

DEMAIS ÁREAS CULTURAIS

ANEXO I – DETALHAMENTO DO OBJETO E FINANCIAMENTO

CATEGORIAS DE APOIO

RECURSOS DO EDITAL

O presente edital possui valor total de R\$ 21.825,35 (vinte e um mil, oitocentos e vinte e cinco reais e trinta e cinco centavos) distribuídos da seguinte forma:

- a) Até R\$ 4.365,07 (quatro mil, trezentos e sessenta e cinco reais e sete centavos) para Artes Visuais (pintura, gravura, desenho, escultura, cerâmica, arquitetura, fotografia e cinema);
- b) Até R\$ 4.365,07 (quatro mil, trezentos e sessenta e cinco reais e sete centavos) para Música;
- c) Até R\$ 4.365,07 (quatro mil, trezentos e sessenta e cinco reais e sete centavos) para Literatura;
- d) Até R\$ 4.365,07 (quatro mil, trezentos e sessenta e cinco reais e sete centavos) para Tradição e Folclore;
- e) Até R\$ 4.365,07 (quatro mil, trezentos e sessenta e cinco reais e sete centavos) para Arte e Cultura Digital;

1. DESCRIÇÃO DAS CATEGORIAS

1.1. Artes Visuais (pintura, gravura, desenho, escultura, cerâmica, arquitetura, fotografia e cinema)

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de artes plásticas e visuais nas linguagens do desenho, pintura, escultura, gravura, objeto, instalação, intervenção urbana, performance, arte computacional, fotografia, cinema ou outras linguagens do campo da arte contemporânea atual.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – realização de exposição ou feiras de artes;
- II - ações de capacitação, formação e qualificação tais como oficinas, cursos, ações educativas;
- III – produção de obras de arte;
- IV – publicações na área de artes plásticas e visuais; ou
- V - outros projetos com predominância na área de artes plásticas e visuais.

1.2. Música

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de música, envolvendo a criação, difusão e acesso de uma maneira ampla, incluindo os diversos gêneros musicais e estilos.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – produção de eventos musicais: produção e realização de espetáculos musicais de músicos, bandas, grupos;
- II – formação musical: ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;
- III – gravações de álbuns musicais;
- IV – criação de obras musicais;
- V – realização de eventos, mostras, festas e festivais musicais;
- VI – publicações na área da música; ou
- VII - outro objeto com predominância na área da música.

1.3. Literatura

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área da leitura, escrita e oralidade.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – publicação de textos inéditos, em diversos gêneros e/ou formatos;
- II - organização de eventos e demais atividades com foco na difusão da literatura, do Livro, da leitura e da oralidade, tais como feiras, mostras, saraus e batalhas de rimas;
- III – projetos de formação, como a realização de oficinas, cursos, ações educativas;
- IV - apoio à modernização e qualificação de espaços e serviços em bibliotecas comunitárias e pontos de leitura, ampliando o acesso à informação, à leitura e ao livro;
- V – formação e circulação de contadores de histórias, mediador de leitura em bibliotecas, escolas, pontos de leitura ou espaços públicos;
- VI - outro objeto com predominância nas áreas de leitura, escrita e oralidade.

1.4. Tradição e Folclore

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem linguagem artística e cultural com predominância na área de danças tradicionais, eventos tradicionalistas locais e regionais.

Os objetos podem ter como objeto:

- I – produção de espetáculos de dança;
- II – ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;
- III - realização de eventos, mostras, festas e festivais de dança;
- IV – publicações na área da dança ou
- V – outro objeto com predominância na área da tradição e cultural.
- VI - realização de eventos, mostras, festas e festivais; ou
- VII – outro objeto cultural.

1.5. Arte e Cultura Digital

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem diversas manifestações artísticas realizadas por meio da ajuda dos meios eletrônicos, com destaque para os computadores, tablets, smartphones, entre outros. As artes digitais, no entanto, podem ser aplicadas em diversos ambientes de meios virtuais.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – animações;
- II – performance audiovisual;
- III – pintura com realidade virtual;
- IV – design de games;
- V – Edição de Vídeos, Fotos e Imagens, ou
- VI – Demais formas de artes digitais.

2 . DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

2.1 Distribuição de vagas foi determinada conforme Cadastro de Produtor e Agente Cultural Municipal, Edital de Chamamento Público nº 01/2023 e OITIVA da Comunidade Cultural ocorrida em 06 de Setembro de 2023.

CATEGORIAS	QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
Artes Visuais	2	1	1	4	R\$4.365,07
Música	2	1	1	4	R\$4.365,07
Literatura	1	1	1	3	R\$4.365,07
Tradição e Folclore	1	1	1	3	R\$4.365,07
Arte e Cultura Digital	1	1	1	3	R\$4.365,07
TOTAL					R\$21.825,35

Saldos remanescentes serão chamados projetos suplementares conforme classificação, caso não houver suplementares os saldos remanescentes serão revertidos como complemento igualmente entre os projetos contemplados.