

EDITAL PARA AS ARTES - LEI PAULO GUSTAVO - 2023

ANEXO I - I - MÍDIAS DIGITAIS

1 . EM QUAIS CATEGORIAS POSSO ME INSCREVER?

a) CRIAÇÃO: Apoiar projetos de criação de obras de arte interativas ou transmidiáticas, webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, jogos eletrônicos, arte viral, tv web, mídias móveis ou locativas (palms, pdas, celular, smartphone, câmeras digitais), experimentos wi-fi, intervenção com mídias digitais, performances de cinema ao vivo (live cinema), video mapping, dança e tecnologia, realidade virtual – rv e realidade aumentada - ra, arte gambiarra (gambiarra eletrônica), webcomics (quadrinhos online), dispositivos artísticos criados a partir de engenharia reversa de utilitários cotidianos, mecatrônica artística (robótica, automatização, hackeamento), tecnologias imersivas, música eletroacústica, ações de mídia-ativismo, performances híbridas com meios digitais e outras linguagens artísticas (artes cênicas, audiovisual, artes visuais, literatura, música) e experimentações de artistas ou grupos e coletivos que se caracterizem pelo uso de sistemas de informação em meios eletrônicos e digitais.

b) PESQUISA: Apoiar projetos que envolva pesquisa social ou científica de pesquisadores, artistas ou grupos e coletivos na área das artes digitais e/ou cultura digital, aperfeiçoamento e desenvolvimento de tecnologias e metodologias (dispositivos e/ou processos); estéticas tecnofágicas; resignificação do cotidiano e questões de micropolíticas; indústria cultural e guerrilha digital; mapeamentos culturais; constituição de modelos de trabalho colaborativo e criação compartilhada a partir de ferramentas de inteligência coletiva; experimentações investigativas que tenham como fim promover o desenvolvimento e a democratização do acesso a obras de arte digital e ao universo da cultura digital, privacidade, desinformação, impacto ambiental, geopolítica, algoritmos, AI, Biorregiões, Território, manufatura, metaverso, bigtech, influenciadores, saúde mental nas mídias sociais e desradicalização, bem como às novas tecnologias de troca de informações e produção cultural autônoma ou coletiva.

c) FORMAÇÃO: Apoiar projetos que envolva o desenvolvimento de ações de acesso gratuito realizadas por educadores, artistas ou grupos e coletivos como oficinas, encontros de conhecimentos livres, rodas de prosa com transmissão ao vivo, vivências em arte e cultura digital, fóruns, festivais, seminários, caravanas multimídia, desenvolvimento e suporte técnico em software livre, educação à distância, eventos-experimento ou intercâmbios, inclusive imersão em arte digital ou cultura digital em outras cidades ou países e/ou outras atividades semelhantes que tenham por objetivo a formação em arte digital e cultura digital.

d) DIFUSÃO: Apoiar projetos realizados por artistas ou grupos e coletivos que promovam a democratização do acesso à arte digital e cultura digital através de ações como a publicação de livros, revistas, catálogos, manuais, fanzines e afins; tutoriais *on line*, desenvolvimento de sites, desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, comunidades *on line*, dvds/cds interativos, conteúdo para mídias móveis, entre outros de igual natureza; realização de eventos, exposições itinerantes e virtuais (criação, manutenção e atualização); intervenções no espaço urbano com ou sem uso combinado de substratos físicos (stickers, lambe-lambe,

stencil); interferências nômades utilizando dispositivos eletrônicos; instituição de redes colaborativas para pesquisa, acesso à produção cultural com licenças livres, trocas diversas e criação coletiva.

e) MANUTENÇÃO DE ARTISTAS, GRUPOS, REDES E/OU COLETIVOS DE ARTE E CULTURA DIGITAL: Apoio projetos comprometidos em manter e/ou estruturar artistas, grupos, redes ou coletivos de arte e cultura digital, por tempo determinado, objetivando o desenvolvimento da cena local e da formação artística em arte digital e cultura digital. Os projetos podem prever o custeio de despesas, durante o período em que durar o projeto, referentes a: manutenção do espaço físico, ajuda de custo; suprimentos; criação e produção de material didático; aquisição de equipamentos (que viabilizem exclusivamente a ação proposta), além das despesas decorrentes do processo artístico pedagógico.

f) INICIANTE: Apoio a projetos destinados a proponentes com experiência em arte e cultura digital que tenham, no máximo, 03 anos de trabalhos registrados no setor.

2. VALORES E QUANTIDADE DE VAGAS POR CATEGORIA

2.1. Serão selecionados 26 (vinte e seis) projetos, cujo aporte financeiro será de acordo com o valor solicitado, tendo como limite os patamares definidos especificamente para cada uma das categorias abaixo discriminados:

Categorias	Projetos Selecionados	Valor por Projetos	Valor Total
a) Criação	08	R\$ 17.000,00	R\$ 136.000,00
b) Pesquisa	03	R\$ 10.000,00	R\$ 30.000,00

c) Formação	05	R\$ 8.000,00	R\$ 40.000,00
d) Difusão	04	R\$ 16.500,00	R\$ 66.000,00
e) Manutenção de artistas, grupos, redes e/ou coletivos de arte e cultura digital	03	R\$ 11.000,00	R\$ 33.000,00

EDITAL Nº 9373 | PROCESSO ADM. Nº P349183/2023
 CHAMAMENTO PÚBLICO CEL Nº 018/2023

e) Iniciante	03	R\$ 10.000,00	R\$ 30.000,00
TOTAL	26	R\$ 335.000,00	

2.2. Quadro de Cotas por Categorias, conforme Item 5 deste Edital:

Categorias	Cota Negros 20%	Cota Indígena 10%	Ampla Concorrência	Total de Projetos
a) Criação	1	1	6	8
b) Pesquisa	1	0	2	3
c) Formação	1	1	3	5
d) Difusão	1	1	2	4
e) Manutenção de artistas, grupos, redes e/ou coletivos de arte e cultura digital	1	0	2	3
f) Iniciante	1	0	2	3
TOTAL	6	3	17	26