



Relações possíveis entre Tatuagem e Indústria Criativa

Bianca Obregon Fazioni¹

Resumo:

Buscamos neste trabalho refletir acerca das relações possíveis entre a tatuagem e a Indústria Criativa. Para isso utilizamos a pesquisa bibliográfica como principal metodologia, o que nos possibilitou desenvolver o percurso teórico sobre a história da tatuagem e as mudanças que esta prática sofreu ao longo dos anos, bem como as definições de Indústria Criativa. Percebemos através deste trabalho que a tatuagem não é uma prática artística mencionada pelos importantes indicadores da Indústria Criativa, o que acaba gerando o não reconhecimento desta profissão, impossibilitando também o mapeamento das contribuições econômicas que essa prática oferece ao país.

Palavras-chave: Relações Públicas; Gamification; Indústria Criativa.

Introdução

O ramo da tatuagem tem crescido nas últimas décadas. A tatuagem, enquanto prática milenar, passou de mero simbolismo artístico para um mercado em expansão. De acordo com estudo desenvolvido pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), houve um aumento de 24% na abertura de estúdios de tatuagem regularizados no país, entre os anos 2016 e 2017. Infelizmente não há estudos mais recentes que buscam analisar o atual contexto da tatuagem enquanto negócio, nem pesquisas que apontem o número de pessoas tatuadas no país. Apesar disso, é possível identificar diversas reportagens afirmando o crescimento expressivo deste setor no país. 2

É possível identificar que o avanço tecnológico possibilitou que a tatuagem torna-se algo comercial e não mais apenas ritualístico como ao longo da história. Observamos também que, apesar da tatuagem ser reconhecida como uma expressão artística, cuja contribuição econômica atual é considerável, ainda não se enquadra nas categorizações de setores da Indústria Criativa (UNCTAD,2010; FIRJAN, 2022).

Sendo assim, nosso objetivo é relacionar a tatuagem enquanto pertence a Indústria Criativa (I.C.), entendo que a criatividade e o capital intelectual são os insumos básicos para esta prática profissional. Além disso, acreditamos que ao enquadrarmos o ramo da tatuagem enquanto setor da I.C. será possível mensurar de forma mais palpável a con-

cia/2021/04/25/mesmo-com-pandemia-setor-de-tatuagens-fatura-240percent-a-mais-em-ribeirao-preto-sp.ghtml

Tatuagem: um mercado em expansão que demanda pouco do empreendedor, ISTOÉ Dinheiro, 2021. Disponível em: https://www.istoedinheiro.com.br/tatuagem-um-mercado-em-expansao-que-demanda-pouco-do-empreendedor/

¹ Doutoranda em Estudos Linguísticos, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). Mestre em Comunicação e Indústria Criativa e Bacharel em Jornalismo pela Universidade Federal do Pampa (Unipampa) E-mail: biancaobregono@gmail.com

² Mesmo com pandemia, setor de tatuagens fatura 240% a mais em Ribeirão Preto, SP, G1, 2021. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/ribeirao-preto-franca/noti-





tribuição que esse ramo oferece à economia no país, como, por exemplo, ao participar de pesquisas que buscam evidenciar os indicadores da economia criativa em determinados locais.

Este trabalho é derivado de uma inquietação desenvolvida durante a produção do projeto de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação realizado no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Indústria Criativa (PPGCIC) da Universidade Federal do Pampa (Unipampa), campus São Borja. Tal inquietação se dá pela percepção de que são poucos os registros científicos que buscam tratar sobre a tatuagem enquanto um ramo de importantes contribuições econômicas e artísticas.

Metodologia

O ponto de partida para o desenvolvimento metodológico deste trabalho foi a realização de uma pesquisa inicial cuja coleta de dados teve como objetivo identificar o contexto da tatuagem no Rio Grande do Sul, mais precisamente na fronteira oeste, já que é nesta região gaúcha que o PPGCIC se localiza.

Para o desenvolvimento deste mapeamento, optamos por fazer um recorte geográfico elegendo como foco as 10 cidades que possuem campus da Unipampa, são elas: Alegrete, Bagé, Caçapava do Sul, Dom Pedrito, Itaqui, Jaguarão, Santana do Livramento, São Borja, São Gabriel e Uruguaiana.

Após elencar as cidades foco da nossa pesquisa, decidimos utilizar grupos da rede social Facebook para seu compartilhamento, ao total foram 17, sendo pelo menos 1 de cada uma das cidades. Para fazer a seleção dos grupos foi utilizada a ferramenta de pesquisa do Facebook, colocando o nome da cidade e a opção "Grupo", para que pudéssemos visualizar aqueles que possuíam maior número de participantes. Optamos também por participar de grupos que eram voltados para alunos da Unipampa de cada

um dos campus, nos quais tivemos aceitação em 7 deles. Não conseguimos acesso aos grupos da Unipampa de Bagé e Alegrete, e a cidade de Itaqui não possuía um grupo voltado para alunos da Unipampa.

Após o ingresso nos grupos realizamos uma publicação padrão em todos eles, informando a proposta da pesquisa e pedindo para que recomendassem profissionais da tatuagem na cidade ou região. Recebemos mais de 200 comentários, ao total foram 83 tatuadores indicados nas cidades elencadas. Houve também a menção de tatuadores de outras 5 cidades, sendo elas: Santa Maria, Santiago, Cerro Largo, Pelotas e Arroio Grande. Podemos considerar que este é um número expressivo de profissionais da tatuagem, já que todas estas, são cidades do interior gaúcho, afastadas dos grandes centros urbanos.

Outro mecanismo que optamos para aprofundar este mapeamento foi a utilização da ferramenta de pesquisa do Google, na qual indicamos "estúdios de tatuagem em" e o nome de cada uma das cidades. Nesta pesquisa obtivemos 54 respostas de estabelecimentos que possuíam conta no Google My Bussiness. Sendo que todos esses estúdios já haviam sido mencionados nos grupos do Facebook.

O mapeamento inicial serviu para que pudéssemos identificar o cenário da tatuagem e perceber se este é um ramo profissional considerável nesta região. Tais respostas nos levaram ao próximo passo metodológico: a pesquisa bibliográfica (GIL, 2008).

Nosso objetivo então, passou a ser identificar o que havia de produções científicas até o momento acerca da tatuagem enquanto profissão e expressão artística, e também sobre Indústria Criativa, buscando perceber possíveis relações entre ambos os termos. Para isso, utilizamos o site Banco de Teses e Dissertações, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e o Google Scholar.





Tatuagem: arte, cultura, rebeldia ou estética?

Para iniciar o desenvolvimento teórico deste trabalho optamos por abordar acerca da tatuagem enquanto prática milenar que se desenvolveu junto com o homem ao longo da história. Pesquisas na área da antropologia mostram que "antes mesmo de desenhar sobre a rocha, o homem primitivo, de qualquer maneira e por alguma razão, marcava a sua pele com incisões que deixaram cicatrizes ou marcas coloridas de pigmento propositalmente inserido" (LISE, GAUER, CATALDO, 2013, p.296). Apesar de ser difícil precisar uma data exata para o início da tatuagem, destaca-se que o registro mais antigo desta prática é a múmia Ötzi, também denominada Homem do Gelo, datado de 5.300 a.C. e que possuía diversas marcas de tatuagens em seu corpo (LEITÃO, 2004).

Diversos estudos apontam que há registros de tatuagens no Antigo Egito, por volta de 4.000 a 2.000 a.C., além da "Polinésia, Filipinas, Indonésia e Nova Zelândia (tribo Maori), onde tatuavam-se em rituais ligados a religião" (BITTENCOURT, 2017, p.19). De acordo com Rodriguez e Carreteiro (2014, p.751) a origem da tatuagem também estava relacionada a "ritos de passagem e iniciação, que tinham um caráter coletivo e determinavam status social, e também se constituíam enquanto identidade cultural". Outro exemplo da tatuagem como forma de identificação e ritualização, são as tribos indígenas e negras (COITO, 2012, p.73).

Peres (2015) desenvolve uma pesquisa com o intuito de trazer um panorama da história da tatuagem. Em seu texto a autora observa que durante o século XIX, está prática era popular entre membros da realeza, apesar disso, ainda possuía uma visão negativa na sociedade, que percebia a tatuagem como um ato marginal. Ao longo do século XX, a tatuagem esteve frequente nas classes baixas da sociedade, como por

exemplo em prostitutas, criminosos, prisioneiros e marinheiros. Peres (2015) ainda destaca que nos anos 60 e 70, a tatuagem possuía um forte cunho de rebeldia, sendo utilizada frequentemente por movimentos punks, heavis, roqueiros - como forma de identificação e transgressão.

Foi só a partir dos anos 90, com o desenvolvimento tecnológico e a criação da máquina elétrica, que a tatuagem passou a ser uma prática corriqueira, já que o processo da tatuagem tornou-se menos doloroso e mais acessível. Além da regulamentação dos materiais como tintas e agulhas, que também contribuíram para a popularização da tatuagem (ROCHA, 2009).

Nesse sentido, Jaires (2011) observa que na sociedade contemporânea a tatuagem acaba tornando-se algo familiar e moralmente aceito, devido a sua recorrência. "De ritual social que era, a tatuagem se torna um sinal estético, uma maneira de fazer de seu corpo uma obra de arte com finalidades estritamente pessoais" (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 223).

A partir disso, optamos por analisar a tatuagem como um eixo teórico a partir da visão do corpo como uma possibilidade de expressão, uma forma de subjetividade. De acordo com Silva (2014, p.1), "no início do século vinte, o corpo passa a ser percebido como espaço de representações sociais, políticas e culturais de determinado povo". Apesar do corpo sempre ter sido "objeto de análise e reflexão", o autor afirma que é a partir do século vinte que se desenvolvem estudos científicos que passavam a enxergar o corpo como um suporte de signos e discursos que podem possibilitar a identificação cultural entre indivíduos de determinado grupo. Tais reflexões nos permitem perceber a relevância social, assim como o caráter criativo desta prática, já que é a partir deste período que a tatuagem passa a ter um viés comercial e artístico mais aprofundado.

Marcuschi (2003, p.11), um importante teórico para os estudos da linguística textual





no Brasil, identifica "como suporte de um gênero um locus físico ou virtual com formato específico que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto". O autor ainda trata sobre a diferença entre suportes convencionais ou incidentais. Para Marcuschi (2003) os suportes convencionais são aqueles que tiveram sua origem visando carregar textos, enquanto os suportes incidentais são aqueles que não possuem esse intuito, mas que ocasionalmente acabam também sendo espaços de suporte textual em uma infinidade de possibilidades.

A partir disso, o autor teoriza sobre a utilização do corpo como suporte textual. "O corpo humano vem cada vez mais recebendo textos em geral muito curtos e na forma de tatuagens ou de slogans para protestos em situações especiais, nem por isso o corpo humano passa a ser um suporte convencional" (MARCUSCHI, 2003, p. 30 e 31).

Podemos perceber também que alguns estudos científicos na área da psicanálise também tratam sobre a utilização do corpo enquanto suporte textual, destacando que "o homem transformou o próprio corpo em suporte para o texto, uma escrita de si mesmo, transformando-se em uma espécie de caderno ambulante, que comporta vários gêneros textuais e os efeitos de sentido que eles representam" (LIMA; BORGES; FILHO, 2015, p. 164). Nessa perspectiva é possível que observemos o texto inscrito no corpo como forma de construção da identidade e simbolismo estético, que reflete uma percepção do mundo e está inscrito socialmente.

Rodriguez e Carreteiro (2014, p.748) abordam o valor estético que a tatuagem ganhou na sociedade contemporânea, o culto ao corpo, a pele como "vitrine e a publicidade que se faz de si mesmo", a tatuagem enquanto um acessório e uma maneira de inscrever-se ao mundo.

Através deste desenvolvimento teórico sobre a história da tatuagem foi possível

perceber a relevância social que esta prática possui, tendo em vista que é uma arte milenar cuja presença está marcada em diversos povos e culturas ao redor do mundo. Neste sentido, ainda foi possível perceber que este fazer já dispôs de diversos vieses ao longo de seu desenvolvimento, como identificação social, símbolo cultural, produção artística, sinônimo de rebeldia e atualmente como prática profissional e estética.

Indústria criativa: definições teóricas

Para traçarmos um panorama sobre os possíveis significados e características da Indústria Criativa, vamos iniciar trabalhando com o relatório da Economia Criativa da Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento (UNCTAD, 2010). O texto observa que a ampliação do conceito de criatividade possibilitou que as Indústrias Criativas passassem "de atividades que possuem um sólido componente artístico para 'qualquer atividade econômica que produza produtos simbólicos intensamente dependentes da propriedade intelectual, visando o maior mercado possível' (UNCTAD, 2004 apud UNCTAD, 2010, p.7)."

Podemos afirmar então que a Indústria Criativa visa desenvolver um processo ou produto que tenha como insumo básico e seja dependente da "propriedade/capacidade intelectual/artístico/mental" (FEIL, 2017, p.283). O termo surge nos anos 1990, principalmente na Austrália e Inglaterra, quando houve uma mudança dos interesses econômicos e sociais, no qual passou-se a valorizar as produções que tinham como principal motor o conhecimento, os recursos intelectuais. Segundo Bendassolli e outros (2009, p.11), "a virada cultural surge da combinação de dois fenômenos simultâneos: a emergência da sociedade do conhecimento e a transição de valores materialistas para valores pós-materialistas." É possível também destacar que, neste contexto, há um predomínio





do consumo de símbolos e significados em relação ao consumo de bens materiais (BENDASSOLLI, et. al., 2009).

Ainda segundo a UNCTAD (2010) é possível que tenhamos acesso a diversos modelos que buscam compreender de forma sistemática as características que compõem estruturalmente as Indústrias Criativas. A UNCTAD aborda quatro modelos, são eles: modelo da DCMS do RU, modelo de textos simbólicos, modelo dos círculos concêntricos e modelo de direitos autorais da OMPI.

Partiremos então para um breve resumo sobre cada um dos modelos. O modelo da DCMS do RU, surge no fim dos anos 1990, através da tentativa britânica de reafirmar a criatividade e a inovação como principais motores de sua economia. Já o modelo de textos simbólicos aproxima o conceito de indústria criativa ao de indústria cultural, seu foco é na cultura popular visando a "produção industrial, a disseminação e consumo de mensagens ou textos simbólicos" (UNC-TAD, 2010, p.6).

O terceiro modelo abordado pela UNCTAD (2010, p.6) é o de círculos concêntricos, tal modelo entende que "é o valor cultural dos produtos culturais que confere a essas indústrias sua característica mais distinta." Tal modelo ainda preconiza que existem determinadas artes criativas centrais, que seriam na forma de som, texto e imagem, e a partir disto se daria a externalização destas ideias criativas em diversas camadas ou "círculos concêntricos". O quarto e último é o modelo de direitos autorais da OMPI, no qual o principal foco é a propriedade intelectual utilizada na criação dos produtos. Está ligada à "criação, fabricação, produção, radiodifusão e distribuição de trabalhos protegidos por direitos autorais" (UNCTAD, 2010, p.6).

Na sequência o relatório apresenta uma tabela com as indústrias criativas que fariam parte de cada um dos modelos. Ao observar tal tabela, podemos perceber diversas atividades que possuem a criatividade e o capital intelectual como sua principal característica, como por exemplo: design, publicidade, videogames, artes cênicas, música, artesanato, literatura, entre outros. O que nos chama a atenção é a falta de representação dos profissionais da tatuagem nesses modelos, o que pode fazer sentido quando levamos em consideração que a maioria dos modelos foi desenvolvida há 20 anos, e o mercado da tatuagem ainda não se encontrava tão expandido quanto na contemporaneidade.

A UNCTAD (2010) classifica as indústrias criativas em quatros grandes grupos, de acordo com suas características distintas, são eles: patrimônio, artes, mídia e criações. Tais grupos são divididos em diversos subgrupos. Ao analisarmos as classificações propostas pela UNCTAD (2010) também não encontramos nenhuma referência aos profissionais da tatuagem, o que nos mostra que tal profissão não é considerada quando se trata de indústrias criativas.

O mapeamento da indústria criativa desenvolvido pela Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN, 2022, p.26) leva em consideração 13 segmentos criativos "agrupados em quatro grandes Áreas Criativas: Consumo (Design, Arquitetura, Moda e Publicidade & Marketing), Mídias (Editorial e Audiovisual), Cultura (Patrimônio e Artes, Música, Artes Cênicas e Expressões Culturais) e Tecnologia (P&D, Biotecnologia e TIC)". Ao não abordar a tatuagem em nenhum destes setores, podemos perceber que tal mapeamento não considera os dados referentes à contribuição econômica que este ramo gera. Como por exemplo, ao abordar o número de profissionais empregados e remuneração média, ou o número de empresas formais, ou no ranking de profissões mais bem remuneradas de cada categoria, em nenhum momento entram em tais análises os dados sobre o ramo da tatuagem.

Para pensarmos sobre o impacto da exclusão desta profissão nos mapeamentos





e índices das indústrias criativas, optamos por abordar também o conceito de Política Cultural. Tal termo é discutido por Furtado (2012, p.41) que traça importantes considerações sobre os objetivos e características que as políticas culturais deveriam possuir. O autor observa que "o objetivo central de uma política cultural deveria ser a liberação das forças criativas da sociedade". Neste contexto é relevante observarmos também que Klamer (2016, p.8) ao abordar importantes aspectos sobre a economia criativa aponta que por mais que a criatividade traga contribuições financeiras "o valor adicionado é em sua maioria imaginário, ou seja, está na mente das pessoas".

Nesse sentido, podemos perceber que as indústrias criativas possuem relação próxima ao conceito de política cultural. É através do desenvolvimento de tais políticas que a criatividade pode ser exercida pela sociedade em suas diversas formas, possibilitando assim, gerar produtos com forte apelo artístico e simbólico, que tragam contribuições econômicas, educativas, sociais e culturais (FEIL, 2017). Sendo assim, excluir a tatuagem do âmbito das Indústrias Criativas causa impactos na própria valorização e reconhecimento desta profissão pela sociedade e pelas políticas culturais.

Conclusão

Através deste trabalho pudemos ter acesso à diversas perspectivas sobre a prática da tatuagem. Buscamos um amplo espectro de textos que abordassem diversas áreas de conhecimento, como a antropologia, a linguística e a comunicação. Isso nos possibilitou perceber como a tatuagem passou de uma prática ritualística à um fazer artístico e comercial, carregado de valores simbólicos. O desenvolvimento tecnológico auxiliou na disseminação da tatuagem que acabou se profissionalizando.

Nos propomos também a trabalhar acerca do conceito de Indústria Criativa a

fim de que pudéssemos relacionar a tatuagem enquanto pertencente a I.C. Percebemos ao longo do desenvolvimento teórico que a tatuagem não é mencionada nem pela UNCTAD (2010) nem pela FIRJAN (2022), o que mostra que tal profissão não é percebida nem levada em consideração quando se busca trabalhar com os indicadores das indústrias criativas.

Consideramos este um ponto problemático, já que a tatuagem é um ramo em expansão nos últimos anos, que tem gerado diversos empregos e movimentando a economia, tanto mundial quanto local, como observamos ao mapear o número de tatuadores nas 10 cidades que possuem campus da Unipampa. Tais municípios estão localizados no interior do Rio Grande do Sul e mesmo assim contam com um forte cenário da tatuagem. Infelizmente não encontramos pesquisas que mostrassem as contribuições econômicas que a tatuagem profissional tem gerado ao país, ou o número de estúdio de tatuagem regularizados, por exemplo.

Tais reflexões nos permitiram concluir que a tatuagem pode sim ser considerada um setor da Indústria criativa já que tem como principal insumo a criatividade e o capital intelectual. Sendo assim, seria importante para a economia criativa mensurar as contribuições que o ramo da tatuagem oferece à economia, possibilitando através disso incentivar um maior reconhecimento e valorização desta prática bem como das atividades criativas como um todo. Além disso, a inserção da tatuagem como pertencente às indústrias criativas poderia servir como incentivo ao aumento de políticas culturais, bem como possibilitaria que essa prática utilizasse tais políticas para sua expansão.

Referências

BENDASSOLLI, P. F. et al.. Indústrias Criativas: definição, limites e possibilidades. Rev de Adm de Emp, São Paulo, v. 49, n.1, p. 10-18, Jan./Mar 2009. Disponível em:





http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/-v49n1a03.pdf>. Acesso em: 27 maio de 2021.

BITTENCOURT, Samantha Thiesen. **O corpo fala**: um estudo sobre tatuagem e informação. 2017.

COITO, R. F.. O corpo tatuado: a imagem de uma identidade em 3 D. In: Ismara Tasso e Pedro Navarro. (Org.). **Produção de identidades e processos de subjetivação em práticas discursivas**. 1ed.Maringá: Eduem, 2012, v. 1, p. 57-80.

FEIL, Gabriel Sausen. Comunicação e Indústria Criativa - Modos de usar. Santa Maria: **Animus**, v. 16, n. 32, 2017.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Senai, 2022.

FURTADO, Rosa Freire d'Aguiar (org.). Ensaios sobre cultura e o Ministério da Cultura. Rio de Janeiro: Contraponto: Centro Internacional Celso Furtado, 2012.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JAIRES, Luana Thaisa Pedrosa Soares. **Sociologia da tatuagem**: uma análise antropológica e sociológica da técnica de tatuar e da prática de ser tatuagem. 2011. Dissertação de mestrado - Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2011.

LEITÃO, D.. À flor da pele: estudo antropológico sobre a prática da tatuagem em grupos urbanos.. Iluminuras (Porto Alegre), Porto Alegre, v. 10, p. 1-37, 2004.

LIMA, Francisco Renato; SOARES BORGES, Vanessa Raquel; FILHO, Francisco Alves. A corporificação do gênero textual e os sentidos polissêmicos do texto tatuado no corpo humano: cadernos ambulantes. Calidoscópio, v. 13, p. 163-175,

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles.; SERROY, Jean. A Estetização do mundo. Viver no capitalismo artístico. São Paulo: Cia das Letras, 2015, 472 p.

LISE, M. L. Z.; Gauer, GJC; Cataldo N, A. . **Tattoo**: Historical Aspects and Assumptions About the Origin of Stigma. Brazilian Journal of Forensic Sciences, Medical Law and Bioetics, v. 2, p. 293-315, 2013.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **A questão do suporte dos gêneros textuais.** Língua, lingüística e literatura, João Pessoa, v. 1, n.1, p. 9-40, 2003

ROCHA, Gabriela. **A arte da tatuagem**. Revista Eclética. Rio de Janeiro: n. 29, p.31-37, jul./dez. 2009. Disponível em: http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/9%20-%20a%20arte%20da%20tatuagem.pdf . Acesso em: 27 maio de 2021.

RODRIGUEZ, Luciana da Silva; CARRETEIRO, Teresa Cristina Othenio Cordeiro. **Olhares sobre o corpo na atualidade**: tatuagem, visibilidade e experiência tátil. Psicologia & Sociedade (Online), v. 26, p. 746-755, 2014.

SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Ideias de Negócios. Site Disponível em: https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/estudio-de-tatuagem, ed 8 3 2 5 1 0 9 2 c ff 6 1 0 V g n V - CM1000004c00210aRCRD > Acesso em: 27 maio de 2021.

SILVA, A. A. O corpo como suporte textual-discursivo. Linguasagem (São Paulo), v. 01, p. 01-06, 2014.

UNCTAD. **Relatório de economia criativa 2010**: economia criativa, uma opção de desenvolvimento. Brasília: Secretaria da Eco-





mia Criativa; Ministério da Cultura; São Paulo: Itaú Cultural, 2010. Disponível em: http://unctad.org/pt/docs/ditcta-b20103_pt.pdf. Acesso em: 27 maio de 2021.