*. 3rd. ed. London: Sage.

INATEL. [Instituto Nacional de Tecnologia]. (2021). Fetin: Feira Tecnológica da Inatel. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <https://www.inatel.br/fetin/>.

Kneafsey, M. (2001). Rural cultural economy: tourism and social relations. *Annals of Tourism Research*, 28, 762–83.

Jeffcutt, P. (2004). Knowledge relationships and transactions in a cultural economy: analysing the creative industries ecosystem. *Media International Australia*, 112(1), 67–82. <https://doi.org/10.1177/1329878X0411200107>.

- Lampel, J., Lant, T., & Shamsie, J. (2000). Balancing act: learning from organizing practices in cultural industries. *Organization Science*, 11(3), 263–269.
<https://doi.org/10.1287/orsc.11.3.263.12503>.
- Landry, C. (2000). *The creative city: a toolkit for urban innovators*. London, UK: Earthscan.
- Landry, C. (2013). *Origens e futuro da cidade criativa*. São Paulo, SP: SESI.
- Landry, C., & Bianchini, F. (1995). *The creative city*. London, UK: Demos.
- Lazzeretti, L., Boix, R., & Capone, F. (2008). Do creative industries cluster? Mapping creative local production systems in Italy and Spain. *Industry and Innovation*, 15(5), 549–567.
<https://doi.org/10.1080/13662710802374161>.
- Lazzeretti, L., Capone, F., & Innocenti, N. (2017). Exploring the intellectual structure of creative economy research and local economic development: a co-citation analysis. *European Planning Studies*, 25(10), 1693–1713. <https://doi.org/10.1080/09654313.2017.1337728>.
- Lundvall B. (1992). *National systems of innovation: towards a theory of innovation and interactive learning*. London, UK: Pinter Publishers.
- Marques, L., & Borba, C. (2017). Co-creating the city: digital technology and creative tourism. *Tourism Management Perspectives*, 24, 86–93.
<https://doi.org/10.1016/J.TMP.2017.07.007>.
- McGranahan, D., & Wojan, T. (2007). Recasting the creative class to examine growth processes in rural and urban countries. *Regional Studies*, 41, 197–216.
doi:10.1080/00343400600928285.
- Markusen, A. (2006). Urban development and the politics of a creative class: Evidence from a study of artists. *Environment and Planning A*, 38, 1921–1940. doi:10.1068/a38179.
- Metcalf, J. S. (1995). Technology systems and technology policy in an evolutionary framework. *Cambridge Journal of Economics*, 19, 25–46.
<https://doi.org/10.1093/oxfordjournals.cje.a035307>.
- Miguel, P. A. C. (2007). Estudo de caso na engenharia de produção: estruturação e recomendações para sua condução. *Produção*, 17(1), 216-229.
- Mommaas, H. (2004). Cultural clusters and the post-industrial city: towards the remapping of urban cultural policy. *Urban Studies*, 41, 507–532. doi:10.1080/0042098042000178663.
- Moore, I. (2014). Cultural and Creative Industries concept – a historical perspective. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 110, 738–746.
<https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.12.918>.

- O'Connor, J. (2010). *The cultural and creative industries: a literature review*. 2nd ed. (Creativity, Culture and Education Series). Newcastle upon Tyne, UK: Creativity, Culture and Education. Recuperado em 14 de setembro, 2021, de <https://eprints.qut.edu.au/43835/>.
- Peck, J. (2005). Struggling with the creative class. *International Journal of Urban and Regional Research*, 29, 740–770.
- Plum, O., & Hassink, R. (2014). Knowledge bases, innovativeness and competitiveness in creative industries: the case of Hamburg's video game developers. *Regional Studies, Regional Science*, 1 (1), 248–268. doi:10.1080/21681376.2014.967803.
- Power, D., & Scott, A. (2004). A prelude to cultural industries and the production of culture. In Power, D., & Scott, A. (Eds.). *Cultural industries and the production of culture*. London, UK: Routledge.
- Pratt, A. C. (1997). The cultural industries production system: a case study of employment change in Britain, 1984 - 91. *Environment and Planning A*, 29(11), 1953–1974. <https://doi.org/10.1068/a291953>.
- Pratt, A. C. (2000). New media, the new economy and new spaces. *Geoforum*, 31(4), 425–436. [https://doi.org/10.1016/S0016-7185\(00\)00011-7](https://doi.org/10.1016/S0016-7185(00)00011-7).
- Pratt, A. C. (2008). Creative cities: the cultural industries and the creative class. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 90, 107–117. doi:10.1111/j.1468-0467.2008.00281.x
- Pratt, A. C. (2011). The cultural contradictions of the creative city. *City, Culture and Society*, 2(3), 123–130. doi:10.1016/j.ccs.2011.08.002
- Pratt, A. C. (2021). Creative hubs: a critical evaluation. *City, Culture and Society*, 24, 100384. 1-7. <https://doi.org/10.1016/J.CCS.2021.100384>.
- PMSRS. [Prefeitura Municipal de Santa Rita do Sapucaí]. (2021). Santa Rita do Sapucaí. Recuperado em 18 de julho, 2021, de <https://pmsrs.mg.gov.br/o-vale-da-eletronica/>.
- Romer, P. M. (1990). Endogenous technological change. *Journal of Political Economy*, 98 (5), S71–S102.
- Scott, A. J. (1997). The Cultural Economy of Cities. *International Journal of Urban and Regional Research*, 21(2), 323–339. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00075>
- Scott, A. J. (1999). The cultural economy: geography and the creative field. *Media, Culture & Society*, 21(6), 807–817. <https://doi.org/10.1177/016344399021006006>.
- Scott, A. J. (2000). *The cultural economy of cities: essays on the geography of image-producing industries*. London, UK: Sage.

- Scott, A. J. (2006). Entrepreneurship, innovation and industrial development: geography and the creative field revisited. *Small Business Economics*, 26, 1–24. doi:10.1007/s11187-004-6493-9.
- Scott, A. J. (2014). Beyond the creative city: cognitive-cultural capitalism and the new urbanism. *Regional Studies*, 48(4), 565–578. <https://doi.org/10.1080/00343404.2014.891010>.
- Seelig, T. (2012). *InGenium: um curso rápido e eficaz sobre criatividade* (T. Iannarelli, trad.). São Paulo, SP: Livro de Safra.
- Sousa, M. F. de. (2020). *O Programa “Cidade Criativa, Cidade Feliz” como um microdispositivo comunicacional da cidade de Santa Rita do Sapucaí-MG*. Dissertação para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade da Universidade Federal de Itajubá – MG.
- Staber, U. (2008). Network Evolution in Cultural Industries. *Industry and Innovation*, 15(5), 569–578. <https://doi.org/10.1080/13662710802374229>.
- Throsby, D. (2008). The concentric circles model of the cultural industries. *Cultural Trends*, 17(3), 147–164. <https://doi.org/10.1080/09548960802361951>.
- Trullén, T., & Boix, R. (2008). Knowledge externalities and networks of cities in creative metropolis, in: P. Cooke and L. Lazzeretti (Eds). *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*. Cheltenham, UK Edward Elgar.
- Yin, R. K. (2004). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman.