

ANEXO I – DETALHAMENTO DO OBJETO E FINANCIAMENTO

– DEMAIS ÁREAS –

CATEGORIAS DE APOIO – DEMAIS ÁREAS

1. RECURSOS DO EDITAL

O presente edital possui valor total de R\$ 148.496,59 (Cento e quarenta e oito mil, quatrocentos e noventa e seis reais e cinquenta e nove centavos) distribuídos da seguinte forma:

a) até **R\$ 108.496,59** (Cento e oito mil, quatrocentos e noventa e seis reais e cinquenta e nove centavos) para projetos de **Artes Cênicas, Artes Manuais, Arte Urbana/Hip Hop/Geek, Artes Visuais, Arte Literária, Patrimônio Cultural/Pesquisas.**

b) até **R\$ 40.000,00** (Quarenta mil reais) para Incentivo a Espaços Artísticos e Culturais.

2. DESCRIÇÃO DAS CATEGORIAS

2.1 Artes Cênicas

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área: Circo, Dança, Música, Teatro. E outras linguagens das Artes Cênicas.

Os projetos podem ter como objeto:

I – Ações de formação, capacitação e qualificação, tais como realização de oficinas, cursos, aulas abertas em parques e equipamentos públicos e outras ações educativas;

II – Produção e/ou circulação de espetáculos

III – Realização de eventos, mostras, festas e festivais.

2.2 Artes Manuais

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na área de artesanato, que compreende a produção artesanal de objetos, obras e bens: bordado, crochê, macramê, moda, além de outras linguagens de artes manuais.

Os projetos podem ter como objeto:

I – Realização de exposições, ateliês abertos, feiras ou mostras;

II – Ações de capacitação e qualificação tais como oficinas, cursos e outras ações educativas;

III – Produção de obras de arte e/ou produção de peças artesanais.

2.3 Artes Urbanas/Hip Hop/Geek

Podem concorrer nesta categoria projetos de manifestações artísticas que acontecem em ambientes públicos e espaços coletivos, projetos que integrem os quatro elementos do movimento Hip Hop – rap (ritmo e poesia), grafites (pintura mural), Dj's e Mc's e breaking/street dance (dança de rua) – projetos relacionados à cultura geek, envolvendo artes, eletrônica, games, jogos de tabuleiros, HQs e outros, além de outras linguagens ligada às artes urbanas.

Os projetos desta categoria podem ter como objeto:

- I – Realização de mostras, festivais, exposições, espetáculos, coreografias, batalhas show, intervenções urbanas, campeonatos de jogos, apresentações de cosplay e outros;
- II – Ações de formação, capacitação e qualificação, tais como oficinas, cursos e congressos;
- III – Animes, mangás, jogos eletrônicos e/ou de tabuleiro, arte digital, performances.

2.4 Artes Visuais

Podem concorrer nesta categoria projetos de que demonstrem predominância na área: Desenho, Escultura, Fotografia, Gravura, Arte computacional, pintura em tela e outras linguagens do campo das artes visuais.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – Realização de exposições, ateliês abertos, feiras ou mostras;
- II – Ações de capacitação e qualificação tais como oficinas, cursos e outras ações educativas;
- III – Produção de obras de arte.

2.5 Arte Literária

Podem concorrer nesta categoria projetos que demonstrem predominância na criação: Drama, Ficção, Crônica, Romance, Poesia, História e outras linguagens das artes literárias.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – Realização de exposições, feiras ou mostras;
- II – Ações de capacitação e qualificação tais como oficinas, cursos e outras ações educativas;
- III – Criação de obra literária.

2.6 Patrimônio Cultural/Pesquisas

Podem concorrer nesta categoria projetos que tratem de patrimônio cultural material ou imaterial, imóveis de relevância histórica e arquitetônica, ou as diversas manifestações, celebrações e saberes considerados expressões das tradições culturais de Santa Isabel.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – Pesquisa, documentação, divulgação de patrimônio material e imaterial;
- II – Higienização, conservação, documentação de acervos arquivísticos ou museológicos;
- III - Elaboração de material impresso ou online para divulgação de patrimônio cultural, incluindo inventários, catálogos, guias, portais e bancos de dados;
- IV – Educação patrimonial, por meio da realização de seminários, fóruns, cursos, oficinas, simpósios, congressos, encontros, produção e divulgação de material educativo, visitas mediadas, roteiros patrimoniais e outras ações relacionadas preferencialmente ao patrimônio histórico-cultural de Santa Isabel;
- V – Produção e publicação de entrevistas ou depoimentos de história oral, voltada à preservação de saberes, tradições e fazeres da cultura isabelense;
- VI – Pesquisa, projeto, estudo técnico de arquitetura, engenharia ou projetos complementares para reforma, ampliação ou restauro de edificações de interesse cultural.

2.7 Incentivo a Espaços Culturais

Podem concorrer nesta categoria pessoas jurídicas que possuam espaços comprovadamente dedicados à cultura de maneira predominante e de forma contínua. O projeto poderá prever adequação do recurso para manutenção do espaço e aquisição de acervo desde que devidamente justificado, respeitando os critérios deste edital.

Os projetos podem ter como objeto:

- I – Produção de espetáculos, apresentações e afins;
- II – Ações de qualificação, formação, tais como realização de oficinas, cursos, ações educativas;
- III – Realização de eventos, mostras, festas e festivais; ou
- IV – Outro objeto cultural;
- V – O projeto deverá prever obrigatoriamente a manutenção das condições de acessibilidade no espaço ou descrever como garantirá a acessibilidade nas ações de contrapartida;
- VI – Fica vedada a utilização dos recursos deste edital para ações vinculadas diretamente ao audiovisual, exceto nas situações determinadas na lei, como sugerem o §3º e o §4º do Art. 8º da LPG.

3. DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

Criação de um quadro em que se discriminará as quantidades de projetos por categoria, considerando as vagas para projetos de ampla concorrência e aquelas voltadas às cotas, bem como o valor por projeto e o valor total para cada categoria, conforme tabela abaixo:

CATEGORIAS		QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PESSOAS NEGRAS	COTAS INDÍGENAS	TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
Artes Cênicas	Apresentação Individual	9	2	4	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
	Apresentação em Grupo	4	-	-	4	R\$ 4.000,00	R\$ 16.000,00
Artes Manuais		14	4	2	20	R\$ 1.500,00	R\$ 30.000,00
Artes Urbanas / Hip Hop / Geek	Grafite	4	-	-	4	R\$ 2.000,00	R\$ 8.000,00
	Apresentação Individual	3	-	-	3	R\$ 1.000,00	R\$ 3.000,00
	Apresentação em Grupo	2	-	-	2	R\$ 4.000,00	R\$ 8.000,00
Artes Visuais	Escultura						
	Desenho						
	Arte computacional	7	2	1	10	R\$ 2.300,00	R\$ 23.000,00
	Pintura em tela						
	Fotografia						
	Gravura	4	1	-	5	R\$ 1.000,00	R\$ 5.000,00
	E outras						
Arte Literária		4	1	-	5	R\$ 3.000,00	R\$ 15.000,00
Patrimônio Cultural/Pesquisas/Restausos		1	-	-	1	R\$ 4.496,59	R\$ 4.496,59
Espaços Culturais		7	1	-	8	R\$ 3.000,00	R\$ 24.000,00
TOTAL						R\$ 148.496,59	