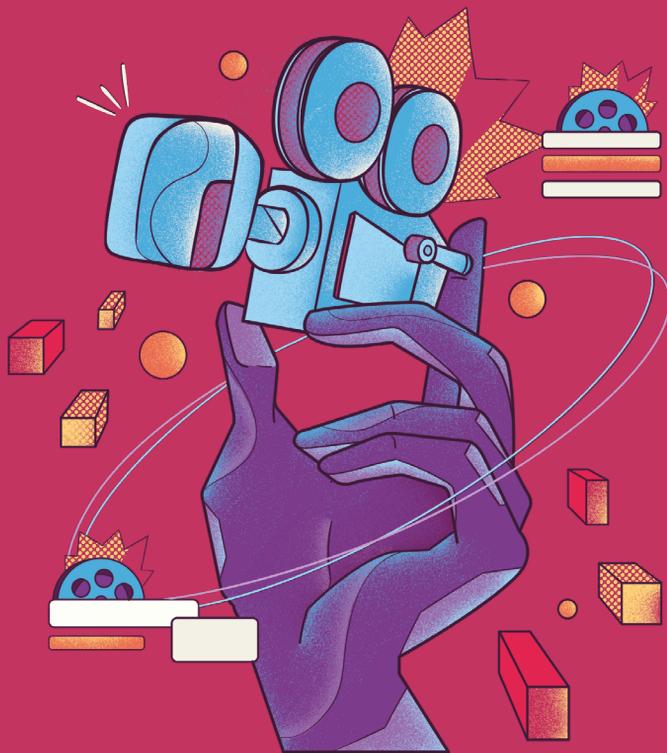


2º Fórum Spcine

Desenvolvimento
Econômico & Inovação

Desenvolvimento Econômico e Inovação

Agenda de Prioridades do
Setor Audiovisual 2023



Spcine



Em sua 2ª edição, o Fórum Spcine teve como foco “Desenvolvimento Econômico & Inovação” e reunirá especialistas de todo o Brasil e do mundo para discutir temas centrais sobre o setor audiovisual brasileiro em mais de 20 atividades entre Sessões de Debate, Mesas de Discussão, Masterclasses e Exposição de Games & XR.

Durante o evento, foram analisados os principais pontos discutidos e definidos como os mais importantes para o audiovisual neste momento, resultando em uma Agenda de Prioridades do Setor onde estão destacados os pontos chave de cada área e as responsabilidades do Setor Público, Privado, Acadêmico e das Entidades Representativas.

Sumário

Resumo das Atividades 4

Destaques por Área 16

Destaques por Agentes 24

Relatoria Completa 30



Resumo das Atividades

Desenvolvimento Econômico

Mediação: Luiz Toledo – Spcine

Marconi Viana – BNDES

Renato Martinez – ENDEMOL

Joana Almeida e Souza – Amazon

Camila Wilches – Sony

Destaque: Olhar para questões de diversidade e sustentabilidade é essencial para o desenvolvimento econômico do setor audiovisual, para isso, precisa-se melhorar os incentivos fiscais para a indústria, com critérios e metas muito claras e bem definidas. As políticas públicas são essenciais para a sustentação e o desenvolvimento do setor.

Turismo Cinematográfico

Mediação: Steve Solot – Olsberg SPI

Carlos Rosado – Film Commission Espanha

Claudia Soto – Proimagenes

Raul Torquemada – Madrid Film Commission

Felipe Dias Rego – Gestor Audiovisual Secretaria de Turismo e Cultura de Salvador

Destaque: Crescem os estudos sobre a influência do audiovisual na indústria do turismo, mostrando o impacto positivo gerado pelos filmes, séries e até cliques espanhóis. Para esta prática dá-se o nome de Turismo de Pantalla, novo conceito do turismo, que se refere ao se visitar as locações das séries e filmes fora de Hollywood. Já há iniciativa de atrair os locais para este tipo de prática também. Quando fala-se de Salvador, suas iniciativas públicas para a indústria do audiovisual iniciam-se em 2014, com a ideia de promover o uso das localidades para este fim. Esta prática é importante para gerar imersão na cultura local, protagonismo das histórias locais, através de parcerias nacionais e internacionais. Assim atraindo o turismo e descentralizando as telas dos circuitos mais comuns e mudando a visão estigmatizada da cidade.

Streaming público: janela para o audiovisual nacional

Viviane Ferreira – Spcine Play

Antonia Pellegrino – EBC

Pedro Toledo – Cultura Play

Célio Franceschet – CCSPlay

Destaque: O Streaming Público vem evoluindo ao longo dos últimos anos em meio a dificuldades e oportunidades, como o caso da regulação do art. 27 da medida provisória nº 2.228-1/2001. É uma importante forma de entregar conteúdo de qualidade com diversidade, tendo a oportunidade de trazer produções de diferentes regiões brasileiras.

Internacionalização do Audiovisual e Atração de Investimentos

Mediação: Sabrina Nudeliman Wagon – Elo Company

Paulo Barcellos – O2

Larry Laboe – NewFilmMakers LA

Ricardo Cantor – Film Commission Bogotá

Renato Martinez – ENDEMOL

Destaque: A construção de políticas públicas para a atração de investimentos é essencial, principalmente a *tax rebate*, com mais produções teremos que desenvolver processos de qualificação para assegurar um ambiente adequado. Porém a propriedade intelectual nacional própria é preponderante para a internacionalização do nosso audiovisual temos que atrair, investir e exportar esse conteúdo para o mundo.

Audiovisual no Século XXI

Mediação: Lyara Oliveira – Spcine

Demétrio Portugal – AVXLab (A.V. Expandido)

Jorge Groove – XRBR

Hugo Gurgel – QUANTA

Luis Tashiro – Estúdio Mad Mimic

Destaque: As demandas pós-pandemia impulsionaram o surgimento de novas tecnologias que estão auxiliando o trabalho humano e agilizando processos. Essas tecnologias vêm para ficar e somar, contribuindo para um audiovisual mais imersivo com novas possibilidades para contar histórias.

O Papel da Diversidade no Desenvolvimento Econômico

Mediação: Tamiris Hilário – Diversitera Consultoria de DE&I

Bartolomeu Luiz – APTA

Pedro Henrique França – Cineasta e jornalista

Sandra Sérgio – OEI

Destaque: Empresas que possuem equipes diversas aumentam seus resultados financeiros. Apesar disso, estamos em um contexto de muita luta, porque existe uma vasta parcela de pessoas que não ocupam os espaços e não são representadas nas telas. Precisamos naturalizar esses corpos em locais de poder, como cargos de tomada de decisão e premiações

Audiovisual Indígena

Mediação: Priscila Tapajowara – Midia Indígena
Takumã Kuikuro – Coletivo Kuikuro de Cinema
Ítalo Mongconãnn – Guatambu Filmes

Destaque: O Audiovisual Indígena tem um papel muito importante na preservação e fortalecimento da cultura, sendo, além de arte, uma ferramenta de luta. Por isso, o apoio público (governamental) ao audiovisual indígena é necessário e muito importante para impulsionar sua produção, distribuição e exibição.

Políticas Públicas

Mediação: Tatiana Carvalho Costa – APAN
Juca Ferreira – Ex-Ministro da Cultura
Claudia Triana Soto – Proimágenes
Diana Álvarez – Mexico Film Commission
Mauro Garcia – BRAVI

Destaque: Precisa-se de implementação de políticas públicas para a atração de filmagens e investimentos, que diminua a contribuição fiscal e tenha o *tax rebate*. Apresenta-se também a necessidade do desenvolvimento de Film Commissions. Deve-se ter um olhar para os estúdios pequenos e implantar políticas públicas de forma transversal, como o exemplo da Colômbia.

Preservação e Arquivo

Gabriela Queiróz – Cinemateca Brasileira

José Quental – Cinemateca MAM

Débora Butruce – ABPA

Destaque: A Cinemateca, no Brasil, possui papel central neste assunto, mas não é centralizadora. Com 77 anos, nasce com caráter privado, com a intenção de difundir a cultura cinematográfica e gerar sua preservação. Passa para esfera pública sonhando com uma falsa estabilidade e recursos. Hoje segue sendo uma parceria público/privada sem fins lucrativos utilizando recursos do estado. Para sua missão poder ser seguida há a necessidade de investimento em equipamentos técnicos para sua própria autonomia. Hoje há pouco pessoal técnico qualificado para tratar filmes de arquivo, necessitando-se também de formação adequada na área, focada nas particularidades do nosso país, como nosso clima úmido. Entende-se como inovação na área o conjunto de investimento no modelo de gestão e empregabilidade e ambiente atrativo de trabalho, sustentável economicamente que gere emprego formal.

Paradigmas para Programação e Curadoria de Eventos Audiovisuais

Mediação: Gerardo Michelin – LATAM Cinema

Christine Dávila – Ojalá

Zita Carvalhosa – Kinoforum

Janaína Oliveira – FICINE

Destaque: Os festivais contribuem para a formação de público, são responsáveis por histórias que não serão vistas em outros locais e por mostrar o Brasil que nós vivemos. A curadoria trata-se de uma atividade complexa diante da necessidade de canalizar um grande fluxo de produções sob diferentes critérios e variáveis.

O Papel das Entidades Representativas no Desenvolvimento do Setor

Mediação: Keyti Sousa – Tem Dendê

Tatiana Carvalho Costa – APAN

Bartolomeu Luiz – APTA

João Roni – BRAVI

Destaque: As entidades representativas precisam garantir os direitos das minorias e expandir a representatividade. Precisa haver uma mudança de mentalidade no setor, e as entidades têm o papel de garantir que isso ocorra e auxiliar quem precisa. Precisa-se olhar para as necessidades das minorias e lutar por esse espaço, para garantir que eles ocupem espaços de tomada de decisão.

Sustentabilidade: O Audiovisual como Indústria limpa

Mediação: Thiego Balteiro – Live On Conteúdo e Sustentabilidade

Estela Renner – Maria Farinha

Vanessa Morya – Set Sustentável

Ariene Ferreira – Cinema Verde

Destaque: O audiovisual pode ser utilizado como transmissor de mensagens subliminares a favor da sustentabilidade, utilizando-se de personagens cativantes, por quem o espectador irá se “apaixonar”, com quem irá se identificar, e de forma sutil, trabalhar dentro do personagem o assunto sustentabilidade a fim de sensibilizar as pessoas pelas telas. Quanto às filmagens, sobre o figurino e maquiagem, há uma nova procura por materiais veganos, não testados em animais. Concluem os palestrantes que é necessário mudar a cultura pois a prática é consequência da desta.

Incubadora de Games internacionais e seus casos de sucesso

Mediação: Cristiano Max

Oscar Sahun – GameBCN / Indie Game Incubator (Barcelona)

Suvi Kiviniemi – Living Intelligence Game Network (LGIN) (Helsinki)

Juliana Brito – Indie Hero (Brasil)

Destaque: É necessário ensinar aos game developers entender a si mesmo como empreendedores. Como meio de auxiliar de forma efetiva, é preciso focar em que estágio de maturidade no “fazer games” se encontra a empresa, pois muitos sabem fazer games mas não de forma eficiente, não sabem como funciona o mercado. Precisa-se de maior envolvimento na parte comercial do “fazer jogo”, devendo adaptar algumas ideias para encaixar nas demandas do mercado. Quando amadurecem como desenvolvedora ganham expertise, aprendem a trabalhar em equipe e entendem onde focar em suas equipes para melhorarem como um todo.

Papel do fomento público no desenvolvimento do setor audiovisual

Mediação: André Sturm – SIAESP

Karen Castanho – Bionica

Raquel Valadares – API

Gabriel Portela – Secretário-Adjunto de Cultura de Belo Horizonte

Destaque: O fomento público tem um importante papel de impulsionamento do audiovisual brasileiro, com o Fundo Setorial Audiovisual impactando positivamente os contemplados. Porém, frente a uma retomada dessas políticas com o novo governo, percebe-se a necessidade de melhorias no direcionamento e estratégias utilizadas na promoção do setor.

Estratégias e Métodos de promoção de comunidades de criadores de Games

Mediação: Tainá Felix – Game Arte

Mafalda Duarte – GameDev Lisbon (Portugal)

Kelebogile Molopyane – AB4IR (África Sul)

Markus Vahtola – FingerSoft (Finlândia)

Destaque: O fomento público, através da promoção de políticas públicas, é necessário para a criação e para manter as comunidades de criadores de games. Há uma forte necessidade de ampliar e pensar no acesso à infraestrutura por essas comunidades de desenvolvedores. Também precisamos sair da nossa ilha e fazer pontes com outros países.

Difusão e Formação de Público

Mediação: Márcia Vaz (IMS)

Ibirá Machado – Descoloniza Filmes

Carlos Gabriel Pegoraro – CCSP

Ibirá Machado – Descoloniza Filmes

Igor Kupstas – O2Play

Destaque: Os palestrantes comentam que não existe uma titulação ou ensino sobre o tema, mas que se aprende na prática. Comentam que há múltiplas possibilidades de difusão do conteúdo, como várias plataformas que podem oferecer o conteúdo. Alguns filmes tendo seus preços caros para aluguel em plataformas de streaming podem contribuir para que o público vá até o cinema, como forma de publicidade.

Panorama do Audiovisual no Continente Africano

Mediação: Janaina Oliveira – FICINE

Jorge Cohen – Geração 80

Steven Markovitz – Big World Cinema

Baba Agba – Secretário Nacional da Associação de Produtores de Filmes da Nigéria

Destaque: A relação entre o audiovisual brasileiro e Africano possibilita a construção de pontes que proporcionam oportunidades e aprendizados conjuntos. Existem semelhanças e histórias comuns que unem esses locais, é possível somar forças e fechar diversas parcerias, levando produções brasileiras para África e vice-versa.

Desenvolvimento de Ecossistemas da Indústria Brasileira de Games

Mediação: Ivelise Fortim

Márcio Filho – RING – RJ

Arison Heltemi – ASCENDE – CE

Alberto Miranda – ABRING -DF

Marcelo Rigon – SPJOGOS – SP

Destaque: Como desafios locais da indústria brasileira de games são apontados em SP a fragmentação da articulação das associações, falta de financiamento público como editais municipais. Já no Ceará é mencionada a distância do eixo tradicional da indústria. O RJ mostra uma carência na educação do poder público e dos gestores, como falta de conhecimento da potência da indústria dos jogos. No Distrito Federal há uma lacuna em cursos e universidades que oferecem ensino sobre jogos.

Formação e Qualificação Profissional

Mediação: Rachel Valle – Projeto Paradiso
Rodrigo Souza – Mundo em Foco | Super OFF
Fernanda Lopes – Fundo Baobá
Alicia Peres – Diretora de Fotografia | DAFB

Destaque: Oportunidades de formação e estudo transformam o audiovisual, com muitos benefícios também por parte de oportunidades no exterior. É necessário diferentes formas de apoio, como políticas, editais, fundos e ações afirmativas, que possam garantir o acesso a qualificação para potencializar talentos.

Desenvolvimento do setor de games no Brasil: perspectivas para um futuro promissor

Carolina Caravana – Abragames (Brasil)
Naira Bonifácio – SP Negócios
Jenifer Botossi – Sebrae-SP

Destaque: Percebe-se que o setor de games desafia os setores de fomento público, por ser único e unir software e inovação com criatividade e cultura. Desta forma, há a necessidade de entender o setor como um negócio e buscar articulações entre os players para que ocorra uma estruturação do setor.

Políticas Públicas para Games: Demandas, tendências e potenciais de cooperação

Mediação: João Andrade – APTA

Mike Yamazaki – Japanese Online Game Association

Jakin Vela – International Game Developers Association (EUA)

Thierry Baujard – Spiel Fabrique (Alemanha)

Destaque: A indústria dos games pode ser auxiliada pelo governo quando este promove recursos para as associações investirem na educação de seus desenvolvedores, auxiliar nos encontros entre estes e engajamento do pessoal. A maior parte da Europa possui bastante aporte financeiro privado, mas apresenta-se que é necessário investimento público para a indústria crescer. Já no Brasil o governo começou a enxergar a indústria dos jogos recentemente. Esta precisa de gente mais qualificada e incentivo para os técnicos não saírem do Brasil procurando oportunidades melhores fora.



Destques por Área

Cinema

1. Há um momento em que o audiovisual e o turismo trabalham juntos, quando os lugares onde se passam as gravações de séries, filmes e até mesmo documentários viralizam na internet, atraindo os fãs para essas locações, este fenômeno recebe o nome, em espanhol, de Turismo de Pantalla, em português, Turismo Cinematográfico.
2. Madri concentra mais de 32% de empresas de audiovisual da Espanha, recebendo grande apoio da comunidade da cidade através da Film Madrid e da Madrid Film Office, estando participando de um plano estratégico visando o turismo cinematográfico na cidade. Contam hoje com 7 rotas turísticas que permitem o turista descobrir a cidade a partir do ponto de vista cinematográfico.
3. Vanessa, fundadora do Set Sustentável, trabalha há anos nos bastidores, tendo visto inúmeros modos de práticas de trabalho, compras para produções etc. dizendo que hoje em dia, foca-se na mudança de hábitos que visem a sustentabilidade, mas que isto é um desafio grande, pois a mudança nem sempre é bem vinda.
4. Sobre o descarte, há dúvidas de como proceder com os resíduos gerados nos sets de filmagem por parte de quem trabalha na indústria do audiovisual.
5. Precisa-se entender o setor como uma indústria, uma vez que ele encontra-se em um período pré-industrial.
6. Para que o setor cresça de forma sustentável, é essencial que ele se torne uma parte ativa e significativa do Produto Interno Bruto (PIB) brasileiro.
7. É importante a aproximação com outros setores da economia, mostrando o potencial do audiovisual como gerador de riqueza para o país, inclusive pensando em soft power, atraindo entes públicos e privados.
8. As demandas pós-pandemia impulsionaram o surgimento de novas tecnologias que estão auxiliando o trabalho humano, agilizando processos e contribuindo para um audiovisual mais imersivo.
9. As tecnologias de realidade expandida possibilitam ao audiovisual novos meios para a contação de histórias, abrindo diferentes caminhos e ampliando as capacidades de imersão.
10. O audiovisual expandido utiliza o audiovisual como espaço de essência da criação, sem fronteiras definidas e limitadoras, sem o direcionamento para uma mídia, exigindo que a mídia atenda a criatividade e não apenas o contrário.

Games

1. Há a necessidade da indústria de *games* se organizar como setor único, desvinculado de outras áreas, para que haja um melhor posicionamento no mercado e incentivo próprio.
2. Entre as mesas sobre *games* houve um consenso sobre a ampliação dos cursos de *games* no país, visando a melhor capacitação dos novos profissionais.
3. Falou-se muito sobre os novos desenvolvedores precisarem, além de se envolver na produção dos *games*, aprender e gostar de vender o seu produto, pois muitos não se interessam por empreender quando trabalham em estúdios.
4. Os desenvolvedores precisam se colocar no lugar de seu público para que entendam suas demandas, não apenas produzirem os jogos que gostariam de jogar.
5. Espera que o governo comece a olhar mais atentamente para esta indústria, pois há muito o que se fazer em questões de educação, formação de desenvolvedores qualificados e que perdem muitos profissionais pois há melhores oportunidades fora do Brasil.
6. Há uma necessidade de “educação do poder público”, pois a maioria dos gestores não são da comunidade de jogadores, não tendo intimidade com os jogos, não enxergando os jogos como algo a ser levado a sério.
7. Os painelistas destacaram que os desafios enfrentados pela indústria dos jogos são globais, mas as soluções necessárias são específicas de cada localidade, ou seja, é necessário identificar essas necessidades locais e tratá-las especificamente.
8. A falta de regulação é um dos grandes problemas apontados no setor, principalmente no que tange um KNAI. Isso demanda ações para criar um ambiente mais favorável ao desenvolvimento do setor. Essa lacuna implica em uma falta de compreensão do setor de *games* como um negócio em si, não apenas como um produto.
9. Há a necessidade da elaboração de um plano nacional voltado para o desenvolvimento da indústria de *games*, que forneça diretrizes e incentivos para impulsionar o mercado.

10. Foi ressaltada também a necessidade de indução do mercado, ou seja, a criação de estímulos e medidas para impulsionar o crescimento e a competitividade da indústria dos jogos. Torna-se igualmente importante o fomento para a estruturação de empresas e pequenos estúdios, fornecendo recursos e suporte para o desenvolvimento de suas atividades.
11. Há também um crescimento notável no consumo de ativos digitais e na formação de comunidades em torno dos jogos. Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma maneira de conectar pessoas, promover a interação social e proporcionar experiências compartilhadas.
12. As comunidades de desenvolvedores desempenham um papel crucial ao impulsionar o setor de games. É um desafio significativo demonstrar para as mulheres que elas possuem um lugar legítimo e igualitário nessa indústria. Há a persistência do machismo e da supremacia masculina, mas, ao mesmo tempo, as comunidades estão transformando essas normas discriminatórias.
13. Observa-se a importância das parcerias e colaborações com as universidades. Essas instituições desempenham um papel fundamental no fomento da indústria de games, fornecendo recursos, conhecimento e oportunidades de aprendizado aos desenvolvedores.

Formação Profissional (Audiovisual)

1. Há necessidade de formação técnica integrada com as diversas áreas que se conectam com o audiovisual. Os convidados comentam que os espaços de arquivos acabam sendo os únicos locais de formação dos técnicos da área, quando se trata de um acervo volumoso como o da Cinemateca, é de grande importância uma formação contínua para sua continuação, acesso e preservação.
2. Débora Bruce diz que a missão da ABPA (Associação Brasileira de Preservação Audiovisual) é contribuir para o aperfeiçoamento técnico, científico e cultural dos profissionais do campo.
3. Para que a internacionalização do audiovisual ocorra, torna-se necessário o investimento em capacitação profissional para idiomas como espanhol e inglês.

4. São necessárias diferentes formas de apoio, como políticas, editais, fundos e ações afirmativas, que possam garantir o acesso a qualificação para potencializar talentos e transformar o audiovisual.
5. É preciso entender que a experiência de estudar no exterior é possível e que as bolsas de estudo também podem ser para nós, os estudantes brasileiros têm o direito e a qualificação para isso.
6. Fazem-se necessários mais fundos e mais ações afirmativas para colocar os estudantes de cinema nos cursos ao redor do mundo, a seguridade proporcionada pelas bolsas permite uma produção mais livre e intensa.
7. No cenário atual, é imprescindível educar e desenvolver pessoas para as demandas enfrentadas, visando a capacitação frente às novas tecnologias que vem surgindo.
8. O Fundo Baobá surge da necessidade por ainda mais instrumentos e mecanismos para enfrentar o impacto do racismo que impede negros de acessarem recursos financeiros e oportunidades para o desenvolvimento do seu pleno potencial.
9. Redes de apoio são importantes nos momentos de busca por bolsas e pelo estudo no exterior, havendo a possibilidade do contato com pessoas que já experienciaram isso, bem como o conhecimento de ferramentas para a busca de apoio e recursos.

Internacional

1. Em outros países, existem políticas públicas de longo prazo e isso reflete em uma maior atração de filmagens de outros países.
2. Atualmente, o audiovisual brasileiro necessita transparecer confiança em nossa infraestrutura com o objetivo de atrair investimentos externos.
3. Precisamos deixar outras operações saberem o que estamos fazendo no Brasil, como uma forma também de divulgar nossas iniciativas e convidar profissionais de outros países para conhecerem a qualidade das produções brasileiras.
4. Necessidade da criação de uma política de Tax Rebate
5. Para que ocorra a internacionalização do audiovisual brasileiro e a atração de investimentos internacionais, torna-se necessário valorizar a riqueza,

a pluralidade e a multiculturalidade do nosso país. Falta divulgar as produções que são feitas no Brasil, assim como o nosso setor audiovisual, e a riqueza que existe aqui.

6. Atualmente o Brasil depende de muitas tecnologias que vem do exterior, é importante que sejam pensadas formas de diminuir os altos custos envolvidos em importação, além de maneiras de nos aproximarmos dos processos de produção para que haja uma apropriação dessas inovações.
7. A relação entre o audiovisual brasileiro e africano possibilita a construção de pontes que proporcionam oportunidades e aprendizados conjuntos. É possível somar forças e fechar diversas parcerias, levando produções brasileiras para África e vice-versa.
8. É importante a construção de um relacionamento de confiança entre o Brasil e o continente africano, onde se possa propor trocas e intercâmbios que favoreçam o desenvolvimento de programas e conteúdos em conjunto.
9. Experiências no exterior possibilitam o conhecimento de diferentes mercados e a reflexão sobre métodos e processos que utilizamos, sobre o que difere de um lugar para o outro e o que pode ser melhorado.

Diversidade

1. Vê-se a necessidade de uma estrutura governamental que forneça a base para a curricularização das habilidades necessárias para o desenvolvimento dos jogos e da indústria, a fim de fornecer para todos a possibilidade de educação voltada para a produção de jogos, sabendo que quem tem acesso ao dinheiro terá acesso aos recursos e educação, e poderá aprender a desenvolver os jogos, abrir seu estúdio e contratar boas equipes com maior facilidade.
2. O compromisso com a diversidade não deve ser pautado apenas pelos ganhos financeiros, mas sim porque é o correto a ser realizado. Existe uma parcela de pessoas que não são representadas no setor audiovisual. Essas pessoas existem e devem estar representadas tanto nas telas quanto nas equipes que compõem as produções.
3. Precisamos estar com os olhos sempre abertos para fiscalizar espaços que deveriam ser legítimos.

4. Há muita concentração de poder nas mãos de poucas pessoas, geralmente brancas. Nesse sentido, torna-se necessário naturalizar a presença de diferentes corpos em locais de poder para acelerar o processo de diversidade.
5. Existem muitas “figuras marcadas” no mercado audiovisual, o que traz uma monopolização desses espaços e não oferece oportunidades para que outras pessoas os ocupem.
6. É necessário ampliar as políticas afirmativas e rever a forma como os editais são oferecidos, pois ainda há muita burocracia que dificulta o acesso.
7. A curadoria mostra-se uma importante ferramenta para a diversidade, dada sua responsabilidade em incluir pessoas e pontos de vista, o que também favorece a diversidade na formação de público, permitindo cada vez mais que todos possam se encontrar no audiovisual.
8. O conhecimento no audiovisual é importante para que os indígenas possam ser os protagonistas das próprias histórias, sendo donos das próprias imagens e preservando sua cultura.
9. É preciso reconhecer o audiovisual indígena dentro do cinema brasileiro e, para isso, são necessárias cada vez mais ações que visem a produção, a distribuição e a exibição do audiovisual indígena.
10. Existe no streaming público uma maior potencialização da diversidade, direcionando o espectador por diferentes e variadas produções, além de fortalecer conteúdos e produções regionais, de todo país.

Políticas Públicas

1. Os governos podem auxiliar os desenvolvedores providenciando recursos e parcerias, como associações que os apoiem para ajudar em sua educação e que estes se engajem em criar políticas para a área, pois é necessário uma troca de saberes e necessidades entre os governos e desenvolvedores.
2. Enxergam, como futuro, que as ações públicas comecem a crescer e que o impacto econômico e social desta indústria na sociedade crescerá ainda mais, uma vez que na pandemia a indústria dos jogos se mostrou resiliente e crescente.
3. Há uma necessidade de que as políticas públicas para o incentivo do audiovisual possuam critérios e metas que sejam mais claras para viabilizar

que a estruturação das políticas públicas seja realizada de forma que transcenda governos.

4. Há uma grande importância no desenvolvimento de políticas de ações afirmativas, diversidade de talentos e sustentabilidade para o desenvolvimento econômico no setor.
5. Percebe-se que há uma carência no que tange o arcabouço de políticas públicas que estejam focadas na capacitação e na geração de novos profissionais para o setor
6. Necessidade de repensar e implementar editais com linguagem neutra, a fim de promover maior inclusão e igualdade de oportunidades para todos os profissionais do audiovisual.
7. Necessidade de criação de uma Film Commission no Brasil
8. Fernanda Lopes, diretora do Fundo Baobá, pontua a importância de considerar as desigualdades e seus impactos, para que assim seja possível garantir o acesso para aqueles que geralmente sequer sabem da existência das oportunidades.
9. O fomento tem a responsabilidade de buscar por mais diversidade, pensando em políticas que impulsionam e oportunizam diferentes públicos no audiovisual.
10. As políticas públicas voltadas ao audiovisual necessitam da reorganização do sistema, para que atenda às diferentes necessidades, produções e objetivos, tornando-o mais eficiente e permitindo o desenvolvimento do setor.

Destques por Agentes

Tema: Poder Público

Âmbito: Federal

1. Necessita-se de investimentos públicos para produção dos jogos, a reformulação dos editais e sobre a necessidade da contrapartida de quem recebe o fomento de retribuir para sociedade de forma eficaz.
2. Um caminho possível para melhor visibilidade dos curtas e também para o cinema independente, é a isenção de impostos, comenta-se que a França faz isso com os filmes que chamam de Arte Ensaio, quanto mais filmes deste gênero exibem maior o desconto de imposto que recebem.
3. Jakin Vela diz que acredita que os governos podem auxiliar as desenvolvedoras providenciando recursos e parcerias, como associações que os apoiem em sua educação e que estes se engajem em criar políticas para a área, pois é necessária uma troca de saberes e necessidades entre os governos e desenvolvedores.
4. Entende-se a necessidade de se focar em investimentos, pois sem dinheiro as empresas não conseguem se sustentar. Comenta-se que a Europa é bastante sortuda, tendo muito suporte financeiro, dependendo do país, visto que alguns são muito desenvolvidos na questão de políticas públicas, como Alemanha e França.
5. Espera-se que o governo brasileiro comece a olhar mais atentamente para a indústria dos games, pois há muito o que se fazer em questões de educação, formação de desenvolvedores qualificados e que o país perde muitos profissionais pois há melhores oportunidades fora do Brasil.
6. Há a necessidade dos jogos se constituírem como área própria, para que possam receber seus próprios recursos e políticas.
7. Elaboração de um plano nacional voltado para o desenvolvimento da indústria de games, que forneça diretrizes e incentivos para impulsionar o mercado.
8. Ampliar as políticas afirmativas e rever a forma como os editais são oferecidos, pois ainda há muita burocracia que dificulta o acesso.
9. Criação de políticas públicas para o incentivo do audiovisual que possuam critérios e metas mais claras.
10. Desenvolvimento de políticas de ações afirmativas, diversidade de talentos e sustentabilidade para o desenvolvimento econômico no setor.

11. Necessidade de repensar e implementar editais com linguagem neutra, a fim de promover maior inclusão e igualdade de oportunidades para todos os profissionais do audiovisual.
12. Regulamentação do art. 27 da Medida Provisória nº 2.228-1/2001
13. Pensar a regulamentação da área do streaming
14. Incluir os diferentes agentes do mercado no debate das regulamentações do audiovisual
15. Simplificar, facilitar, segmentar e desburocratizar o acesso às políticas públicas do setor audiovisual
16. Fomento às produções nacionais para que se possa resgatar o gosto do público pelos filmes brasileiros
17. Pensar fundos e programas conjuntos para parcerias entre o Brasil e a África no audiovisual
18. Incluir o audiovisual nas iniciativas da lei que prevê o estudo da história afro-brasileira no currículo escolar
19. Intentar produções que respeitem as culturas africanas e brasileiras e mantenham um compromisso com a autenticidade, evitando estereótipos dominantes.
20. Compartilhar e potencializar produções brasileiras na África e vice-versa
21. Iniciativas de apoio, fundos e ações afirmativas que possibilitem o estudo no exterior
22. Olhar individual para necessidades específicas de cada estudante fora do país enfrentando realidades diferentes
23. Utilizar editais elaborados com base na justiça para possibilitar o acesso às oportunidades
24. Dar cada vez mais suporte para estudos e formações na área, desenvolvendo os profissionais e o audiovisual brasileiro.
25. Necessidade por produtores e distribuidores do audiovisual indígena
26. Editais de fácil acesso para o audiovisual indígena
27. É preciso pensar em formas de facilitar o acesso dos povos indígenas nas aldeias às produções e plataformas
28. Reconhecimento do cinema indígena dentro do cinema brasileiro
29. Fomentos que facilitem o acesso da comunidade indígena à formação e ao mercado audiovisual
30. Políticas e ações que impulsionem a cadeia do audiovisual indígena, visando a produção, distribuição e exibição

31. Incluir e dar voz a comunidade indígena nos debates sobre políticas e desenvolvimento do audiovisual

Âmbito: **Estadual**

1. Criação de Film Commission
2. Criação de política de tax rebate
3. Indução do mercado de games com a criação de estímulos e medidas para impulsionar o crescimento e a competitividade. Fomento para a estruturação de empresas e pequenos estúdios, fornecendo recursos e suporte para o desenvolvimento de suas atividades.
4. Ampliar as políticas afirmativas e rever a forma como os editais são oferecidos, pois ainda há muita burocracia que dificulta o acesso.
5. Criação de políticas públicas para o incentivo do audiovisual que possuam critérios e metas mais claras.
6. Desenvolvimento de políticas de ações afirmativas, diversidade de talentos e sustentabilidade para o desenvolvimento econômico no setor.
7. Pensar políticas públicas considerando os diferentes perfis e objetivos dos filmes
8. Dar espaço para o fazer pequeno pensando em editais para o slow cinema
9. Fortalecer políticas que visem a diversidade nas produções e públicos
10. Aproximar o audiovisual de outros setores da economia
11. Ampliar co-investimentos regionais
12. Reorganizar o sistema de fomento para que se torne mais eficiente e possibilite o desenvolvimento do setor

Âmbito: **Municipal**

1. Criação de Film Commission
2. Criação de política de tax rebate
3. Isenção de impostos para filmagens internacionais
4. Criação de um CNAE para a indústria de games
5. Realização de políticas públicas de longo prazo
6. Ampliar as políticas afirmativas e rever a forma como os editais são oferecidos, pois ainda há muita burocracia que dificulta o acesso.

7. Criação de políticas públicas para o incentivo do audiovisual que possuam critérios e metas mais claras.
8. Desenvolvimento de políticas públicas que estejam focadas na capacitação e na geração de novos profissionais para o setor audiovisual.

Tema: Mercado

Âmbito: Produtoras, Empresas, Associações, Sindicatos e Coletivos

1. Há a necessidade de ampliar as associações para atender a demanda do estado de SP que é bastante grande.
2. Identificar necessidades locais da indústria dos games e tratá-las especificamente.
3. Incluir e assegurar o local de mulheres desenvolvedoras na indústria dos games.
4. Deixar outras operações saberem o que estamos fazendo no Brasil, como uma forma também de divulgar nossas iniciativas e convidar profissionais de outros países para conhecerem a qualidade das produções brasileiras.
5. Valorizar a riqueza, a pluralidade e a multiculturalidade do nosso país. Falta divulgar as produções que são feitas no Brasil, assim como o nosso setor audiovisual, e a riqueza que existe aqui.
6. Contratar pessoas que não estão representadas no setor audiovisual. Essas pessoas existem e devem estar representadas tanto nas telas quanto nas equipes que compõem as produções.
7. Fiscalizar espaços que deveriam ser legítimos.
8. Naturalizar a presença de diferentes corpos em locais de poder para acelerar o processo de diversidade.
9. Olhar para as dificuldades das pequenas distribuidoras e ouvi-las nos debates sobre as regulamentações do audiovisual
10. Trazer a diversidade regional nas produções audiovisuais
11. Descolonizar e desmistificar a curadoria
12. Potencializar a busca por formas de ampliar e diversificar o público no âmbito das curadorias e formação de público

13. Democratizar o acesso a festivais que sempre foram elitizados
14. Curadorias que mostrem cada vez mais o Brasil que nós vivemos
15. Necessidade de pessoas atualizadas e capacitadas para o uso de novas tecnologias
16. Unir as diferentes áreas, dissolvendo fronteiras, para ampliar a arte
17. Levar o audiovisual para espaços institucionais
18. Tornar a jornada das novas tecnologias mais acessível
19. Aproximação do Brasil ao processo de produção/criação de tecnologias

Tema: Educação

Âmbito: Universidades

1. Necessita-se que as universidades públicas conversem e se unam ao setor produtivo para geração de conhecimento técnico e acadêmico, bem como dentro das universidades de se criar uma educação voltada ao mercado de trabalho aos interessados.
2. A questão dos cursos de formação de jogos digitais, comentando da necessidade de uma formação mais longa e talvez podendo se tomar uma linha dentro da área, pois, no Brasil, majoritariamente são oferecidos cursos tecnológicos em Jogos Digitais
3. Necessidade de pessoas atualizadas e capacitadas para o uso de novas tecnologias
4. Unir as diferentes áreas, dissolvendo fronteiras, para ampliar a arte

Âmbito: Escolas Técnicas

1. Também chama atenção a pouca oferta dos cursos existentes e sua má distribuição pelo país.
2. Fomento da indústria de games, fornecendo recursos, conhecimento e oportunidades de aprendizado aos desenvolvedores.
3. Capacitação para profissionais do audiovisual de idiomas como espanhol e inglês.

Relatoria Completa

Desenvolvimento Econômico

14/06/2023 - 14:00 às 15:30

Mediação: Luiz Toledo – Spcine

Convidados: Marconi Viana (BNDES), Renato Martinez (ENDEMOL), Joana Almeida e Souza (Amazon) e Camila Wilches (Sony)

O desenvolvimento econômico do audiovisual é uma pauta emergente e importante para o crescimento desse setor no Brasil. Para debater como pode-se pensar o crescimento econômico, a sessão, mediada por Luiz Toledo, trouxe como convidados Marconi Viana, Renato Martinez, Joana Almeida e Souza e Camila Wilches.

Marconi Viana é Doutorando em Administração pela FGV/EBAPE, na linha de pesquisa em Estratégia, Gestão e Organizações. Possui graduação e mestrado em Ciências Econômicas pela UFRJ e mestrado profissional em Administração Pública pela FGV/EBAPE. Desde 2008, é economista do BNDES. Renato Martinez é bacharel em publicidade e propaganda e mestre em gestão de marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Desde 2018 é Vice-presidente de vendas e aquisições de conteúdo na Endemol Shine Brasil. Joana Almeida e Souza é bacharel em direito pela Universidade de Coimbra e possui pós-graduações na área de telecomunicações. Desde 2021 é gerente sênior na Amazon. Camila Wilches é bacharela em direito pela Pontificia Universidad Javeriana e mestre em direito pela Georgetown University Law Center. Desde 2017 é Vice-presidente de negócios da Sony Pictures Television.

O objetivo da mesa foi debater quais iniciativas são necessárias para impulsionar o desenvolvimento econômico no audiovisual brasileiro. Para isso, Marconi Viana (BNDES), comentou que precisa-se “entender o setor como uma indústria”, uma vez que ele encontra-se em um período pré-industrial. Esse diagnóstico foi realizado por Marconi porque ele enxerga que os setores do audiovisual, hoje, trabalham separados e que, para uma evolução ocorrer, se faz necessária a integração de todos para desenvolverem um trabalho conjunto. Ele também comentou que o BNDS está trabalhando para melhorar os incentivos fiscais e as alternativas de financiamento para o setor, porém enxerga que há uma necessidade de que as políticas públicas para o incentivo do audiovisual possuam

critérios e metas que sejam mais claras para viabilizar a estruturação das políticas públicas seja realizada de forma que transcende governos.

Joana Almeida então comenta que a cidade de São Paulo está no caminho certo no que tange o arcabouço das políticas públicas para o desenvolvimento do setor audiovisual. Ela ressalta que em outros países, existem políticas de longo prazo e que isso reflete em uma maior atração de filmagens de outros países. Desta forma, ela ressalta, através de dados, que as políticas públicas são essenciais para a sustentação e o desenvolvimento do setor.

Joana também fala sobre a importância das políticas de ações afirmativas, diversidade de talentos e sustentabilidade para o desenvolvimento econômico no setor. Ela ressalta que “quanto mais diversidade há em uma produção, mais rica ela é”. Por isso, a Sony tem investido na captação de talentos diversos, buscando construir equipes incluindo os profissionais minoritários nas equipes de produção, além da tela de exibição, para que esses talentos estejam “na frente das câmeras e atrás das câmeras”.

Renato Martinez comenta que a Endemol possui uma política que inclui a diversidade muito bem definida na empresa. Para ele “quanto mais diversa é a equipe, mais rico fica o projeto”. Desta forma, há a contratação de funcionários, estagiários e freelancers de públicos diversos. A Endemol também possui um compromisso com a sustentabilidade: Renato Martinez comentou que no momento estão realizando a gravação de *No Limite na Amazônia* com o compromisso de zerar o carbono e contratar pessoas da região para a produção, com o objetivo de cuidar do ecossistema do local.

Camila Wilches comenta que quanto mais diversa uma equipe é, mais criatividade e inovação ela traz para o projeto. Desta forma, se faz necessário pensar em convidar criadores locais com diferentes experiências e expertises, além de garantir que os líderes estejam alinhados com esses valores.

Desta forma, no debate entre os convidados da mesa e o mediador, entendeu-se que, atualmente, o audiovisual brasileiro necessita transparecer confiança em nossa infraestrutura com o objetivo de atrair investimentos externos. Ademais, percebe-se que há uma carência no que tange o arcabouço de políticas públicas que estejam focadas na capacitação e na geração de novos

profissionais para o setor, fazendo-se necessário com que os setores público e privado trabalhem em conjunto para a resolução deste problema.

Entende-se que trabalhar pontos como desenvolvimento de políticas públicas, principalmente de tax rebate; formação e capacitação de novos profissionais para o acompanhamento das evoluções tecnológicas no setor; a formulação e o investimento em equipes diversas, tanto atrás das câmeras quanto na frente delas, para promover produções mais criativas e inovadoras; e o pensamento em produções sustentáveis, que olhem com carinho para o ecossistema seja essencial para o desenvolvimento econômico do setor no Brasil.

Turismo Cinematográfico – O Audiovisual como Soft Power

14/06/2023 - 15:00 às 16:00 Sala Paulo Emílio

Mediação: Steve Solot (Olsberg SPI), Carlos Rosado (Film Commission Espanha), Claudia Soto (Proimágenes), Raul Torquemada (Madrid Film Commission) e Felipe Dias Rego (Gestor Audiovisual Secretaria de Turismo e Cultura de Salvador)

A mesa Turismo Cinematográfico fala do impacto dos filmes e séries, aliados a rápida propagação da informação nas redes, sobre o turismo nos locais onde grandes produções são gravadas. Além disso, trazem dados sobre os incentivos dos países para a indústria do audiovisual e um pouco sobre a temporalidade destas práticas na Espanha, Colômbia e Salvador BA.

A mesa conta com Steve Solot como mediador, americano radicado no Brasil há mais de 20 anos, ex-presidente da Rio Film Commission, é mestre em Economia e em Estudos Latino Americanos, atuando hoje na Olsberg SPI, agência de consultoria para entidades do setor público da América Latina. Carlos Rosado, presidente da Spain Film Commission, formado em Direito. Claudia Soto, diretora da instituição *Proimágenes Colombia*, trabalhando há mais de 15 anos nesta função e licenciada em Artes Liberais. Raul Torquemada, formado em Publicidade e Relações Públicas, mestre em Direção de Empresas de

Audiovisual é vice-diretor da Madrid Film Office. Felipe Dias Rego, produtor e gestor da Secretaria de Cultura e Turismo de Salvador, formado em Comunicação e mestre em Administração de Empresas.

Carlos Rosado inicia a mesa falando sobre o momento em que o audiovisual e o turismo trabalham juntos, quando os lugares onde se passam as gravações de séries, filmes e até mesmo documentários viralizam na internet, atraindo os fãs para essas locações, este fenômeno recebe o nome, em espanhol, de *Turismo de Pantalla*, em português, Turismo Cinematográfico.

Traz como exemplo a série Guerra dos Tronos, sucesso mundial, que teve em mais de uma temporada gravações na Espanha, atraindo inúmeras pessoas. Assim, fizeram uma espécie de mapa de filmagens, com o trajeto das filmagens dos sets, explicando sobre os locais e como as filmagens foram feitas.

Rosado mostra um estudo que aponta que aproximadamente cem milhões de pessoas afirmam fazer turismo em locais onde houveram gravações por terem visto nas telas de séries ou filmes. Comenta que este tipo de turista é mais ativo, jovem, querendo conhecer tudo ao entorno dos sets, e não apenas ser-se e admirar, de forma passiva, as locações.

Claudia Soto continua a sequência de falas explicando que, ao contrário da Espanha, a Colômbia começou sua política de incentivos muito mais tarde. Tendo começado no ano de 1997, quando tinham apenas uma tela de cinema.

Começaram a construir, desde o poder público até o privado, uma instituição chamada *Proimágenes Colombia*, com três ministérios. Criando assim o início dos estímulos à indústria do audiovisual, pois, diferentemente da Espanha, Argentina ou Brasil, não possuíam esta indústria. Assim começaram a divulgar seu país, que até então era tido como desconhecido e perigoso. Apenas após 2006 é que começam a enxergar o país como uma localidade passível de ser utilizada para filmagens de filmes, pois até então tinham apenas onze filmes gravados por lá.

Compara o país com o Brasil, sendo este oito vezes menor e tendo um quarto da nossa população. Traz os dados de que a Colômbia tem aproximadamente 1224 salas de cinema em apenas 94 cidades do país.

Comenta que, como tiveram a oportunidade de começar esta indústria do zero, tiveram como pensá-la bem, devendo conectar-se com o ministério do comércio, industrial e do turismo. Este ministério estava descobrindo o impacto que a indústria do audiovisual poderia ter no turismo. Desde 2003 fizeram um fundo para os filmes nacionais, logo depois viram que havia a necessidade de exportação de serviços cinematográficos, assim criaram uma comissão de filmes (*film commission*) e incentivos para a área. Fala que os países, e a Colômbia, possuem lindas praias e locações, mas sem estímulos para atrair as produtoras é muito difícil competir com as mais de 300 comissões de filmes ao redor do planeta.

Claudia conclui que é fundamental pensar nestes estímulos, e que o país apenas se dá conta disso em 2012, quando implementam a Lei 1556, de *locaciones*, que tem como objetivo fomentar a atividade cinematográfica do país e que permite a aplicação de *cash rebate* de até 40% do gasto na Colômbia. Mostra a parceria com o ministério do comércio e turismo, o *Fondo Filmico Colombia*, que fornece a devolução de dinheiro (*cash rebate*), tendo tido 41 filmes filmados lá e em 2019 já haviam apoiado 75 projetos, incluindo de jogos, séries, animações e publicidades.

Raul Torquemada é o próximo convidado e inicia sua fala explicando que a principal missão da Madrid Film Office, que pertence ao departamento de turismo de Madri, é promover a cidade como cenário de gravações e o desenvolvimento das produções audiovisuais, recebendo festivais internacionais e nacionais e auxiliando os profissionais e produtoras do audiovisual que escolhem a cidade para rodarem seus projetos. Além de auxiliar no desenvolvimento da indústria criativa através de eventos, treinamentos e premiações, bem como na divulgação do patrimônio audiovisual de Madri, utilizando folhetos turísticos, atividades mas, sobretudo, com o *Turismo de Pantalla*.

Para que o Turismo Cinematográfico aconteça, é necessário que os filmes e séries tenham grande visibilidade e aceitação do público, e diz que Madri possui muita sorte, pois há muitos projetos audiovisuais, apesar da pandemia, a indústria audiovisual cresceu. Comentando que no último levantamento haviam sido produzidas 66 séries, 47 filmes e mais de 380 anúncios, vendo Madri se tornar um importante centro de produção audiovisual.

Raul traz como exemplo *La Casa de Papel* como um ícone da história do audiovisual de Madri, sendo um fenômeno mundial e a série espanhola mais vista de todos os tempos, uma das séries de língua não inglesa mais importantes da plataforma Netflix, tendo alto impacto no turismo da cidade.

Madri concentra mais de 32% de empresas de audiovisual da Espanha, recebendo grande apoio da comunidade da cidade através da Film Madrid e da Madrid Film Office, estando participando de um plano estratégico visando o turismo cinematográfico na cidade. Contam hoje com 7 rotas turísticas que permitem o turista descobrir a cidade a partir do ponto de vista cinematográfico.

Felipe, representando o Brasil nesta mesa, fala que em termos de políticas públicas para o audiovisual, Salvador começa a olhar para o setor apenas em 2014, vinculadas às políticas nacionais viabilizadas pela Ancine, e em 2018 cria uma coordenação de audiovisual. Esta movimentação é tão recente que apenas em maio de 2023 é lançado o Programa de Desenvolvimento do Audiovisual de Salvador, o Salcine. Este programa trabalha em quatro eixos: infraestrutura, capacitação, negócios e internacionalização e o eixo de fomento, e se encontra dentro da Secretaria de Cultura e Turismo da cidade de Salvador.

Fala da dimensão simbólica do audiovisual, e que o ele não apenas destina a locação mas também a utilização dela. Retoma a fala de Claudia, sobre os estigmas que certos locais possuem, como o nordeste brasileiro e a Colômbia.

Felipe diz que o setor público não é o realizador, mas sim o desenvolvedor de políticas que devem promover a indústria local. Ainda traz a importância da produção local, e da imersão na cultura pelo ponto de vista local. Enxerga que as políticas públicas têm o papel de gerar protagonismo na divulgação das nossas histórias. Comenta que há um problema na visibilidade do conteúdo, necessitando nacionalizar e até mesmo internacionalizar seus produtos.

Como ponto em comum abordado neste encontro, destaca-se a importância desta nova forma de geração de turismo, difundida pelas plataformas de *streaming*, e como esta pode impactar na visibilidade das locações de gravações, bem como viabilizar o fomento de políticas públicas locais e o crescimento da indústria audiovisual em seus países.

Streaming Público – Janela para o Audiovisual Nacional

14/06/2023 - 17:00 às 18:00

Mediação: Viviane Ferreira (Spicine Play)

Convidados: Antonia Pellegrino (EBC), Pedro Toledo (Cultura Play) e Célio Franceschet (CCSPlay)

O streaming público vem evoluindo ao longo dos últimos anos em meio a dificuldades e oportunidades, como o caso da regulamentação do art. 27 da medida provisória nº 2.228-1/2001. Trata-se de uma importante forma de entregar conteúdo de qualidade com diversidade, tendo a oportunidade de trazer produções de diferentes regiões brasileiras. Diante disso, a sessão contou com os convidados Antonia Pellegrino, Pedro Toledo e Célio Franceschet, além da mediadora Viviane Ferreira, para discorrer sobre a temática.

Antonia Pellegrino é bacharel em Ciências Sociais e Mestre em Literatura, Cultura e Contemporaneidade pela PUC Rio, roteirista audiovisual premiada pela Academia Brasileira de Letras, Academia do Cinema Brasileiro, indicada ao Emmy e, atualmente, diretora de conteúdo e programação da EBC. Célio Franceschet é diretor, roteirista e curador de cinema, formado em Audiovisual pela Universidade de São Paulo e mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo, atualmente é curador de cinema do CCSP e responsável pela plataforma de streaming do CCSPlay. Pedro Toledo é gerente de mídias digitais, formado em Publicidade e Propaganda e pós-graduado em Marketing Digital, está na TV Cultura desde 2019 e instituiu os diferentes modelos de negócio voltados ao universo do streaming até o recente lançamento da plataforma própria, o Cultura Play.

A mesa teve como proposta refletir sobre o streaming público sob o viés do debate acerca da regulamentação do VoD (vídeo sob demanda). Com a pergunta inicial, a mediadora instigou os convidados a discorrerem sobre o contexto dos streamings públicos que já existem no nosso cotidiano, tendo a intenção de levantar formas de contribuir com o debate sobre a regulamentação em âmbito privado e público, pensando, também, sobre as plataformas de streaming.

Antonia Pellegrino inicia o debate falando sobre a força da participação da TV aberta (80% das telas) e como o streaming vem se somando a isso como mais uma ferramenta para a comunicação pública. A palestrante contextualiza a EBC e fala sobre a Brasil Play, estreada em 2019, com filmes, séries, licenciamentos, conteúdos próprios, entre outros. Apresenta-se alguns dados de mercado e a intenção de tornar a Brasil Play mais estruturada e forte. A convidada fala sobre a tendência de abrir a rede de streamings públicos trazendo e fortalecendo produções independentes e regionais, fator importante enquanto plataforma de comunicação pública. Por fim, fala-se sobre a regulamentação do art. 27 (Medida Provisória nº 2.228-1/2001) e da grande quantidade de produções que seriam disponibilizadas imediatamente através disso, impactando o acervo de streaming público.

Para introduzir sua fala, Célio Franceschet apresenta o CCSPlay, mostrando algumas das estratégias usadas para continuar veiculando durante a pandemia e seus desafios. Essas experiências durante a pandemia mostraram um público interessado nas mostras que não tinha acesso a sala de cinema do CCSP, indicando a importância do streaming para atingir esse público. Tendo esse objetivo de abrangência nacional, surge o site próprio do CCSPlay para disponibilizar as curadorias. O convidado também fala da premissa de “confort film”, propondo um filme por semana, sem que o espectador precise encarar um catálogo complexo e mantendo um estilo de cineclubismo. O formato foi muito bem recebido, apresentando mostras mensais. Célio ainda explica o processo de incorporação do CCSPlay pelo Spcine Play, trazendo benefícios em estrutura e ferramentas, como o aplicativo do Spcine Play, contribuindo, também, para a facilidade de acesso.

O terceiro convidado a falar foi Pedro Toledo, expondo um pouco da sua experiência na TV Cultura e na missão de implementar o Cultura Play. Pedro fala sobre os desafios iniciais, apontando a dificuldade jurídica de, apesar de possuir uma riqueza de conteúdos na rede, ter barreiras para sua liberação. Nessa busca pelo modelo ideal de instituir o streaming em uma TV pública se deparam, assim como o convidado Célio, com dificuldades em ter uma plataforma, tendo de recorrer a uma estratégia diferente: começam colocando conteúdos em outras plataformas já disponíveis no mercado, até chegarem no momento de ter segurança e as condições para desenvolver uma plataforma própria. O

convidado finaliza sua fala contando sobre o recente lançamento do aplicativo do Cultura Play, com a missão de democratizar conteúdos de qualidade para todos a partir de um modelo de negócios AVoD.

Na sequência, a mediadora provoca os convidados a refletirem sobre a questão regulatória e as diferenças entre labutar e empreender a partir de plataformas de streaming público em comparação ao meio privado. A convidada Antonia Pellegrino pontua em relação à responsabilidade do streaming público e da comunicação pública na formação de público, fornecendo um acesso mais refinado, com um olhar curatorial, como forma de oferecer uma janela para reflexões mais profundas, para consciência crítica e para diversidade.

Ainda sobre o assunto, Célio Franceschet expõe sua concordância com a explanação da Antonia e acrescenta sobre a estratégia usada nas curadorias: um filme para fisgar o espectador e, após, conduzi-lo pela seleção feita, onde existem também alguns filmes mais desafiadores. Essa lógica se opõe ao algoritmo muitas vezes usado em plataformas privadas, que, em vez de fazer provocações e levar o público adiante, na verdade mantém o mesmo nível, sem evoluir, entregando mais do mesmo. Partindo dessa ideia, o convidado ainda explica sua percepção de que o streaming privado não está preocupado com a diversidade, enquanto o streaming público tem isso na sua forma de ser, direcionando o espectador por diferentes e variadas produções.

Como fechamento para o tópico, Pedro Toledo exemplifica as falas anteriores com o fato do potencial nocivo do algoritmo, abordado por pessoas envolvidas em sua criação em documentários sobre o tema. Também fala sobre a diferença de missões entre o streaming público e privado, ressaltando a prioridade dada a exibição de conteúdos de qualidade nos streamings públicos.

Após os debates conduzidos, a mediadora inicia a etapa de perguntas enviadas pelo público, abordando a temática dos modelos de negócios e estruturas de produção possíveis no streaming público. Pedro Toledo traz, através da sua experiência na TV Cultura, a crença em um modelo que trabalhe com anunciantes como possibilidade também para o streaming, apontando a vantagem dos anunciantes, que poderão direcionar suas mensagens cada vez mais. Os participantes também discorrem sobre a necessidade das conversas com órgãos públicos a respeito da regulamentação do VoD, além da importância de

incluir as pequenas distribuidoras nesses debates. Outro ponto que surgiu foi em relação a restauração de obras, onde fala-se sobre o compromisso da Sp-cine com a disponibilização de clássicos e a intenção de contribuir com restaurações para a potencialização do acervo, bem como sobre a atuação da TV Cultura nessa frente, olhando para as grandes obras já produzidas.

Posteriormente ao término das perguntas do público, os convidados fazem suas considerações finais e a mesa é encerrada. Nas rodadas destacaram-se pontos como a complexidade dos debates sobre a regulamentação do VoD, as dificuldades em relação a plataformas e sobre a necessidade de entender sobre os possíveis modelos de negócio para o meio. Além disso, outra questão abordada foi a missão e responsabilidade do streaming público frente a qualidade entregue ao espectador, evidenciando sua importância no audiovisual brasileiro.

Internacionalização do Audiovisual e Atração de Investimentos

14/06/2023 - 17:30 às 18:30

Mediação: Sabrina Nudeliman Wagon – Elo Company

Convidados: Paulo Barcellos (O2), Larry Laboe (NewFilmMakers LA), Ricardo Cantor (Film Commission Bogotá) e Renato Martinez (ENDEMOL)

A atração de produções e investimentos internacionais é uma pauta importante e necessária a ser trabalhada tanto no Brasil quanto na cidade de São Paulo. Para que essa atração ocorra, são necessárias iniciativas tanto públicas como privadas com o objetivo de posicionar o Brasil no mapa das produções internacionais. Nesse sentido, a sessão mediada por Sabrina Nudeliman Wagon teve como objetivo discutir como essa internacionalização pode ser alcançada, contando com a participação dos convidados Paulo Barcellos (O2), Larry Laboe (NewFilmMakers LA), Ricardo Cantor (Film Commission Bogotá) e Renato Martinez (Endemol).

Paulo Barcellos é formado em publicidade e propaganda pela Fundação Armando Alvares Penteado e atua como CEO da O2 Filmes desde 2022. Larry Laboe é formado em Financiamento de cinema e televisão, artes, entretenimento

e gerenciamento de mídia pela USC Marshall School of Business em Los Angeles e atua como Diretor Executivo da NewFilmMakers LA desde 2007. Ricardo Cantor é Produtor de Cinema e Televisão pela Universidade Nacional, especialista em Inteligência de Mercado pela Universidad de los Andes e mestre em Gestão Cultural pela Universidade Jorge Tadeo Lozano. Atualmente, faz parte da Film Commission em Bogotá. Renato Martinez é bacharel em publicidade e propaganda e mestre em gestão de marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Desde 2018, é Vice-presidente de vendas e aquisições de conteúdo na Endemol Shine Brasil.

O ponto central da mesa foi debater as iniciativas para a atração de produções internacionais que foram realizadas em Los Angeles e Bogotá, assim como aquelas que podem ser realizadas no Brasil. Nesse sentido, Renato Martinez abre o debate pontuando as iniciativas realizadas pela Endemol, que possui experiência internacional através de Hubs de produção. Ele comenta que a primeira temporada de *The Wall* foi filmada em um set com sete países envolvidos e que uma das iniciativas realizadas pela Endemol é sempre deixar as outras operações saberem o que estão fazendo, como uma forma também de divulgar suas iniciativas e convidar profissionais de outros países para conhecerem a qualidade das produções brasileiras. Um dos fatores que Renato comentou como algo a ser trabalhado e desenvolvido é a barreira linguística. Para que a internacionalização do audiovisual ocorra, torna-se necessário o investimento em capacitação profissional para idiomas como espanhol e inglês.

Após a fala de Renato, Ricardo Cantor da Film Commission Bogotá comenta sobre a experiência da Colômbia no âmbito da internacionalização. Ele ressalta que as políticas públicas que foram construídas desde a década de 90 no país foram de suma importância para o processo de internacionalização e de atração de investimentos que hoje o audiovisual colombiano vive. Além disso, a criação da Proimágenes em 1998 auxiliou a fortalecer e desenvolver ainda mais o setor, que passou a investir em mão de obra capacitada para trabalhar tanto em produções nacionais quanto internacionais.

Atualmente, a Colômbia conta com uma política de Tax Rebate onde há a devolução de 40% dos gastos com mão de obra no setor audiovisual e 20% com gastos de transporte, hospedagem e alimentação. Bogotá conta com a maior

capacidade e infraestrutura para a sustentação do setor no país e há uma valorização de uma filmagem sustentável. A partir de então, Ricardo Cantor comenta que o audiovisual colombiano foi se desenvolvendo ao longo dos anos.

Em seguida, Larry Laboe comenta as iniciativas que a NewFilmMakers LA tem realizado com o objetivo de auxiliar produções internacionais, fora dos Estados Unidos, que trabalham com diversidade, a entrar no mercado audiovisual de Los Angeles. Ele ressalta que sua organização se conecta com pessoas no mundo todo com o objetivo de auxiliá-las a filmar em Los Angeles. Desta forma, a NewFilmMakers LA atua como um canal para produções independentes ou profissionais iniciantes. Há também o trabalho com entidades governamentais, auxiliando assim toda a indústria. Portanto, Larry ressalta que o trabalho deles é auxiliar talentos e servir de filtro entre aqueles que estão começando e as grandes indústrias de Los Angeles.

Para encerrar o debate, Paulo Barcellos da O2 trouxe sua experiência e seu ponto de vista como CEO de uma produtora brasileira. Paulo ressaltou a importância da aplicação de uma política de Tax Rebate aqui no Brasil, exemplificando sua recente experiência no festival de Cannes onde brinca que “sofri bullying por ainda não existir tax rebate no Brasil”. Além disso, ele comenta que para que ocorra a internacionalização do audiovisual brasileiro e a atração de investimentos internacionais, torna-se necessário valorizar a riqueza, a pluralidade e a multiculturalidade do nosso país. Para ele, falta divulgar as produções que são feitas no Brasil, assim como o nosso setor audiovisual, e a riqueza que existe aqui.

Em resumo, a atração de produções e investimentos internacionais no Brasil, incluindo a cidade de São Paulo, é uma questão de extrema importância. Para alcançar esse objetivo, é essencial que sejam implementadas iniciativas tanto no âmbito público quanto privado, com o intuito de posicionar o país no cenário global das produções audiovisuais. Durante a mesa de debate, mediada por Sabrina Nudeliman Wagon, os participantes discutiram experiências bem-sucedidas de Los Angeles e Bogotá, destacando a importância de políticas públicas, formação de mão de obra qualificada, incentivos fiscais e divulgação adequada das produções nacionais. Ao final, fica evidente que é necessário valorizar a diversidade e riqueza cultural brasileira, bem como promover

parcerias internacionais, superar barreiras linguísticas e investir na capacitação profissional, a fim de impulsionar a internacionalização do audiovisual no país. Com o engajamento tanto do setor público quanto privado, o Brasil tem o potencial de se tornar um destino atrativo e competitivo para produções e investimentos internacionais.

Audiovisual no Século XXI

15/06/2023 - 10:30 às 12:00

Mediação: Lyara Oliveira (Spicine)

Convidados: Demétrio Portugal (AVXLab), Jorge Groove (XRBR), Hugo Gurgel (QUANTA) e Luis Tashiro (Estúdio Mad Mimic)

As demandas pós-pandemia impulsionaram o surgimento de novas tecnologias que estão auxiliando o trabalho humano e agilizando processos. Essas tecnologias vêm para ficar e somar, contribuindo para um audiovisual mais imersivo, com novas possibilidades para contar histórias. Nessa sessão, os convidados Demétrio Portugal, Jorge Groove, Hugo Gurgel e Luis Tashiro, com a mediação de Lyara Oliveira, falam sobre suas experiências e perspectivas sobre as inovações e novidades da área.

Demétrio Portugal é artista, curador, gestor cultural, idealizador da mostra Imaginantes, inicializador da rede ALTav, foi diretor artístico e curador de cinema e artes visuais do Matilha Cultural, diretor do Festival Internacional Screen, parceiro do Loop Barcelona e organizador do livro o cinema e seus outros manifestações expandidas do audiovisual. Jorge Groove é produtor de conteúdo imersivo audiovisual, artista 3D, membro fundador do XRBR, pesquisador de novas tecnologias, responsável pela restauração e remasterização de todo o conteúdo histórico do prêmio profissionais do ano da rede Globo, produtor musical, engenheiro de áudio, sound designer e criador do projeto transmídia e game the drop. Hugo Gurgel foi por anos supervisor de pós-produção nas principais empresas do mercado, criador de efeitos visuais em várias produções da Netflix e HBO e em 2011 foi um dos fundadores da Quanta Post e também coordenador do curso de efeitos visuais da EBAC. Luis Tashiro, fundador e CEO da Mad Mimic, formado em design de games pela

universidade Anhembi Morumbi, possui experiência no desenvolvimento de produtos educacionais, advergames e games de produção autoral.

Abrindo a conversa, a mediadora Lyara Oliveira aborda o contexto da Spcine, pontuando aspectos da sua atuação inicial, em questões hoje vistas como um audiovisual mais tradicional, mas observando, em sua amplitude, as possibilidades e iniciativas para abordar novas mídias e processos. Assim, abre-se a rodada para que os convidados contem sobre suas experiências, tecnologias usadas, visões do mercado e capacitação profissional.

Hugo Gurgel inicia a conversa contando um pouco sobre as mudanças da Quanta, que está seguindo como uma empresa de tecnologia de soluções. O convidado fala sobre como a pandemia diminuiu as gravações e projetos no audiovisual, que vieram como uma avalanche após esse período, exigindo tecnologias de solução em um cenário de poucos profissionais onde os processos precisavam ser otimizados. Foi necessário educar e desenvolver pessoas para as demandas enfrentadas, ressaltando-se a importância do investimento em tecnologia humana. Hugo também aborda sobre o virtual production, uma das técnicas impulsionadas nessa busca por agilidade e soluções e que acaba trazendo mudanças significativas para o audiovisual.

Na sequência, Demétrio Portugal relembra alguns aspectos históricos do cinema, falando sobre a origem do cinema como um espaço mais amplo que a indústria o faz atualmente. Através disso, o convidado conta sobre a formação da rede do audiovisual expandido: artistas que utilizam o audiovisual de uma forma que não cabe nas telas e mídias industriais que entendemos hoje. Ainda, Demétrio traz exemplos de audiovisual expandido, citando o AVXLab, intervenções em espaços, experiências imersivas, projeções urbanas, entre outros. Assim, aborda-se um audiovisual como espaço de essência da criação, sem fronteiras definidas e limitadoras, sem o direcionamento para uma mídia, exigindo que a mídia atenda a nossa criatividade e não apenas o contrário. Finalizando sua fala, o convidado aponta o audiovisual expandido como uma interface para que se fale com as instituições e gestões, como meio para busca e transformação do Brasil em lugar de criatividade e recurso, levando o audiovisual aos patamares do século XXI.

Jorge Groove inicia sua fala abordando a importante missão da associação na difusão das realidades estendidas. O convidado discorre sobre o valor do audiovisual se apropriar das realidades estendidas como mais uma ferramenta para a contação de histórias, abrindo novas possibilidades e ampliando as capacidades de imersão. Também, comenta-se sobre a necessidade de acompanhar a evolução das mídias e se adaptar a elas, pois vão se modificando com o tempo e até se extinguindo. Jorge fala sobre como o caminho pelas novas mídias e ferramentas é um caminho compartilhado, as descobertas vão sendo feitas em conjunto, conforme se exploram as novidades. Assim como o convidado Demétrio Portugal, Jorge Groove também ressalta a importância do fomento público, trazendo a questão da dificuldade de acesso aos equipamentos de valor elevado, impactando na capacidade de desenvolvimento.

Luis Tashiro conta sobre sua carreira no segmento de games, falando da sua trajetória após a graduação e início no universo do empreendedorismo. Em sua fala, o convidado expõe os impactos positivos de experiências no exterior, vislumbrando diferentes mercados. Luis também conta sobre o início da Mad Mimic e a definição do foco da empresa em produção de propriedades intelectuais e desenvolvimento de games, que coincidiu com a abertura do edital da Spcine, no qual foram contemplados e beneficiados. Assim, aponta-se o essencial papel das políticas públicas no início de projetos, apoiando-os e dando impulso para que possam evoluir. O convidado fala ainda sobre o impacto dos olhares externos, com uma diversidade de pessoas participando do produto, agregando na experiência gerada e ampliando sua qualidade e valor.

Posteriormente a fala dos quatro convidados, a mediadora inicia a leitura das perguntas do público, questionando sobre a importância da produção de tecnologias para o setor audiovisual no Brasil. Seguem-se reflexões dos convidados sobre os custos elevados para trazer tecnologias que são feitas no exterior, a falta de políticas relacionadas a impostos e financiamentos para a compra desses produtos, a necessidade de capacitação das pessoas para o uso das tecnologias e como esses pontos acarretam prejuízos para as produções nacionais. Ainda, aponta-se a dependência do Brasil por tecnologias que não são nossas hoje, ressaltando-se a importância de ter tecnologia feita aqui, sem ficarmos reféns do que vem de fora.

Outro questionamento é feito em relação a percepção dos participantes quanto à aproximação do audiovisual expandido e das novas tecnologias com a expressão artística que transcende os formatos convencionais e também sobre onde se encontra o Brasil nesse meio, em relação a fomentos públicos e processos criativos. Nesse sentido surgem falas sobre a diversificação das estratégias de fomento, sobre a complexidade do setor, sobre criações artísticas mais colaborativas e horizontais e sobre a fluidez da criação que se mescla entre diferentes áreas e segmentos.

A mesa se encerra com as considerações finais de cada convidado, fechando com a retomada de pontos como a colaboratividade, o uso de tecnologias auxiliando o operacional, a integração de diferentes ferramentas e a responsabilidade frente às novidades que estão surgindo. Na conversa destacaram-se ainda questões como o surgimento de novas tecnologias, as diferentes formas possíveis de audiovisual, a ampla gama de ferramentas, como a realidade estendida, proporcionando novas formas de contar histórias, e, também, os caminhos, desafios e conquistas do empreendedorismo na área, demonstrando um cenário audiovisual em constante evolução.

O Papel da Diversidade no Desenvolvimento Econômico

15/06/2023 - 11:00 às 12:00

Mediação: Tamiris Hilário – Diversitera Consultoria de DE&I

Convidados: Bartolomeu Luiz (APTA); Pedro Henrique França (Cineasta e jornalista); Sandra Sérgio (OEI)

A valorização da diversidade nas equipes do setor audiovisual pode trazer inúmeros benefícios. Dados comprovam que equipes diversificadas podem aumentar a receita de uma empresa em até 34%, além de serem onze vezes mais inovadoras e seis vezes mais criativas, impactando diretamente nos resultados financeiros de um projeto. Diante desse contexto, a mesa de discussão, mediada por Tamiris Hilário, teve como propósito debater o papel da diversidade no desenvolvimento econômico do setor audiovisual, com a participação dos

convidados Bartolomeu Luiz (APTA), Pedro Henrique França (cineasta e jornalista) e Sandra Sérgio (OEI).

Bartolomeu Luiz é um profissional graduado em Cinema pela PUC-RJ, com sólida experiência no setor audiovisual. Além de ser fundador e produtor executivo na Arruda Filmes, ele também desempenha um importante papel como presidente da Associação de Profissionais Trans do Audiovisual, contribuindo para a promoção da diversidade e inclusão no campo cinematográfico. Pedro Henrique França, por sua vez, é um talentoso roteirista que concluiu sua graduação em Jornalismo na PUC-SP. Desde 2020, integra a equipe de roteiristas do programa Porta dos Fundos, demonstrando sua habilidade criativa e narrativa. Já Sandra Sérgio possui uma sólida formação acadêmica, com bacharelado em Secretariado Executivo Bilíngue pelo IESB, MBA em Gestão Pública pela UNOPAR e especialização em Gestão de Projetos pela Universidade Estácio de Sá. Atualmente, Sandra ocupa o cargo de diretora executiva do Museu de Arte do Rio de Janeiro, além de atuar como coordenadora de Projetos Especiais da Organização dos Estados Ibero-americanos - OEI. Sua experiência e expertise contribuem significativamente para a gestão e execução de projetos culturais de destaque.

O primeiro ponto a ser destacado na mesa foi que o compromisso com a diversidade não deve ser pautado apenas pelos ganhos financeiros, mas sim porque é o correto a ser realizado. Nesse sentido, Pedro Henrique França abre o debate falando que há um processo de luta constante, pois existe uma parcela de pessoas que não são representadas no setor audiovisual. Porém, ele ressalta que “é uma questão de existência”. Essas pessoas existem e devem estar representadas tanto nas telas quanto nas equipes que compõem as produções. Pedro Henrique França ainda comenta que “é constrangedor que, apesar dos dados, a luta ainda precise existir”.

Após a fala de Pedro Henrique França, Bartolomeu Luiz, da APTA, ressalta que o cinema é um reflexo da sociedade; ou seja, se a sociedade é multicultural, o cinema também deve ser. Porém, o que acontece é que precisamos estar com os olhos sempre abertos para fiscalizar espaços que deveriam ser legítimos. Sandra Sérgio, da OEI, ressalta a necessidade de criação e desenvolvimento de políticas afirmativas com o objetivo de construir possibilidades de acesso. Além disso, ela comenta que é necessário garantir a efetividade da inclusão.

Tamiris Hilário convida então os convidados a debaterem por que o setor audiovisual ainda não despertou para o retorno financeiro que a diversidade promove. Desta forma, o debate traz pontos que indicam a falta de visão de longo prazo para essa questão, ou seja, não se pensa além da inclusão em si. Além disso, os convidados comentam que há muita concentração de poder nas mãos de poucas pessoas, geralmente brancas. Nesse sentido, torna-se necessário naturalizar a presença desses corpos em locais de poder para acelerar o processo de diversidade.

Outra dificuldade relatada é que atualmente existem muitas “figuras marcadas” no mercado audiovisual, o que traz uma monopolização desses espaços e não oferece oportunidades para que outras pessoas os ocupem. Isso gera uma dependência de um sistema que está muito fechado. Para superar essas barreiras, os convidados comentam que, apesar de o governo não conseguir atender a todos, é necessário ampliar as políticas afirmativas e rever a forma como os editais são oferecidos, pois ainda há muita burocracia que dificulta o acesso.

Desta forma, os convidados ainda ressaltam que a diversidade não se limita a cargos de poder, e que isso é algo que precisa ser mudado, pois a diversidade abrange várias camadas. Portanto, é necessário enxergar o sistema de uma forma mais ampla e buscar reequilibrar os números, promovendo e mantendo políticas públicas que auxiliem nesse processo.

A mesa de discussão sobre a valorização da diversidade nas equipes do setor audiovisual trouxe à tona a importância de promover a inclusão e representação de diferentes grupos na indústria cinematográfica. Os participantes destacaram que a diversidade não deve ser buscada apenas por motivos financeiros, mas sim por uma questão de justiça e correção. Embora dados comprovem os benefícios econômicos e criativos das equipes diversificadas, ainda existe uma luta constante para garantir a representação de pessoas que não são tradicionalmente incluídas. O debate enfatizou a necessidade de políticas afirmativas, o combate à concentração de poder e a superação das barreiras burocráticas que limitam o acesso. É essencial que se enxergue a diversidade de forma ampla e que sejam implementadas políticas públicas efetivas para promover e manter a inclusão no setor audiovisual.

Audiovisual Indígena

15/06/2023 - 13:30 às 14:30

Mediação: Priscila Tapajowara (Midia Indígena)

Convidados: Takumã Kuikuro (Coletivo Kuikuro de Cinema) e Ítalo Mongconänn (Guatambu Filmes)

O Audiovisual Indígena tem um papel muito importante na preservação e fortalecimento da cultura, sendo, além de arte, uma ferramenta de luta. Por isso, o apoio público (governamental) ao audiovisual indígena é necessário e muito importante para impulsionar sua produção, distribuição e exibição. Para abordar essa temática, foram convidados Takumã Kuikuro e Ítalo Mongconänn, além da mediadora Priscila Tapajowara.

Ítalo Mongconänn é o criador da Guatambu Filmes, onde atua como produtor e distribuidor de cinema independente e desenvolve trabalhos com o olhar voltado para os povos originários. Takumã Kuikuro é cineasta, idealizador do primeiro Festival de Cinema e Cultura Indígena e fundador do Coletivo Kuikuro de Cinema. Priscila Tapajowara é fotógrafa e cineasta, coordenadora do coletivo Midia Indígena e vice-presidente do Instituto Território das Artes.

Priscila inicia a mesa elogiando o trabalho dos convidados e fazendo uma breve apresentação da sua própria trajetória. A mediadora abre a rodada de conversa instigando Takumã Kuikuro a falar sobre a sua história, como iniciou no cinema e um pouco dos caminhos que percorreu. Takumã fala da sua origem e conta que começou a estudar cinema através do projeto Vídeo nas Aldeias em 2002. O convidado relata a dificuldade inicial nos estudos, pois não sabia falar português. Também relembra que sua educação foi voltada às necessidades tradicionais, principalmente voltadas ao sustento, que teria na aldeia, pois não se imaginava a possibilidade de uma carreira no cinema. Foi através da chegada do projeto Vídeo nas Aldeias que Takumã percebeu seu interesse no cinema e iniciou essa jornada. As primeiras produções iniciaram com o objetivo de documentar a história do povo, os conhecimentos e a cultura indígena, ressaltando a importância de ter pessoas da própria cultura fazendo isso.

Takumã Kuikuro conta ainda sobre a gravação do primeiro longa metragem *As Hiper Mulheres*, um marco em sua carreira como cineasta. A partir disso foi em busca de mais conhecimento e buscou entender como poderia editar seu próprio filme, pois ainda dependia de não-indígenas para essa parte. Constatando sobre essa jornada, Takumã ressalta a importância do conhecimento no audiovisual para que os indígenas possam ser os protagonistas das próprias histórias, sendo donos das próprias imagens. O convidado finaliza sua primeira fala expondo sua visão de como o cinema pode ser um resgate de culturas.

Na sequência, Priscila Tapajowara faz o convite para que Ítalo Mongconãnn também conte sobre sua trajetória, como foi seu início no cinema e experiências em produções. Ítalo também fala de suas origens e conta sobre sua trajetória acadêmica, hoje cursando o doutorado. O convidado explica que sempre pesquisou muito sobre o cinema indígena, pois é algo que o move. Comentando sobre o início dos estudos, o convidado partilha também com a situação relatada por Takumã Kuikuro, de um ensino até então muito voltado e preocupado com as necessidades de sustento na aldeia. Ítalo relembra ainda algumas de suas experiências de trabalho, produzindo curta metragens, ensaios fotográficos e exposições que retratam histórias dos povos originários.

Outra questão feita para Takumã Kuikuro foi em relação às produções e dificuldades enfrentadas pelo convidado na atualidade, pensando desde a realização até a distribuição dos projetos. Takumã traz a questão de não terem uma produtora, acarretando na dificuldade de acesso a editais, a ancine e até mesmo dificuldades nas próprias produções. Outra dificuldade abordada foi a questão das burocracias envolvidas na participação de editais, o convidado aborda o fato de muitas iniciativas serem voltadas para quem vive em São Paulo, dificultado para quem é dos outros estados, como é o caso dele, do convidado Ítalo e da mediadora Priscila. Fala-se, ainda, da visão de que o filme pertence à comunidade, pois ela é gravada, então é importante trazer essas produções de volta para a aldeia. Takumã fecha suas considerações pontuando novamente a importância de ter produtoras e distribuidoras para cinema indígena, vendo que hoje elas estão em falta.

Seguindo nessa perspectiva do cinema indígena na atualidade, a mediadora Priscila Tapajowara traz a questão que, por mais que alguns indígenas estejam

ascendendo no mercado, ainda não vemos produções totalmente indígenas. A questão feita a partir dessa reflexão é direcionada ao Ítalo, buscando entender quais ações ele percebe como formas de oportunizar um maior acesso ao mercado e potencializar as produções indígenas. Ítalo inicia falando sobre como a falta da valorização das produções indígenas é um problema muito visto no nosso país, enquanto no exterior já existe um olhar diferente, que reconhece e premia essas produções. Outro ponto pertinente observado pelo convidado é a questão da formação de público para esse cinema indígena, trazendo a realidade das aldeias onde muitos ainda não têm acesso a internet e a formas de estar assistindo a esses conteúdos. Ítalo acredita que ainda temos um longo caminho a ser percorrido na busca pelo reconhecimento do cinema indígena quando se fala de cinema brasileiro.

Outro direcionamento conduzido pela mediadora foi em relação ao audiovisual como uma das ferramentas de luta do povo, defendendo a causa e fortalecendo a cultura, mas, em contraponto, também o cinema indígena como uma forma de arte, em um viés mais poético e a participação em produções de outros temas para além da questão indígena. Frente a isso, os convidados são questionados sobre terem passado por situações de preconceito quando participaram de produções maiores e fora das temáticas indígenas. Ítalo comenta sobre a importância de trazer diferentes temáticas também para os filmes indígenas, como o caso do filme Paola, que fala sobre um indígena travesti. Em relação a experiências em produções não indígenas, o convidado comenta sobre algumas histórias suas, positivas e negativas e traz o ponto de que algumas situações podem estar relacionadas à falta de conhecimento. Takumã Kuikuro cita o exemplo do Festival de Cinema e Cultura Indígena como uma força da promoção dessa cultura fazendo frente a um cenário que não coloca os indígenas como protagonistas. Takumã também traz sua experiência no júri no Festival de Cinema Brasileiro de Brasília em 2019, onde sentiu que não era ouvido e considerado por alguns dos demais avaliadores.

Outro questionamento abordado na mesa foi como fazer o setor audiovisual criar formas para que outros indígenas tenham acesso ao mercado, aos recursos e aos estudos. Nesse sentido, Ítalo pontuou sobre sua história como o primeiro indígena de seu povo a se formar em cinema e como isso influenciou outros parentes a buscarem esse caminho também. Além disso, o convidado

ressaltou a importância de iniciativas como a da Spcine, trazendo indígenas para dialogar, propor e trocar junto, pensando em ações mais efetivas, visando a produção, a distribuição e a exibição do audiovisual indígena. Takumã complementa trazendo novamente a questão da dificuldade para a inscrição em editais, que dificulta o acesso a possibilidades de apoio.

Por fim, a mediadora Priscila faz um complemento abordando a importância de inserir os produtores de audiovisual indígenas nas discussões sobre a temática, se preocupando em fazer isso com diversidade, já que os parentes vivem realidades diferentes. A mesa se encerra tendo trazido diversas questões importantes para refletir sobre a temática, como o longo caminho para atingir a devida valorização das produções indígenas no cinema brasileiro, a necessidade de ter registros da cultura indígena feitos por indígenas e a busca por formas de apoiar e fortalecer o audiovisual indígena, o que requer dar voz e espaço para que eles possam estar inseridos nessas discussões.

Políticas Públicas

15/06/2023 - 14:00 às 15:30

Mediação: Tatiana Carvalho Costa – APAN

Convidados: Juca Ferreira (Ex-Ministro da Cultura), Claudia Triana Soto (Proimágenes), Diana Álvarez (Mexico Film Commission) e Mauro Garcia (BRAVI)

No cenário contemporâneo, a discussão sobre a relevância das políticas públicas nos setores criativos emerge como um tema crucial para o desenvolvimento socioeconômico e sociocultural do Brasil. Nesse contexto, foi organizada uma mesa de debate, mediada por Tatiana Carvalho Costa (APAN), com o propósito de explorar a importância dessas políticas como impulsionadoras da criatividade, inovação e crescimento do país. Através de reflexões e trocas de ideias, os convidados Juca Ferreira (Ex-Ministro da Cultura), Claudia Triana Soto (Proimágenes), Diana Álvarez (Mexico Film Commission) e Mauro Garcia (BRAVI) buscaram analisar como estratégias governamentais podem auxiliar no desenvolvimento do setor audiovisual.

Juca Ferreira é sociólogo e presidente do Instituto Cultura e Democracia. Foi ministro da Cultura por duas vezes, ex-Secretário de Cultura de São Paulo e de Belo Horizonte. Também exerceu mandatos como vereador e foi Secretário de Meio Ambiente em Salvador. É Embaixador especial da Secretaria Geral Ibero-Americana. Claudia Triana Soto atualmente é diretora da Proimágenes Colombia. Diana Álvarez atua como coordenadora nacional da Mexico Film Commission. Mauro Garcia é o atual presidente executivo da Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão - BRAVI, Brasil Audiovisual Independente. Além disso, exerce a diretoria executiva do Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros, o ICAB.

O ponto central da mesa de debate foi como as políticas públicas podem ser utilizadas para fortalecer o setor audiovisual. Nesse sentido, Diana Álvarez relatou a experiência do México, que atualmente possui uma comissão que regula as filmagens no país, estabelecendo normas e leis para todos os projetos realizados lá. Ela ainda comentou que, na Cidade do México, “há a maior taxa de solicitação de auxílio” por parte das produtoras e profissionais, mesmo com a existência de 37 comissões de filmagem. No que diz respeito às políticas públicas, Diana Álvarez mencionou diversas iniciativas que visam implementar projetos para atrair filmagens internacionais para o México, bem como fornecer auxílio a pequenos estúdios e planejar o turismo cinematográfico.

Ao mesmo tempo, o México tem passado por um grande processo de luta para consolidar seu setor audiovisual, precisando ainda implementar uma política de cash rebate, tornar as políticas públicas mais transversais e conscientizar tanto a sociedade civil quanto o congresso sobre a importância do setor. No entanto, Diana Álvarez comentou que o cenário atual ainda apresenta muitos pedidos de incentivo por parte das produtoras e dos profissionais.

Na mesa de debate, Claudia Triana Soto trouxe à tona a experiência da Colômbia, que recentemente desenvolveu políticas públicas para incentivar o setor audiovisual. Desde 1993, ficou evidente no país que o setor público precisaria impulsionar a área cultural. Os governos mais recentes compreenderam a importância das indústrias criativas e trabalharam para criar um ambiente favorável ao setor. Foi estabelecido um mercado audiovisual próprio no país, além da implementação de leis que auxiliam o setor de maneira significativa.

Uma das medidas adotadas foi a isenção de impostos para filmagens estrangeiras, o que atraiu produções internacionais para o país. Além disso, foi estabelecido o cash rebate, um sistema em que as produções recebem reembolso de parte dos gastos realizados no país. Essas medidas têm sido cruciais para fomentar o setor audiovisual na Colômbia, impulsionando o desenvolvimento de produções locais e atraindo investimentos estrangeiros.

A implementação dessas políticas públicas no setor audiovisual colombiano trouxe benefícios significativos para a economia e a cultura do país. O crescimento da indústria cinematográfica e televisiva contribuiu para a criação de empregos, o fortalecimento do turismo cinematográfico e a projeção internacional da produção colombiana. A Colômbia passou a ser reconhecida como um importante polo de produção audiovisual na América Latina, impulsionando a exportação de conteúdos e a formação de talentos locais.

Na mesa de debate, Mauro Garcia abordou o contexto do setor audiovisual brasileiro, destacando algumas deficiências e desafios enfrentados pela indústria. Ele ressaltou que há carências tanto em termos de infraestrutura quanto de capacitação profissional. A falta de um sistema eficiente de atração de investimentos também foi apontada como uma questão problemática.

Segundo Mauro Garcia, o setor audiovisual brasileiro atualmente não consegue abarcar todas as demandas necessárias para seu pleno desenvolvimento. Além disso, ele observou que há uma dificuldade no diálogo com o setor privado, e uma dicotomia entre a cultura e a indústria audiovisual. Para que o setor cresça de forma sustentável, é essencial que ele se torne uma parte ativa e significativa do Produto Interno Bruto (PIB) brasileiro.

Mauro Garcia enfatizou a importância de se criar um sistema nacional para o setor audiovisual, em vez de trabalhar de forma fragmentada e isolada. Ele ressaltou a necessidade urgente de uma film commission, que seria responsável por atrair filmagens e investimentos para o país. Além disso, ele destacou a importância de se pensar em ações públicas que envolvam o audiovisual e os empresários, promovendo uma parceria efetiva entre o governo e o setor privado.

Na mesa de debate, Juca Ferreira trouxe à tona a importância do cinema e do audiovisual como ferramentas para fortalecer a cultura brasileira. Ele destacou

a relevância do trabalho realizado por Gilberto Gil durante sua gestão no Ministério da Cultura, reconhecendo seu papel fundamental na valorização e promoção das expressões audiovisuais no país.

Juca Ferreira ressaltou que o Brasil enfrenta um problema ao não regulamentar adequadamente seu mercado audiovisual. Ele enfatizou a necessidade de se estabelecer um sistema que permita o desenvolvimento da indústria cinematográfica e audiovisual, além de evidenciar a qualidade dos produtos audiovisuais produzidos no país.

O palestrante apontou que o atual sistema está desestruturado e que é preciso iniciar um novo ciclo, aproveitando de maneira adequada o fundo setorial disponível. Além disso, destacou a importância das secretarias estaduais de cultura, afirmando que elas têm um compromisso gigantesco com o setor audiovisual. É essencial envolver todos os agentes envolvidos, criando um sistema de cooperação e trabalhando para reconstruir o setor em novas condições.

Para promover um crescimento sustentável e fortalecer a indústria audiovisual brasileira, é necessário estabelecer uma regulamentação adequada, promover ações de incentivo e financiamento, além de investir na formação e capacitação de profissionais. Juca Ferreira enfatizou a importância de um esforço conjunto entre os setores público e privado, bem como a necessidade de promover a cooperação e a reconstrução do sistema audiovisual brasileiro em um contexto de transformação e novas demandas. Através dessas medidas, o país poderá fortalecer sua cultura, valorizar seu patrimônio audiovisual e contribuir para a projeção de produções nacionais de qualidade no cenário internacional.

Preservação e Arquivo da Memória Audiovisual

15/06/2023 - 14:30 às 15:30 Sala Lima Barreto

Convidados: Gabriela Queiróz (Cinemateca Brasileira), José Quental (Cinemateca MAM), Débora Butruce (ABPA)

A mesa Preservação e Arquivo da Memória Audiovisual trata do audiovisual como forma de preservação do cinema, desenvolvimento econômico e

inovação a partir dos arquivos de filmes e também da preservação do audiovisual de arquivo, suas demandas e especificidades.

Esta mesa é composta por Gabriela Queiróz, graduada em História, diretora técnica na cinemateca brasileira e coordenadora do Centro de Documentação na Cinemateca Brasileira. José Quental, também graduado em História, coordenador geral da cinemateca do MAM-RJ (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro) e Débora Butruce, doutora em Meios e Processos Audiovisuais, mestre e graduada em Comunicação e presidente da Associação Brasileira de Preservação Audiovisual, profissional na área do audiovisual desde 2001, atuando no Brasil e no exterior.

Inicia falando Gabriela Queiroz, quando comenta que a Cinemateca acaba tendo papel importante por seus modelos e práticas de administração e modelo de desenvolvimento de suas atividades, por ter mais de 70 anos de história. Comenta que a Cinemateca possui um papel central mas que não significa que tenha ou queira ter papel centralizador na preservação audiovisual.

Quanto ao modelo de gestão, mostra que a Cinemateca passou por vários períodos, nascendo na esfera privada, com a ideia de difusão, mostrar os filmes e discuti-los dentro do que se chamaria de cultura cinematográfica, de uma forma orgânica, o que reflete na preservação do cinema. Após períodos de crise, sua gestão passa para esfera pública. Sendo a última forma de gestão a parceria público-privada, com entes privados sem fins lucrativos recebendo recursos do Estado.

Logo fala sobre os investimentos, importantes peças para o manejo destas obras, necessitando de tecnologias e infraestrutura técnica. Na década de 70, na projeção de novas demandas, faz-se uma reflexão e entende-se que é preciso equipar-se, a fim de conseguir autonomia técnica para execução de sua missão, visto que os laboratórios comerciais não sabiam mais lidar com filmes de arquivo. Hoje, a partir desta iniciativa, a Cinemateca conta com um laboratório único no país, sendo um dos poucos ao redor do mundo com a possibilidade de lidar com esta estrutura podendo lidar com filmes de arquivo.

O próximo tópico refere-se aos recursos humanos, a necessidade de formação técnica integrada com as diversas áreas que se conectam com o audiovisual. Comenta que os espaços de arquivos acabam sendo os únicos locais de

formação destes técnicos, quando se trata de um acervo volumoso como o da Cinemateca, é de grande importância uma formação contínua para sua continuação, acesso e preservação. Mesmo assim, há dificuldade de se encontrar profissionais com conhecimentos mínimos para as funções técnicas, destacando a necessidade de investimento na formação dessas pessoas.

Finaliza com o termo ruptura como outro problema “desenvolve, rompe, começa de novo”, chamando de rupturas, de cortes secos, no cotidiano das instituições, não vendo como falar em preservação da memória sem “planejamento econômico sustentável, minimamente linear, que forneça as condições”.

A segunda voz da mesa é José Quental, dizendo que é uma possibilidade muito feliz de se ter um painel, local para discussão sobre preservação dentro do fórum de desenvolvimento de inovação, enxergando um reconhecimento dos gestores da cidade de São Paulo nestas ações.

Diz que a preservação, que aparece de forma transversal em outros momentos do fórum, tem uma importância pois outros conteúdos abordados só existem por conta dela, como no audiovisual do século XXI, Streaming público e formação de plateia e quando se trata dos clássicos do cinema. Trata dela como ponto nodal do ecossistema do audiovisual, possuindo o papel de sustentabilidade para o setor, pois o investimento na preservação deve acompanhar as outras áreas, garantindo a perenidade destas, sendo rentável a longo prazo.

Comenta que o MAM-RJ começa e continua na iniciativa privada, mostrando que só naquela sala tem-se uma pequena demonstração deste campo vasto, com representantes de duas cinematecas e uma profissional representante da Associação Brasileira de Preservação Audiovisual.

José também fala da importância de se olhar para as histórias dessas instituições, porque elas mostram a formação do patrimônio, que olhar para isso significa entender o campo do audiovisual, pois se lida com o manifestações nacionais e internacionais bem como do passado, presente e futuro, como produções do século XIX até a realidade virtual e os *games* de hoje. Vendo que as cinematecas necessitam de todos estes conhecimentos, para que possam guardar todas essas tecnologias, enquanto área, a fim de poder apresentar uma obra de audiovisual da maneira como ela foi concebida. Pois a preservação

não existe para guardar as obras, mas sim para conceder acesso qualificado e contextualizado, de forma colaborativa.

Por fim, com a fala de Débora Bruce, preservadora audiovisual da ABPA (Associação Brasileira de Preservação Audiovisual), fala da importância da preservação para difusão dos arquivos, dizendo que deve-se deixar no passado a ideia de preservar para apenas se guardar. Traz que a missão da ABPA é contribuir para o aperfeiçoamento técnico e científico e cultural dos profissionais do campo. Participando da elaboração e luta pelas políticas públicas para o audiovisual, pois elas não existem para a área, apenas ações pontuais.

Débora fala que os últimos vinte anos foram de grandes avanços, que o ano de 2000 foi um importante marco na consolidação de processos de trabalho. Mas a falta de recursos adequados e a instabilidade institucional demonstram que a área e os profissionais ainda vivem em uma situação frágil.

Há uma grande migração de profissionais qualificados, gerando um desperdício de recurso público, pela falta de estabilidade na área. Visto que os investimentos aumentaram para outras áreas do audiovisual, mas não para a preservação.

Ainda comenta que, diferente do que se imagina, a tecnologia digital é mais frágil, pois há uma constante inovação de equipamentos e fala da obsolescência digital programada, que obriga a migração de equipamentos de tempos em tempos.

Débora finaliza comentando que no Brasil temos características únicas em questão de clima, quente e úmido, tendo que nossos profissionais desenvolverem soluções únicas, pois as soluções de outros lugares não são universais e nem adequadas para nosso clima, sendo um viés de inovação importante.

A mesa trouxe vários pontos importantes e críticos para a continuação da preservação de nossos filmes de arquivos, mas como ponto principal para os três convidados dá-se a necessidade de políticas públicas e maior investimento para a área. Dentro dos investimentos, concluem ser importante o investimento em equipamentos e instalações adequadas, bem como em conhecimento e qualificação técnica.

Paradigmas para Programação e Curadoria de Eventos Audiovisuais

15/06/2023 - 15:30 às 16:30

Mediação: Gerardo Michelin (LATAM Cinema)

Convidados: Christine Dávila (Ojalá), Val Gomes (no lugar de Zita Carvalhosa (Kinoforum)) e Janaína Oliveira (FICINE)

Os festivais contribuem para a formação de público, são responsáveis por histórias que não serão vistas em outros locais e por mostrar o Brasil que nós vivemos. A curadoria trata-se de uma atividade complexa diante da necessidade de canalizar um grande fluxo de produções sob diferentes critérios e variáveis. A mesa "Paradigmas para programação e curadoria de eventos audiovisuais" contou com as convidadas Christine Dávila, Zita Carvalhosa e Janaína Oliveira, com a mediação de Gerardo Michelin.

Janaína Oliveira desenvolve pesquisas, realiza curadorias em cinema com foco em cinema negro e africano, trabalha como consultora, juri e conferencista em festivais de cinema, fundadora do fórum itinerante de cinema negro (FICINE) e é presidente do comite de seleção de filmes de documentário do BlackStar Film Festival. Val Gomes é diretora de cinema, documentarista e pesquisadora, é codiretora do documentário longa-metragem Dentro da Minha Pele (2020). Christine Dávila desenvolve e produz séries e longas-metragens para a Ojalá, especialista em curadoria e programação de longas-metragens de ficção e documentários e em criação latina e conteúdo em espanhol do México, América Central, América do Sul e Caribe.

O mediador Gerardo Michelin inicia a conversa apresentando a convidada Janaína Oliveira e solicitando que ela conte um pouco sobre a sua carreira e sobre os desafios naquilo em que está trabalhando em relação a curadoria. Janaína explica sobre sua atuação que atualmente se divide entre os Estados Unidos e o Brasil, mas que já colaborou com diversos festivais e mostras pelo exterior. A convidada também comenta sobre a dimensão de áurea que muitas vezes a curadoria acaba ganhando e como seu trabalho faz frente a isso, na intenção de refletir e pensar em formas de descolonizar esse lugar.

Seguindo a rodada, Gerardo apresenta Val Gomes, que substituiu Zita Carvalhosa que não pode estar presente. Questiona-se a convidada sobre o Festival Internacional de Curtas Metragens de São Paulo, seus significados e alguns dados sobre seleção de filmes e espectadores. Val discorre sobre o perfil do festival que já tem longa duração e acredita na questão do encontro, apresentação de obras e trocas e partilha de experiências. A convidada também fala sobre alguns números do festival e sobre a proposta da edição deste ano em ocupar diferentes espaços da cidade, visando também o cinema nas comunidades.

Apresentando a última convidada da mesa, o mediador Gerardo convida Christine Dávila a comentar brevemente sobre seu trabalho. Christine fala sobre seu direcionamento para a curadoria através de uma motivação pessoal ao perceber que os festivais traziam filmes de outros lugares da América, onde pode se ver representada, como México-americana, e se encantou ao ver a curadoria de filmes que não eram vistos em outros lugares. A convidada fala ainda do enriquecimento proporcionado através de filmes que traziam tanto a sua cultura como outras de diferentes locais, gerando conhecimento. Ainda, ressalta sua percepção de como os festivais são ótimas fontes para a busca de talentos, contribuindo na procura de escritores, diretores, editores, entre outros.

Na sequência, o mediador introduz duas temáticas para serem debatidas, primeiro: a relação e competição entre eventos cinematográficos e as ofertas dos gigantes do streaming; e segundo: sobre a formação de público e se houveram interferências da pandemia. Janaína inicia a rodada e comenta sobre a relação com o streaming falando de possíveis limitações geradas principalmente para pequenos festivais quando há vinculação com streamings. Ao mesmo tempo, a convidada vê essa polarização abrandando, já que grandes festivais e os canais de streaming acabam estando em um contexto semelhante. Em relação a segunda provocação do mediador, Janaína coloca sua crença nos festivais como um lugar por excelência de formação de platéia e acrescenta que percebe a pandemia também como uma possibilidade que as pessoas tiveram de acessar mais facilmente os festivais, mas que agora já existe o movimento e desejo pela busca do retorno presencial. Fechando sua fala, ressalta ainda a questão de que também existem desafios na busca por formas de ampliar e diversificar o público nesse âmbito da formação de público.

Val inicia sua colocação lembrando que, antes dos desafios implicados pela pandemia, já estávamos enfrentando um cenário audiovisual prejudicado por questões políticas. A convidada também fala da percepção de que as pessoas querem ir ao cinema, indo de encontro com pontos trazidos pela convidada Janaína. Ainda, a fala da convidada traz a importância da curadoria em trazer a diversidade, exemplificando com casos em que se inclui sujeitos que não se viam nas telas, e isso mudou também a cara do público.

Quanto ao conceito de formação de público nos Estados Unidos, Christine aborda a frequente tentativa de representar o público latino, trazendo uma “latinidad” como se fosse algo genérico. Porém, demonstra sua crença de que, através da ampliação do conhecimento, pouco a pouco se percebe que não é possível definir um público latino-americano, pois trata-se de muitos países, muitas diferenças e culturas distintas entre si. Em relação aos impactos da pandemia sobre os festivais, Christine acrescenta sua visão de que, apesar das dificuldades, a demanda pelas transmissões online permitiu de certa forma uma democratização do acesso a festivais que sempre foram elitizados. Ainda sobre essa questão das transmissões online impulsionadas pela pandemia, Val também expõe sua opinião, colocando os festivais presenciais como fundamentais, mas lembrando da possibilidade de trabalhar de uma forma híbrida, agregando filmes disponibilizados também através de plataformas.

Ainda, a convidada Janaína retoma sobre o lugar de transformação da curadoria, descolonizando esse lugar, tendo a preocupação e responsabilidade no trabalho feito, já que, mesmo tendo a possibilidade de incluir, ainda vão ser deixadas pessoas de fora. A convidada explana sobre a complexidade da tarefa diante de um grande fluxo de produções que precisa ser afinado, havendo o trabalho da seleção onde muitos aspectos devem ser considerados.

Se encaminhando para o final, o mediador conduz uma rodada de conselhos, provocando as convidadas a trazer alguma reflexão. Val propõe que se pense sobre que Brasil nós vivemos e como isso será tratado, para além das demais variáveis a serem consideradas. Christine segue na mesma linha e aconselha que se procure representar a todos, garantido que todos possam ver a si mesmos nas produções. Janaína fala sobre como a curadoria é uma questão de

treino e prática, de ver muitos filmes, entender a arquitetura, as propostas, ver como as pessoas pensam e observar as lógicas de organização.

Por fim, são respondidas as perguntas do público, falando sobre curadores admirados e sobre métodos para incluir diferentes públicos nesses meios dos festivais e da curadoria. Assim, a sessão se encerra tendo abordado importantes questões como a complexidade envolvida nas curadorias, a necessidade de incorporar sujeitos que sempre existiram mas não participaram desses processos, a responsabilidade do curador em trazer a diversidade e, ainda, sobre os impactos e as mudanças trazidas pela pandemia.

O Papel das Entidades Representativas no Desenvolvimento do Setor

15/06/2023 - 16:30 às 17:30

Mediação: Keyti Sousa – Tem Dendê

Convidados: Tatiana Carvalho Costa (APAN), Bartolomeu Luiz (APTA) e João Roni (BRAVI)

A mesa de debate, mediada por Keyti Sousa, traz à tona uma discussão fundamental sobre o papel das entidades representativas no desenvolvimento do setor audiovisual no Brasil. Como convidados, a mesa conta com a participação de Tatiana Carvalho Costa (APAN), Bartolomeu Luiz (APTA) e João Roni (BRAVI), reunindo suas experiências e perspectivas para abordar a importância dessas entidades na promoção do crescimento sustentável e inclusivo da indústria audiovisual no país.

Tatiana Carvalho Costa é doutoranda no PPGCom/UFMG, com mestrado no mesmo programa de pós-graduação. Também é graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela UFMG. Atualmente, ela é presidente da APAN - Associação de Profissionais do Audiovisual Negro, desde maio de 2023. Bartolomeu Luiz é um profissional graduado em Cinema pela PUC-RJ, com sólida experiência no setor audiovisual. Além de ser fundador e produtor executivo na Arruda Filmes, ele também desempenha um importante papel como

presidente da Associação de Profissionais Trans do Audiovisual, contribuindo para a promoção da diversidade e inclusão no campo cinematográfico. João Roni é formado em Comunicação Social pela PUCRS. Atualmente, é membro do conselho da BRAVI e também produtor na Ocean Films.

Na mesa de debate, Bartolomeu Luiz aborda diversos tópicos relevantes para o setor audiovisual. Ele destaca o trabalho da APTA em 2020, quando a associação se articulou para auxiliar os profissionais trans do audiovisual, inspirando-se na APAN - Associação de Profissionais do Audiovisual Negro. Bartolomeu ressalta a importância de ocupar espaços de tomada de decisão no setor, não se limitando apenas às equipes de produção. Ele enfatiza a necessidade de repensar e implementar editais com linguagem neutra, a fim de promover maior inclusão e igualdade de oportunidades para todos os profissionais do audiovisual.

Além disso, Bartolomeu levanta uma questão crítica ao mencionar que os profissionais em processo de transição de gênero muitas vezes enfrentam discriminação e são rebaixados de seus cargos. Ele destaca a importância de combater essa prática discriminatória e garantir que todos os profissionais sejam valorizados e respeitados, independentemente de sua identidade de gênero ou orientação sexual.

João Roni traz à tona importantes questões relacionadas ao trabalho da BRAVI no apoio aos produtores independentes no setor audiovisual. Ele destaca o compromisso da associação em auxiliar esses profissionais, fornecendo suporte e orientação para o desenvolvimento de seus projetos. Uma das principais metas da BRAVI é levar o conteúdo brasileiro para fora do país, buscando parcerias internacionais que possam impulsionar o setor e os profissionais independentes. João Roni ressalta a importância de expandir o alcance do audiovisual brasileiro, promovendo a valorização e a divulgação das produções nacionais em mercados internacionais.

Tatiana Carvalho Costa traz à tona informações cruciais sobre a APAN - Associação de Profissionais do Audiovisual Negro. Ela destaca que a associação foi fundada em 2016 com o objetivo de garantir os direitos dos profissionais negros do setor audiovisual e ampliar suas conquistas. Desde então, a APAN tem expandido sua atuação, contando atualmente com representantes em 22 estados brasileiros e no Distrito Federal. A APAN desempenha um papel

transversal, buscando abordar questões relacionadas à representatividade e inclusão em todas as áreas do audiovisual. Como movimento social, a associação tem uma narrativa universal, engajando-se em situações que evidenciam a exclusão de profissionais negros no campo audiovisual.

Além de enfrentar desafios e promover a conscientização sobre as desigualdades no setor, a APAN também se dedica a criar caminhos para negociações e lutar por políticas públicas mais inclusivas. A associação busca uma mudança de mentalidade que valorize e reconheça a diversidade no audiovisual. Com um planejamento estratégico, a APAN também presta consultoria e promove ações afirmativas para ampliar as oportunidades e melhorar as condições de trabalho para os profissionais negros no audiovisual.

A mesa de debate, mediada por Keyti Sousa, proporcionou uma reflexão abrangente sobre o papel fundamental das entidades representativas no desenvolvimento do setor audiovisual no Brasil. Tatiana Carvalho Costa da APAN ressaltou a importância da Associação de Profissionais do Audiovisual Negro e na promoção da representatividade. Bartolomeu Luiz da APTA destacou a necessidade de ocupar espaços de decisão e implementar medidas inclusivas, como editais com linguagem neutra. João Roni da BRAVI enfatizou o apoio aos produtores independentes e a busca por parcerias internacionais para impulsionar o setor. Juntos, esses debatedores proporcionaram uma visão abrangente e enriquecedora sobre a importância das entidades representativas na construção de um setor audiovisual mais inclusivo, diversificado e sustentável no Brasil.

Sustentabilidade – O Audiovisual como Indústria Limpa

15/06/2023 - 17:30 às 18:30 Sala Paulo Emílio

Mediação: Thiego Balteiro (Live On Conteúdo e Sustentabilidade), Estela Renner (Maria Farinha), Vanessa Moriya (Set Sustentável), Ariene Ferreira (Cinema Verde)

Esta mesa aborda tópicos sobre sustentabilidade nos sets de filmagens, atitudes que estão sendo tomadas na atualidade para tornar as gravações mais

ecológicas, desde o material utilizado nos figurinos até os utensílios utilizados pelas equipes.

A mesa é composta por Thiago Balteiro como mediador, que é bacharel em Comunicação, possuindo mestrado em Ciência da Sustentabilidade, é fundador da Live On Conteúdo & Sustentabilidade, trabalhando com curadoria, análise e desenvolvimento de conteúdo alinhados com metas de sustentabilidade. Estela Renner, diretora, roteirista e co-fundadora da Maria Farinha Filmes, estúdio de impacto social e ambiental, estudou cinema nos Estados Unidos e é produtora de diversos documentários muito famosos como Muito Além do Peso. Vanessa Moriya é formada em Direção para Cinema pela Universidade da Califórnia e pela Universidade de Nova Iorque, trabalhou com pós-produção em longa e foi assistente de direção por mais de 10 anos, sendo a fundadora do Set Sustentável. E Ariene Ferreira, que atua no mercado audiovisual em projetos de ficção, produtora executiva e fundadora da Cinema Verde.

Thiago Balteiro, mediador, inicia contando que trabalha faz muitos anos com entretenimento e TV, e recentemente teve a oportunidade de fazer um mestrado em Ciências da Sustentabilidade, já tendo trabalhado em alguns setores para com este fim.

Em seguida quem assume é Ariene, que trabalha desde 1987 com comunicação, e desde 1997 com audiovisual, estagiando, trabalhando como assistente até chegar na produção executiva. Assim, fez muitos documentários e atualmente trabalha em séries e longas metragens de ficção. Em 2010 começou a atuar em algumas produções próprias, logo tendo seu primeiro cliente e teve a oportunidade com a Cinema Verde de experimentar a sustentabilidade como a sensibilização das equipes ao assunto.

Estela, em seguida, co-fundadora da Maria Farinha filmes, que aparece em 2008 com a ideia de "fazer um audiovisual que inspirasse o imaginário coletivo com o objetivo de fazer um mundo melhor", trazendo valores para um futuro sustentável e colaborativo, e assim os temas das produções acabaram por sempre envolver a sustentabilidade.

A próxima fala é de Vanessa, fundadora do Set Sustentável, que trabalha há anos nos bastidores, tendo visto inúmeros modos de práticas de trabalho,

compras para produções etc. dizendo que hoje em dia, foca-se na mudança de hábitos nestes quesitos. Mas que isto é um desafio grande, pois a mudança nem sempre é bem vinda.

Comenta que dentro da publicidade se produz uma grande quantidade de resíduo, e que tentou fazer um set mais sustentável, mas a ideia não foi bem recebida pela produção e direção de algumas produções. Continua comentando sobre o descarte, pois há dúvidas sobre como proceder com esses resíduos por parte de quem trabalha no audiovisual. E por isso decidiu, junto com uma sócia, abrir a empresa, que conta com pessoas diversas na equipe. A empresa atua na destinação dos resíduos das produções, levando para cooperativas que as tratam de forma adequada.

Thiego continua dizendo que “são muitos caminhos para a gente tornar uma produção mais sustentável” e pergunta para Ariene sobre as possibilidades e diferentes estágios de produção, e o que se pode fazer sobre eles, como economia de energia.

Ariene comenta sobre a cadeia de produção, iniciando no desenvolvimento, e que desde o início tentam pensar em ações como gestão de resíduos, em não utilizar descartáveis plásticos nos sets. No desenvolvimento dos roteiros, por exemplo, onde um personagem pode, de uma forma sutil, abordar o assunto sustentabilidade, Ariene chama isso de “propaganda subliminar positiva”. Além dos personagens, o set também pode contar com objetos, como as lixeiras coloridas, que remetem ao tema.

Ainda, comenta que precisamos mudar nossa cultura, que a prática é decorrência da cultura, se mudarmos nossa maneira de pensar nossas ações mudam por consequência, e mostra a importância de tentar implantar na nossa cultura estes hábitos.

Thiego pergunta para Estela sobre as possibilidades e importância das histórias, visando trabalhar a sustentabilidade nos temas. Estela diz que há a necessidade de fazer uma rede, com associações que querem que os temas sejam abordados. Traz o caso de um filme bastante famoso produzido por eles em que expunham algumas marcas famosas que utilizam muito óleo, açúcar e sal em suas fórmulas. As marcas, a princípio, trataram a situação de forma

negativa, mas com o passar do tempo e conversas acabam virando parceiros da produtora trabalhando juntos em outras causas.

Estela conta sobre uma ficção produzida pela Maria Farinha, Aruanas (2019), sobre uma ONG ambiental para expor essas organizações de uma forma positiva, mostrando como é a luta deste pessoal que “dá a vida e corre riscos” pelo seu trabalho.

Além de abordar assuntos sustentáveis ou de proximidade a ela, dentro das produções, adotaram várias posições ecológicas, contrataram pessoal local, praticando a diminuição de emissão de carbono, utilizaram figurino e materiais do set reciclados e todos os participantes receberam garrafas reutilizáveis para evitar o uso de descartáveis. Também aderiram a segunda sem carne e produtos de limpeza orgânicos.

Hoje estão trabalhando em uma série de ficção, inspirada nos barcos do GreenPeace, em inglês pretendendo atingir um público maior.

Vanessa é questionada sobre a indústria audiovisual em relação ao mercado de carbono, respondendo que esta prática não se dá só nas filmagens mas também apoiando algum projeto sócio-ambiental, reflorestamento, uma comunidade local. E fala sobre mudarmos nossa prática, pois a mudança parte, também, do nosso consumo seja de vestuário ou alimentício, entre outras práticas diárias.

Estela também colabora com a fala, trazendo momentos em que precisava-se pegar avião para chegar na localidade de gravação, mas que havia essa compensação de carbono em que árvores eram plantadas na Amazônia em função dos passageiros dos voos.

Para finalizar, Thiago pede que falem sobre políticas públicas, desafios, possibilidades, sugestões e perspectivas para o futuro do Brasil. Trazendo que a SPCine é a primeira organização governamental que teve a iniciativa de colocar em um edital uma contrapartida ambiental com um edital de *cash rebate*, sendo a primeira iniciativa no Brasil neste sentido.

Ariene utiliza como exemplo a cidade de Londres, que possui um protocolo em que cada produtora, estúdio ou iniciativa de audiovisual deve escolher aproximadamente duas ações para redução do impacto nas produções. Comentando

que aqui isso deveria se tornar lei, para que se consiga implementar este tipo de conduta, que os editais poderiam seguir este exemplo, visto que há gastos de dinheiro para essas ações, sendo necessário a previsão destes valores.

Esta mesa traz um assunto bastante pertinente e atual em quase todos os meios e áreas de trabalho. Sendo de grande relevância para nossa sociedade, tratou de vários pontos que muitas vezes não são vistos por quem assiste as produções, como as atitudes de redução de resíduos e correta destinação do que é gerado durante o período de gravações como dentro das imagens transmitidas ao público, poder abordar temas que precisam ser discutidos, de uma forma a os inserir gradativamente no imaginário e pensamento dos espectadores.

Incubadoras de Games Internacionais e seus Casos de Sucesso

16/06/2023 - 10:30 às 11:30 Sala Paulo Ernílio

Mediação: Cristiano Max (Universidade Feevale), Oscar Sahun (GameBCN), Suvi Kiviniemi (Living Intelligence Game Network) e Juliana Brito (Indie Hero)

O encontro chamado Incubadoras de Games Internacionais e seus casos de sucesso traz ideias e experiências dos convidados, que trabalham com incubadoras de jogos digitais ao redor do mundo, contando como lidam com as equipes que estão iniciando no mercado de trabalho e o que estes necessitam para alavancar seus projetos.

Nesta mesa encontra-se como mediador Cristiano Max, formado em Publicidade e Propaganda, mestre e doutor em Comunicação Social, atualmente é professor pesquisador e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Indústria Criativa na Universidade Feevale. E como convidados, Oscar Sahun, Engenheiro Industrial e mestre em Video Game Design. Suvi Kiviniemi, graduada em *Business, Communications & Marketing* e Tecnologia da informação, com mestrado em Administração de Empresas. E Juliana Brito, bacharel em Engenharia Elétrica e Eletrônica e mestre em Nanotecnologia, atualmente é CEO e co-fundadora do Hub Indie Hero.

Cristiano inicia com uma pergunta para todos os convidados sobre o que eles acham sobre programas de startups e como elas podem incentivar novas produtoras de *games*.

Suvi responde dizendo que se pode auxiliar com o ensino de novas habilidades e mostrar o mercado de trabalho e o que precisarão para adentrá-lo, mas enxerga como ponto mais importante ajudá-los a entenderem a si mesmos, por quais meios podem crescer como empreendedores e por qual motivo querem trabalhar com isso.

Juliana diz que em 7 anos na área vivenciou isso, tendo visto muitos estúdios que não queriam ser estúdios, apenas queriam fazer jogos, Juliana é co-fundadora de uma startup, que possui um programa bastante aberto, aceitando praticamente todos que tem interesse. Quem inicia neste programa possui conquistas que devem ser alcançadas, mas diz que muitos desistem no percurso, e no fim ficam com times que querem fazer parte de um estúdio e que conseguem elaborar todas as necessidades de trabalho, pois estão interessados em alcançar suas metas.

Oscar traz o fator da maturidade das equipes, que começaram diferentes programas baseados em seus estágios de desenvolvimento. Traz como exemplo um programa de pré-incubação, onde focam nas pessoas do time, o que querem aprender e onde almejam chegar. Quando chegam no programa de incubação os times se encontram mais maduros, com necessidades mais focadas, pois sabem como fazer os jogos, mas muitas vezes não de forma eficiente. Também há a necessidade de aprender a vender seu produto, necessitando aprender sobre o mercado.

O mediador pergunta aos convidados o que eles precisam aprender como indivíduos para se tornarem um estúdio de jogos bem sucedido. Cristiano comenta que estes jovens querem fazer jogos, mas precisam aprender sobre empreender, questionando, então, quais são os principais erros que cometem neste caminho.

Oscar diz que o maior erro é a análise de mercado, pois muitas vezes os estúdios querem fazer os jogos que eles gostam, e não os jogos que estão sendo requisitados pelos jogadores.

Suvi complementa que eles deveriam fazer os jogos que gostam, mas que não podem fazer apenas isso como estúdio. Diz que muitas vezes eles não entendem ou não querem entender a necessidade do público

Juliana finaliza a questão dizendo que o que mais ensinam como incubadora é que eles precisam aprender a gostar da parte comercial do fazer jogos, pois não acham que precisam de uma pessoa para isso, e muitas vezes o programador ou alguém da parte técnica acaba com esta função, mas esta pessoa não sabe e não gosta disto.

Cristiano retoma o assunto de se fazer os jogos que se ama, questionando como se equilibrar entre fazer estes jogos e os que “precisam” fazer para que possam ter sucesso.

Juliana diz que tentam não contrariá-los, e que quando aparecem com uma ideia eles fazem várias perguntas e pedem que se faça uma breve pesquisa, e que dão sugestões de possíveis alterações para encaixar melhor no mercado. Após pensar sobre estes questionamentos, muitos acabam abandonando o programa, e alguns voltam mais preparados e adaptáveis, tornando o processo mais tranquilo e maduro.

Oscar diz que eles trabalham com mentes criativas, precisando evitar confrontos. Diz, também, que precisam dar um “banho de realidade” mostrando outros exemplos que falharam para que possam aprender e entender que o mercado é muito competitivo.

Após Juliana falar sobre os ciclos de aprendizado nas incubadoras, Cristiano pergunta como ela enxerga que eles evoluem com o passar destes níveis. E ela responde que eles tentam manter os estúdios mais experientes em contato com os menos experientes, e que quando passam para os níveis mais avançados eles já se conhecem e começam a trabalhar em equipe, podendo conversar sobre cultura, liderança, RH e outros setores que os estúdios precisam ter.

Oscar vê como grande mudança com o passar do tempo é a produção, e que isso é um trabalho bastante penoso, citando novamente as mentes criativas e como estas podem ser caóticas.

Continuando nesta linha, o mediador pede que Oscar trabalhe melhor o conceito de mentes criativas, visto que trabalha com a indústria criativa na universidade.

Oscar responde que eles continuam a fazer jogos, mas que tem tentado mostrar a melhor forma de se fazer isso, a forma mais rentável de se fazer com diferentes abordagens, tentam colocar um pouco de razão, de ordem em suas mentes, porém eles continuam a fazer a sua maneira.

Juliana traz um pensamento que os jovens produtores possuem sobre dinheiro, associando-o a algo ruim, que não devem lucrar, enriquecer. Então perguntam por qual motivo ter investidores seria algo ruim e a resposta, normalmente, é de que eles tentarão dizer como os jogos devem ser. Mas Juliana diz que isto não é comum e que a parte criativa sempre fica sob a responsabilidade dos desenvolvedores. Concluindo que pode-se fazer dinheiro e continuar sendo um artista.

Logo são questionados sobre como os programas podem auxiliar os produtores de jogos a tomarem boas decisões para apresentar seus produtos aos investidores. E todos concordam que se colocar no lugar dos investidores é importante para entender suas mentes e o que desejam.

Ao finalizar a mesa, nota-se que um dos pontos mais importantes mencionados é o de se colocar no lugar de quem irá comprar e até mesmo patrocinar a produção dos jogos, pois é para essas pessoas que eles estão sendo feitos, necessitando sua aprovação. Também falam muito sobre aprender com os exemplos do mercado para que seus próprios projetos tenham êxito quando finalizados.

Papel do Fomento Público no Desenvolvimento do Setor Audiovisual

16/06/2023 - 11:00 às 12:00

Mediação: André Sturm (SIAESP)

Convidados: Karen Castanho (Bionica), Raquel Valadares (API) e Gabriel

Portela (Adjunto de Cultura de Belo Horizonte)

O fomento público tem um importante papel de impulsionamento do audiovisual brasileiro, com o Fundo Setorial Audiovisual impactando positivamente

os contemplados. Porém, frente a uma retomada dessas políticas com o novo governo, percebe-se a necessidade de melhorias no direcionamento e estratégias utilizadas na promoção do setor. Para debater sobre os possíveis caminhos do segmento, foram convidados para a mesa Karen Castanho, Raquel Valadares e Gabriel Portela, com a mediação de André Sturm.

Karen Castanho é sócia fundadora da Biônica Filmes, conhecida pelas adaptações live action de Turma da Mônica “Laços” e “Lições”. Raquel Valadares é diretora, produtora e pesquisadora, sócia-fundadora da Anima Lucis Produções e membro da diretoria da API. Gabriel Portela é Secretário Municipal Adjunto de Cultura de Belo Horizonte e pesquisador em políticas culturais pela Universidade Federal de Santa Catarina.

O mediador André Sturm inicia a mesa introduzindo a perspectiva de retomada dos recursos e investimentos públicos no audiovisual, provocando reflexões também sobre o fundo setorial e formas de melhorá-lo. Karen Castanho conta um pouco sobre a Bionica e como é feita a organização da produtora, que estabeleceu metas para os primeiros 10 anos, envolvendo prestígio e público: pelo menos um filme selecionado nos grandes festivais, um filme que fosse a maior bilheteria do ano e começar a fazer filmes com dinheiro privado. Assim, a convidada explica que cada projeto é analisado conforme a meta em que se encaixa e ressalta a importância do capital privado, já que o acesso aos recursos públicos tem um processo demorado e isso afeta a questão da previsibilidade. Ainda, pontua-se sobre a questão de ajustar os investimentos públicos de forma a possibilitar maiores produções brasileiras no cenário internacional e, também, para financiar obras que tenham o objetivo claro de chegar ao público, resgatando o gosto do brasileiro pelas produções nacionais.

Raquel Valadares segue a rodada e inicia sua fala explicando sobre a API e suas associadas que buscam no fomento público a oportunidade para realizar seus projetos. A convidada retoma a fala da Karen para expôr sua concordância com a questão de que os filmes possuem perfis diferentes e, com isso, explica sua visão de que o fundo setorial tem espaço para projetos pequenos e artísticos, não apenas com objetivos de bilheteria. Aborda-se ainda a sustentabilidade de pequenas produtoras que possuem rentabilidade dentro dessa lógica profissional, que se somam a outras lógicas, formando uma midiosfera diversa.

Para encerrar sua fala, Raquel propõe uma lógica de *slow cinema*, pensando o cinema com espaço de fazer pequeno e com editais propostos nesse olhar.

Gabriel Portela dá continuidade às falas mostrando um estudo em que trouxe a análise de impacto econômico do fundo do audiovisual em Belo Horizonte propondo uma perspectiva econômica e buscando olhar de que forma isso se articula com a política pública. A pesquisa levantou todos os investimentos aportados pelo fundo setorial do audiovisual em Belo Horizonte desde seu início, buscando observar suas ações e impactos. Os dados demonstram que os recursos do fundo setorial do audiovisual trouxeram um impacto positivo economicamente em termos de arrecadação tributária e é possível perceber que os desembolsos do fundo setorial influenciam positivamente na arrecadação do setor. O estudo também demonstra a importância dos co-investimentos regionais como um mecanismo estratégico para as cidades fora do eixo Rio-São Paulo, por darem acesso ao recurso público e por formatarem suas próprias políticas públicas. Gabriel finaliza sua fala sugerindo que se pense um sistema complexo de fomento que envolva, governo federal, governos estaduais, governos municipais, possibilitando acesso aos diferentes e mantendo um debate cuidadoso em relação às classificações e objetivos, sobre o que é indústria e o que não é.

Na sequência, os participantes continuam a conversa focando na questão das classificações e divisões dentro da lógica do fomento, pensando nas contemplações do fundo setorial audiovisual. Nesse sentido, surge também a proposição de se olhar por perfil de projeto e não por tamanho de produtora, direcionando o fomento de acordo com o objetivo, visando contemplar a todos através de linhas diferentes. Cita-se também sobre a importância de se aproximar de outros setores da economia e mostrar o potencial do audiovisual como gerador de riqueza para o país, inclusive pensando em *soft power*, atraindo não só os entes públicos mas também os privados para uma batalha conjunta. Também foi observada a questão do fomento com a responsabilidade na busca por mais diversidade, pensando políticas que impulsionem e oportunizem diferentes públicos.

Por fim, o mediador encaminha as perguntas do público questionando sobre a possibilidade de produções de streamings mais ousados diante de orçamentos

maiores de grandes players privados do mercado. Karen Castanho reflete se de fato estamos produzindo séries mais ousadas ou se elas apenas estão sendo mais caras, já que esse orçamento maior não está necessariamente se traduzindo em melhor qualidade artística. Outra questão levantada foi em relação ao cumprimento da lei de cota de tela, trazendo considerações da convidada Raquel Valadares quanto a cota de reprodução da TV fechada, quanto a regulamentação do VOD e quanto a cota de tela do cinema não estar sendo fiscalizada, pois a cota não é permanente, precisando ser renovada. Ainda, Gabriel Portela pontua como tudo está ligado a necessidade de um sistema bem pensado com uma liderança que consiga coordenar os movimentos, vendo, apesar dos muitos desafios, um momento favorável para retomar uma coordenação geral.

Após diversas considerações importantes contribuindo para as reflexões sobre o fomento público no setor audiovisual, a sessão foi encerrada. Durante a conversa, destacaram-se pontos como a necessidade de olhar para os diferentes objetivos de projetos dentro do audiovisual, a consideração no debate de um audiovisual dentro da lógica *slow cinema*, a relevância dos co-investimentos regionais e, principalmente, os esforços para organizar um sistema de fomento mais eficiente, permitindo o desenvolvimento do setor.

Estratégias e Métodos de Promoção de Comunidades de Criadores de Games

16/06/2023 - 11:30 às 12:30

Mediação: Tainá Felix – Game Arte

Convidados: Mafalda Duarte – GameDev Lisbon (Portugal), Kelebogile Molopyane – AB4IR (África Sul) e Markus Vahtola – FingerSoft (Finlândia)

No cenário atual, a indústria dos jogos eletrônicos têm testemunhado um crescimento vertiginoso, impulsionado em grande parte pelo surgimento de comunidades de criadores de games. Reconhecendo a importância desse fenômeno, a presente mesa de debate, mediada por Tainá Felix foi realizada com o objetivo de explorar estratégias e métodos eficazes para promover e fortalecer essas comunidades. Durante o evento, os convidados Mafalda Duarte

– GameDev Lisbon (Portugal), Kelebogile Molopyane – AB4IR (África Sul) e Markus Vahtola – FingerSoft (Finlândia) discutiram os desafios enfrentados pelos criadores de games, compartilharam experiências e apresentaram ideias inovadoras para incentivar a colaboração, a troca de conhecimento e o crescimento dessas comunidades.

Mafalda Duarte é diretora de estúdio e produtora da Nerd Monkeys, ajudou a lançar títulos como *Out of Line* e *Short Games Collection*. Além de embaixadora da Women in Games, trabalha para a organização como Coordenadora de Embaixadoras e dá aulas na área dos videogames na Lusófona e ETIC. Co-fundou o colectivo Game Dev Lisbon e é organizadora de eventos como o Game Dev Camp desde 2020, entre outros projectos da comunidade. Kelebogile Molopyane é CEO da AB4IR. Markus Vahtola é mestre em ciência da computação e atualmente é CFO na Fingersoft.

Durante a mesa de debate, os convidados enfatizaram de forma contundente como as comunidades de desenvolvedores desempenham um papel crucial ao impulsionar o setor de games. Mafalda Duarte, uma das participantes proeminentes, concentrou-se na abordagem do espaço das mulheres dentro desse contexto. Ela destacou que é um desafio significativo demonstrar para as mulheres que elas possuem um lugar legítimo e igualitário nessa indústria. Mafalda observou a persistência do machismo e da supremacia masculina, mas, ao mesmo tempo, ressaltou como as comunidades estão transformando essas normas discriminatórias. Por meio da união e do apoio mútuo, as comunidades de criadores de games estão desempenhando um papel fundamental na promoção da diversidade e na quebra de barreiras injustas.

Além disso, Mafalda também trouxe à tona o tema dos nômades digitais e as barreiras linguísticas que eles enfrentam. Ela enfatizou a importância do Game Dev Lisbon como um exemplo positivo de como auxiliar desenvolvedores em Lisboa a superarem esses desafios. Ao fornecer recursos e suporte específico, o Game Dev Lisbon está criando um ambiente inclusivo e facilitando a integração de talentos de diferentes origens e culturas na indústria de jogos eletrônicos.

Kelebogile Molopyane trouxe à tona as dificuldades enfrentadas pelo mercado de games na África do Sul. Ela ressaltou que a infraestrutura tecnológica é

precária, o que resulta em falta de acesso dos desenvolvedores a hardwares e softwares modernos e eficientes para o desenvolvimento de jogos. Essa limitação tecnológica acaba sendo um obstáculo significativo para o crescimento da indústria de games no país.

Além disso, Kelebogile mencionou a dificuldade de acesso geográfico que os desenvolvedores sul-africanos enfrentam. A concentração de recursos e oportunidades na capital cria barreiras para aqueles que estão localizados em outras regiões. A distância e a falta de infraestrutura adequada dificultam o envolvimento pleno desses desenvolvedores na indústria de jogos.

Para contornar esses desafios, Kelebogile destacou a importância das parcerias e colaborações com as universidades. Essas instituições desempenham um papel fundamental no fomento da indústria de games, fornecendo recursos, conhecimento e oportunidades de aprendizado aos desenvolvedores. Através dessas parcerias, é possível superar as limitações tecnológicas e geográficas, promovendo o crescimento e fortalecimento do setor de games na África do Sul.

Os convidados ainda abordaram os desafios enfrentados pelos estúdios iniciantes na indústria de games. Um ponto crucial discutido foi a questão da distribuição e promoção dos jogos. Os participantes ressaltaram que muitos estúdios independentes encontram dificuldades em alcançar um público amplo devido à falta de recursos e redes de distribuição consolidadas. A falta de visibilidade e alcance pode prejudicar o sucesso e o reconhecimento desses estúdios promissores.

Além disso, foi mencionada a dificuldade de reconhecimento da indústria de jogos, especialmente no que diz respeito aos jogos independentes. A população em geral muitas vezes não tem acesso ou conhecimento sobre os jogos indies, limitando seu potencial impacto e alcance. Os convidados destacaram a importância de promover uma maior conscientização e divulgação dos jogos independentes, permitindo que eles atinjam um público mais amplo e diversificado.

No cenário atual, a indústria dos jogos eletrônicos tem experimentado um crescimento significativo impulsionado pelo surgimento de comunidades de

criadores de jogos. Durante a mesa de debate, mediada por Tainá Felix, os convidados discutiram desafios e apresentaram soluções inovadoras para fortalecer essas comunidades. Mafalda Duarte enfatizou a importância da igualdade de gênero e da união das comunidades para superar o machismo e promover a diversidade na indústria. Kelebogile Molopyane ressaltou as limitações tecnológicas e geográficas enfrentadas pelos desenvolvedores na África do Sul, destacando a importância das parcerias com universidades. Os desafios enfrentados pelos estúdios independentes também foram discutidos, enfatizando a necessidade de recursos e visibilidade para promover o reconhecimento desses talentos promissores. Em geral, a mesa de debate destacou a importância de promover a colaboração, a inclusão e o fortalecimento das comunidades de criadores de jogos para impulsionar ainda mais o setor de games.



Difusão e Formação de Público

16/06/2023 - 11:30 às 13:00 Sala Adoniran Barbosa

Mediação: Márcia Vaz (IMS), Ibirá Machado (Descoloniza Filmes), Carlos Gabriel Pegoraro (CCSP) e Igor Kupstas (O2Play)

Márcia Vaz abre a mesa apresentando os convidados que irão conversar e discutir os assuntos levantados, após a introdução, inicia o assunto comentando sobre a pandemia do COVID-19, e como ela impactou o público e a quantidade de assinaturas de *streamings* assinadas. Traz o fato de que o número de assinaturas aumentou de forma considerável, visto que os cinemas não eram mais acessíveis durante o período de quarentena, tendo assim as pessoas criado o hábito de assistir filmes, bem como séries, em casa.

Esta realidade, na retomada da normalidade, traz um novo desafio para os exibidores de cinema, de como atrair o público de volta às salas. Além disso, o público volta diferente do anterior, e dentro dos desafios está como atrair este novo conceito de espectador.

Participam desta mesa como mediadora Márcia Vaz, curadora, programadora, produtora cultural e hoje está como programadora de cinema do IMS (Instituto Moreira Salles), é formada em Comunicação Social - Audiovisual pela UNESP. Ibirá Machado, formado em Geografia pela USP, diretor executivo na Descoloniza Filmes, trabalha com distribuição de cinema independente. Carlos Gabriel Pegoraro, trabalha com programação de cinema há mais de dez anos, é curador no Centro Cultural de São Paulo, é bacharel em Cinema Audiovisual e mestre em Comunicação. E Igor Kupstas, diretor da O2Play, formado em Jornalismo e pós graduado em Marketing, atuou no início de sua carreira no site e-Pipoca e hoje é professor na pós graduação em Gestão de Produção e Negócios Audiovisuais.

A conversa inicia com o questionamento de Márcia sobre o impacto nas salas de cinema quando os filmes são disponibilizados ao mesmo tempo que nas plataformas de *streaming*. Igor responde explicando a diferença entre as plataformas de aluguel, que funcionam como as antigas locadoras, onde você aluga o filme, da mesma maneira não há exclusividade entre as plataformas, sendo assim o mesmo filme pode ser encontrado em mais de um local. Enquanto que em plataformas como a Netflix, há um contrato de exclusividade com assinatura.

Igor usa de exemplo o filme do Super Mario Bros, que em pouco tempo de exibição nos cinemas entra para aluguel, mas com preço elevado, e assim não faz do filme uma concorrência para as telas de cinema, e alguns exibidores ainda consideram isso como mais um meio de divulgação para o filme que está em cartaz por um preço mais acessível.

Em seguida Ibirá traz sua experiência com filmes independentes, mostrando que os números são expressivamente mais baixos, desde antes da pandemia, com documentários tendo, em média, mil ingressos vendidos. Mas após a pandemia os números caíram aproximadamente 85%, chegando a ter 200 pessoas de público em um dos filmes.

Ainda sobre os filmes independentes, Ibirá fala dos orçamentos baixos e como os filmes podem ser prejudicados quando não são lançados em conjunto entre as plataformas e salas de cinema. Quando os filmes alcançam o grande público, de forma online, normalmente a campanha já “esfriou” e o filme entra na internet esquecido.

Outra barreira citada é a “cultura da pirataria”, pois muitas vezes as pessoas não querem pagar o valor para assistir, ou não querem, além de pagar o valor da plataforma, pagar o valor do aluguel.

Márcia questiona sobre o público jovem que frequenta o Centro Cultural de São Paulo, e sobre o streaming neste momento e pensamentos sobre o seu futuro.

Carlos fala da experiência do Centro Cultural de São Paulo (CCSP), sendo diferente e a vendo de uma forma romântica “vamos formar o público, vamos trazer oportunidade, possibilidades de filme de difícil acesso para um público que não se sabe quem é”. A atividade que mais trouxe pessoas era a “quarta fora da lei”, em que toda quarta-feira um filme de faroeste era exibido.

Comenta também que muitas pessoas passam pelo CCSP sem saber da existência das salas de cinema e que só exibir um filme não é o suficiente. Outra necessidade é a correta escolha do que será transmitido, sentindo uma necessidade de atender filmes feitos na cidade, por serem uma sala pública.

Carlos enxerga que conseguiram manter um público equivalente ao que tinham antes da pandemia, pois o ato de ir ao cinema é um tipo de convívio social, e que enxerga as plataformas de *streaming* como mais uma sala de cinema, e não como competição com esta.

A primeira pergunta da platéia da mesa é questionando os convidados sobre qual poderia ser a melhor forma de melhorar a difusão de curtas metragens nas salas de cinemas, a pessoa sugere editais para exibição dos curtas antes de longas metragens.

Os convidados comentam que pode haver uma resistência pois este momento é reservado para programação, ainda levantando sobre o valor do ingresso e a quem seria destinado? Por último ainda questiona se o curta seria da mesma distribuidora do filme? Entraria como trailer? Que a ideia é boa mas há várias

questões a serem pensadas. E enxergam o curta tendo maior relevância em festivais e de forma *online* do que comercial.

Outro caminho possível citado, para os curtas e também para o cinema independente, é a isenção de impostos, comenta que a França faz isso, com os filmes que chamam de Arte Ensaio, e que quanto mais filmes deste gênero exibem maior o desconto de imposto recebem.

A segunda pergunta é sobre a acessibilidade aos filmes pela comunidade das periferias da cidade.

Em relação a estrutura comercial clássica não existe, muitos desses lugares não possuem cinemas, mas quando existem estes locais normalmente exibirão filmes “super comerciais americanos dublados”. Sendo a favor da cota de tela, que anda por um momento nebuloso. Comentam sobre um filme sobre pichadores lançado por eles e que fizeram sessões com o Mídia Ninja, que teve grande aceitação pelo pessoal que se identificava com a história, enxergando-a como sua verdade, de sua cultura.

Enxergam a força do cinema como o fato de poder envolver o público e sensibilizá-lo com a história, e que quanto mais salas, mais SPCine’s por aí irá melhorar a experiência de estar junto.

São vários assuntos levantados pela mesa e pela plateia neste encontro, mas nota-se a maior concentração de comentários para o *streaming*, e como, apesar do senso comum indicar o contrário, que as plataformas não são vilãs e podem ainda ser vistas como aliadas as salas de cinema, auxiliando a entregar propaganda e motivar a ida aos telões.

Panorama do Audiovisual no Continente Africano

16/06/2023 - 13:30 às 14:30

Mediação: Janaína Oliveira (FICINE)

Convidados: Jorge Cohen (Geração 80), Steven Markovitz (Big World Cinema) e

Baba Agba (Secretário Nacional da Associação de Produtores de Filmes da Nigéria)

A relação entre o audiovisual brasileiro e africano possibilita a construção de pontes que proporcionam oportunidades e aprendizados conjuntos. Existem semelhanças e histórias comuns que unem esses locais, é possível somar forças e fechar diversas parcerias, levando produções brasileiras para África e vice-versa. Para desenvolver a temática, foram convidados Jorge Cohen, Steven Markowitz e Baba Agba, mediados por Janaína Oliveira.

Jorge Cohen é produtor e diretor angolano, cofundador da Geração 80, tem mestrado em Indústrias Culturais e Criativas Globais pela SOAS, Universidade de Londres e mestrado em Administração de Empresas pela Universidade Católica de Lisboa. Baba Agba é produtor e diretor de fotografia nigeriano, atualmente é o líder temático do Creative and Entertainment Thematic Group do Nigerian Economic Summit Group (NESG) e é o secretário nacional da associação de produtores de filmes, a principal organização de produtores da Nigéria. Steven Markovitz tem mais de 25 anos de experiência na produção e distribuição de longa-metragens e documentários, trabalhou com mais de 150 diretores de mais de 30 países no continente africano, é membro da Academia de Motion Pictures, Arts and Sciences do Oscar, é membro-fundador do Comitê Executivo da Organização de Produtores Independentes da África do Sul.

A mediadora Janaína Oliveira inicia a mesa falando da importância desse encontro promovido pela Spcine, possibilitando essa reflexão de uma maneira mais sistemática sobre a produção audiovisual no continente africano. Faz-se a proposta de expor um certo panorama, trazendo algumas questões como ponto de partida para essa reflexão e pensando juntos possibilidades de intercâmbios e parcerias entre as indústrias de cinema do Brasil e do continente africano. Janaína instiga os convidados a iniciarem a rodada falando um pouco sobre o status atual da produção audiovisual no continente Africano a partir da experiência de cada um.

Steven Markovitz inicia expondo sua visão de que atualmente é um momento bastante positivo para o audiovisual africano, o ponto mais alto de interesse e financiamento para o cinema africano que viu em seus 25 anos produzindo. Porém, o convidado também ressalta a importância da cautela nesse cenário de maiores investimentos, mantendo um cuidado para que não se perca a autenticidade e para proteger as pessoas envolvidas. Steven aborda também os

sistemas de financiamento bem desenvolvidos, beneficiando equipes e profissionais negros, além dos fundos que apoiam o setor. Por fim, o convidado ressalta a responsabilidade dos produtores em atuarem com cuidado e compartilharem mais informações frente a esse contexto onde se está fornecendo precedentes para as próximas gerações do audiovisual.

Baba Agba fala do cenário audiovisual com foco na Nigéria, explicando uma perspectiva um pouco mais comercial que não conta com fundos públicos. Baba explica que esse contexto exige um olhar mais atento ao mercado, visando haver bons retornos e a capitalização sobre as produções. Isso faz com que a Nigéria produza bastante, sendo o segundo maior produtor de conteúdo visual depois da Índia. Ainda, o convidado expõe sua concordância com Steven, reconhecendo que nos últimos cinco anos a Nigéria também teve mais investimentos através de oportunidades internacionais principalmente por conta do streaming de forma globalizada e conectada, chegando a novos lugares. Baba percebe que é um bom momento para a colaboração e acredita que essa conversa mais próxima com o Brasil, com histórias semelhantes, relacionamentos e conexões, traga benefícios e boas trocas, possibilitando uma visão otimista do futuro.

Jorge Cohen concorda com os apontamentos dos demais convidados sobre o cenário positivo do audiovisual no continente africano. O convidado cita a Nigéria como referência pela grande quantidade de produções, criando um mercado não só para a própria Nigéria mas para todo o continente e em conjunto explorando novos mercados. Jorge fala sobre a comunicação com o mercado audiovisual negro nos Estados Unidos, uma grande comunidade negra com poder econômico, conhecimento e vontade de conhecer suas raízes e histórias, assim como comunidades negras em outros locais também. Em relação à aproximação com o Brasil, percebem-se afinidades culturais, linguísticas e religiosas que favorecem a formação de pontes. Jorge Cohen vê as possibilidades com muito entusiasmo, acredita existirem muitos aprendizados a serem compartilhados com parcerias entre o continente africano e o Brasil.

Para a segunda rodada, a mediadora Janaína sugere que os convidados falem a respeito dos caminhos que acreditam para essas parcerias, co-produções e trocas entre o Brasil e o continente africano. Steven Markovitz discorre sobre

a importância de entender como o setor funciona em cada lugar e perceber semelhanças do ponto de vista comercial. O convidado também fala sobre a construção de um relacionamento de confiança, onde se possa propor ideias e falar de histórias, semelhanças e identidade, ressaltando a importância desses intercâmbios para o desenvolvimento de programas e conteúdos em conjunto. Baba Agba pontua a importância das conversas e da compreensão mútua para a partir disso construir confiança e começar a ver alinhamentos e caminhos possíveis de forma natural. Baba observa que as estruturas de financiamento público e até a organização dos produtores e como a indústria flui no Brasil proporcionará aprendizados mútuos, principalmente ao se pensar em fundos e programas conjuntos. O convidado acrescenta ainda que Brasil e Nigéria já possuem coexistências, tanto culturais como em experiências cinematográficas, podendo se utilizar dessas trocas para o crescimento. Por fim, Jorge Cohen pontua a questão de um treinamento técnico e para construção de políticas. O convidado também aborda a lei que prevê o estudo da história afro-brasileira no currículo escolar e como isso pode ser potencializado com a inclusão do audiovisual nesses estudos. Jorge também comenta sobre a possibilidade de agregar mais partes interessadas às parcerias, como o caso de Portugal que possui um fundo para investir em países africanos de língua portuguesa.

Na sequência, Janaina introduz as perguntas do público, falando sobre as responsabilidades dos investimentos e também com as pessoas e questões culturais, gerando reflexões sobre as trocas culturais e como vamos aprender uns com os outros, tendo o suporte das parcerias. Fala-se também sobre parcerias graduais, onde a cultura vai se mesclando aos poucos para gerar uma familiarização e a partir disso construir uma conexão real onde se há o gosto por consumir o conteúdo desses lugares, por mais que não se trate da própria cultura. Outro questionamento foi sobre haver uma maior inclusão do conteúdo brasileiro na realidade africana, trazendo falas no sentido de um certo afastamento nos últimos anos, com espaço para usar estratégias pensando na retomada dessas conexões. Além disso, a rodada de perguntas abordou sobre questões como os riscos e dificuldades de produções que abordem temáticas LGBTQ+ em alguns locais do continente africano, também falou-se sobre as produções na Nigéria, que não se utilizam de fundos públicos, mas sim de investimentos privados, com a necessidade de convencer investidores a partir da proposta de bons retornos.

Com o questionamento sobre o que o continente africano pode nos ensinar em como conquistar o mercado interno, Janaína conduz as considerações finais dos participantes. Nesse sentido, refletiu-se sobre o cinema para além do filme, o espaço social e o porquê do filme ser feito. Também, propôs-se a conexão com o público através de produções que desafiem as narrativas e estereótipos dominantes, mantendo o compromisso com a autenticidade. A mesa finaliza-se tendo abordado importantes aspectos sobre o audiovisual africano, trazendo contribuições que demonstram as possibilidades e benefícios para as parcerias entre o Brasil e o continente africano nesse setor.

Desenvolvimento de Ecossistemas da Indústria Brasileira de Games

16/06/2023 - 14:30 às 15:30 Sala Paulo Emílio

Mediação: Ivelise Fortim, Márcio Filho (RING/RJ), Arison Heltemi (ASCENDE/CE), Alberto Miranda (ABRING/DF) e Marcelo Rigon (SPJOGOS/SP)

A mesa Desenvolvimento de Ecossistemas da Indústria Brasileira de Games traz convidados de associações da área dos jogos digitais de quatro estados do país para discutir sobre o papel das associações dentro da cadeia produtiva dos jogos, bem como suas necessidades e atividades de mediação entre a sociedade e governos.

Ivelise Fortim é a mediadora desta mesa, professora de Psicologia e Jogos Digitais na PUC de São Paulo, graduada em Psicologia, possui mestrado em Ciências Sociais e doutorado em Psicologia Clínica é também sócia na Homo Ludens, empresa de pesquisa e consultoria. E como convidados Alberto Miranda, presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos do Distrito Federal, formado em Comunicação Organizacional e mestre em Comunicação Social. Marcelo Rigon, presidente da SPJogos, associação de desenvolvedores de jogos do estado de São Paulo. Arison Heltemi, é gestor do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, na Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos. Márcio Filho, presidente da RING, Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio de Janeiro.

Ivelise inicia a conversa perguntando quais os desafios locais de cada região e o que cada associação faz para tentar superar estes desafios.

Alberto responde que a associação do DF teve seu início junto com a pandemia, e o maior desafio foi conseguir reunir a comunidade no momento de isolamento social, mesmo de forma remota o contato foi perdido bem como o espaço de convívio que tinham, a Indie Warehouse. Então, como medida para unir a comunidade novamente, começaram a reunir, de forma online, as pessoas em game talks ou jogando os jogos dos participantes antes de pensar em ações maiores como contato com governo e ações neste sentido.

Outro grande desafio que ainda existe é a estruturação da associação, como instituição, com sua hierarquia e estatutos. Vendo isso como um desafio maior do que encontros com governo ou do setor privado.

Marcelo continua a falar, trazendo que antes da SP Jogos atuava na IGDA de Campinas, uma associação de profissionais, que interagem com os jogadores, empresários, e uma associação sozinha não consegue dar conta de todos os níveis de envolvimento. Comenta que a articulação com os governos é muito fragmentada, pois os orçamentos são federais mas os editais estaduais ou municipais, necessitando de pessoas que participem das reuniões em várias cidades diferentes, representando a associação. Vendo a necessidade de ampliar as associações para atender a demanda do estado de SP que é bastante grande.

Arison conta que por essas necessidades que a associação do Ceará foi formada, comentou que o nordeste brasileiro se encontra muito isolado do eixo tradicional de desenvolvimento de jogos. E que muitos polos de diversas áreas se formam na região como uma rede de apoio para suprir este distanciamento. Mas enxerga o Ceará em uma posição interessante de governos “O Ceará está meio que na mesma gestão de governo de estado e capital já faz vinte e tantos anos. Este tipo de estabilidade política você não encontra em lugar nenhum do país” e isso proporcionou planejamentos de trinta anos no estado, facilitando o trabalho da associação, no diálogo e construção de ações em conjunto com as entidades públicas.

Por último, Márcio fala da “educação do poder público” trazendo o fato de que a maioria dos gestores não são da comunidade de jogadores, não tendo

intimidade com os jogos, não enxergando os jogos como algo a ser levado a sério. Também conta que começaram a estabelecer escritórios de representação regionais, para que consigam contemplar o maior número de regiões do Rio de Janeiro possíveis, agora com as novas possibilidades a partir da Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195, de 08 de julho de 2022) que destina recursos para o setor da cultura, incluindo os jogos.

Outro ponto apontado por Márcio é a necessidade de fazer as universidades públicas conversarem e se unirem ao setor produtivo para geração de conhecimento técnico e acadêmico, bem como dentro das universidades de se criar uma educação voltada ao mercado de trabalho aos interessados.

Ivelise pergunta o que os convidados entendem como importante de se pensar no âmbito das políticas públicas e governos, em todos os níveis, do ponto de vista das associações que representam.

O primeiro a responder é Alberto, dizendo que Brasília possui poucas empresas, mas há um grande potencial de cadeia produtiva. E que eles veem tentando fazer com que os projetos passem por todas as etapas desta cadeia produtiva, em nível educacional, de capacitação empresarial e em nível de apresentação para os estudantes e jovens conhecerem a carreira dentro da área, produção de editais, a ideia é construir um sistema produtivo completo.

Marcelo traz a questão dos cursos de formação de jogos digitais, comentando da necessidade de uma formação mais longa e talvez podendo se tomar uma linha dentro da área, pois, no Brasil, majoritariamente são oferecidos cursos tecnólogos em Jogos Digitais. Também chama atenção para a pouca oferta dos cursos existentes e sua má distribuição pelo país. Por último fala sobre os investimentos públicos para produção dos jogos, a reformulação dos editais e sobre a necessidade da contrapartida de quem recebe o fomento de retribuir para sociedade de forma eficaz.

Arison diz que o Ceará é bastante privilegiado pois possui três cursos que tangenciam o desenvolvimento de jogos em universidades federais, um na capital, um no centro do estado e um na região sul do estado. E o SEBRAE acaba focando na orientação de produto e mercado, tendo um importante papel de fomentador de arranjos produtivos para desenvolvimento de empresas.

A última pergunta levantada é sobre qual a relação que as associações possuem com os estudantes.

Márcio explica que a RING possui a figura dos afiliados individuais, sendo estudantes ou profissionais da área, que podem fazer parte da associação, podendo fazer parte das reuniões, das assembleias e eventos, ainda tendo espaço para expor seus jogos nas *Game Jams*.

Esta mesa teve como meta discutir os pontos relevantes para o desenvolvimento da área de produção de jogos no Brasil, e como papel fundamental para a indústria, tem-se a necessidade de elaborar os cursos acadêmicos que irão formar a futura geração de produtores de jogos. Possibilitar uma formação completa e bem estruturada, bem como ofertar em maior quantidade os cursos é de grande importância para disseminação da cultura *gamer* e para cadeia produtiva do país, dando aos Jogos Digitais visibilidade na sociedade.

Formação e Qualificação Profissional

16/06/2023 - 15:00 às 16:30

Mediação: Rachel do Valle (Projeto Paradiso)

Convidados: Rodrigo Sousa e Souza (Mundo em Foco | Super OFF), Fernanda Lopes (Fundo Baobá) e Alícia Peres (Diretora de Fotografia | DAFB)

Oportunidades de formação e estudo transformam o audiovisual, com muitos benefícios também por parte de experiências no exterior. Diante disso, se faz necessário diferentes formas de apoio, como políticas, editais, fundos e ações afirmativas, que possam garantir o acesso a qualificação para potencializar talentos. Foram convidados para discorrer sobre a temática, abordando, também, sobre suas próprias experiências, Rodrigo Sousa e Sousa, Fernanda Lopes e Alícia Peres, com a mediação de Rachel do Valle.

Fernanda Lopes é bióloga de formação, sanitarista, teve seu percurso acadêmico na área de saúde pública, envolvida com questões sociais, trabalhou no primeiro programa de combate ao racismo institucional, hoje é diretora do programa no Fundo Baobá para equidade racial. Rodrigo Sousa e Sousa é

beneficiado do primeiro programa bolsa e trabalho da prefeitura, fez curso técnico de fotografia e outro de edição de vídeo, cursou Realização e Produção Audiovisual, pós-graduado em Cinema Documentário, fez curso técnico de Gestão Pública, fez mestrado em Cuba de Documentário de Criação, e mestrado na Espanha de Arquivo Cinematográfico e Audiovisual e criador do coletivo Mundo em Foco. Alícia Peres é cineasta, especialista em imagem, trabalha também com roteiro e produção, contemplada com uma bolsa Erasmus e participante de diversos coletivos.

Rachel do Valle, mediadora da sessão, propõe que o encontro seja um bate-papo e inicia a rodada pedindo que cada convidado se apresente. Na sequência, Rachel apresenta o Projeto Paradiso, uma organização filantrópica que iniciou em 2019 com a missão de apoiar profissionais do audiovisual brasileiro em três principais frentes: roteiristas, produtores criativos e distribuidores. O projeto apoia longas e séries de ficção através de bolsas que oferecem apoio para a formação no mercado internacional. Os contemplados pelo projeto passam a integrar uma rede de talentos e também a contribuir, como uma contrapartida ao benefício recebido, oferecendo horas de multiplicação, compartilhando seu conhecimento por meio de uma aula, de uma afirmação, de uma melhoria, de uma participação em debate, de diferentes formas, através do programa Paradiso Multiplica.

Rodrigo Sousa e Sousa conta sobre sua trajetória, iniciando em 2015/2016 num momento de busca por mais conhecimento, onde começa a buscar por cursos do seu interesse e encontra o curso de Documentário de Criação em Cuba, no qual se inscreve e é selecionado. Ganhou 20% de bolsa da própria escola, começou um processo de busca por apoio, lançou uma campanha de crowdfunding, fez parcerias e pegou um empréstimo para viabilizar a sua ida. Em 2021, começa o percurso para o Máster em Arquivo Cinematográfico e Audiovisual da Elias Querejera Zine Eskola (EQZE), na Espanha, onde reinicia o contato com a rede já formada no primeiro processo de busca por apoio, dessa vez com com crowdfunding novamente, ajuda do Projeto Paradiso e dando algumas oficinas na Espanha.

Alícia Peres começa sua fala observando que precisamos entender que essas experiências podem ser para todos nós. Estudar fora é para a gente, os cursos e as bolsas também dependem dos estudantes, até por questões de reparações

históricas. A convidada também expõe que o estudo no exterior tem suas burocracias e seus desafios, tanto para acessar as bolsas, quanto para o estudo de línguas, mas que não é impossível. Também, explica-se que a rede de apoio de pessoas que já vivenciaram isso é importante, havendo uma troca que conduz e facilita esse caminho. Alícia também passa a informação do site oficial de que as bolsas Erasmus de cinema estão garantidas até 2026, após esse período, as instituições vão ter que pleitear as bolsas novamente na União Européia, ressaltando que essas bolsas não são para sempre e lembrando novamente que são para a gente, que temos o direito e a qualificação de estar lá.

Durante sua fala, Alícia Peres também pontua a necessidade de mais fundos e mais ações afirmativas para colocar os estudantes de cinema nos cursos ao redor do mundo. Além disso, comentou-se sobre a seguridade de ser bolsista e produzir intensamente livre de outras cobranças, o que proporciona a oportunidade de pensar a longo prazo questões que em contextos diferentes e mais difíceis impossibilitam. Ainda, a convidada traz questões comuns entre ela e outras estudantes que fizeram parte desses processos, com reflexões como: o que você quer fazer como artista, qual é o artista que você quer ser no mundo, quais são os temas que você quer tratar e por que, da onde você vem, qual é o seu lugar, qual o processo de cinema que você quer fazer, entre outras. Por fim, Alícia aborda que existem desafios para além da bolsa, que serão únicos para cada pessoa, fazendo importante um acompanhamento do que está acontecendo com aquele estudante no exterior, nas diferentes realidades que ele irá enfrentar.

Fernanda Lopes conta, em sua fala, sobre o Fundo Baobá, uma instituição filantrópica constituída por pessoas negras. O Fundo contou, em seu início, com um processo de escuta ativa onde as pessoas negras apontaram a necessidade por ainda mais instrumentos e mecanismos para enfrentar o impacto do racismo que impede-os de acessar recursos financeiros e oportunidades para o desenvolvimento do seu pleno potencial. Sobre os métodos utilizados, Fernanda explica que, para garantir que o recurso chegue até as pessoas, o Fundo Baobá se utiliza de editais, elaborados com base na justiça, garantindo caminhos possíveis para o acesso às oportunidades. Com isso, pontua-se a importância de considerar as desigualdades e seus impactos, para que assim seja possível garantir o acesso para aqueles que geralmente sequer sabem da existência dessas oportunidades.

Encaminhando a sessão para o final, Rachel do Valle abre para as perguntas do público onde foram abordadas questões como as dificuldades de acesso ao aprendizado de novos idiomas e alguns programas que vem auxiliando nesse aspecto, bem como as diferenças nos processos de trabalho e como as experiências no exterior nos fazem refletir sobre o que temos como correto e, também, como entrar para o mercado, aproveitando de eventos para networking, acompanhando profissionais da área e se inserindo nas redes. A mesa é encerrada tendo contribuído com importantes diálogos sobre caminhos possíveis na qualificação, sobre os desafios e benefícios dos estudos no exterior e, principalmente, sobre a necessidade e o impacto de dar apoio e suporte para o desenvolvimento das potencialidades dos nossos profissionais, gerando resultados para o setor como um todo.

Políticas Públicas para Games: Demandas, Tendências e Potenciais de Cooperação

16/06/2023 - 15:30 às 16:30 Sala Paulo Emílio

Mediação: João Andrade (APTA), Carolina Caravana (Abragames Brasil), Jakin Vela (International Game Developers Association EUA), Mike Yamazaki (Japanese Online Game Association) e Thierry Baujard (Spiel Fabrique Alemanha)

Esta mesa tem como objetivo compartilhar o que países de várias regiões do mundo têm de necessidades dentro das associações e da indústria dos jogos em função de suas políticas públicas e também privadas. Bem como sua visão sobre o atual cenário da área e seu lugar de pertencimento.

Participam da mesa João Andrade como mediador. Jakin Vela, formado em Sociologia, desenvolvedor e trabalha com a IGDA, uma associação profissional de desenvolvedores de jogos. Thierry Baujard, formado em Administração com mestrado em Administração de empresas, fundador da Spiel Fabrique, tendo trabalhado na indústria criativa nos setores de audiovisual, música e jogos. Carolina Caravana, vice-presidente da Abragames desde 2021, possui licenciatura em Belas Artes e trabalha como desenvolvedora desde 2009. E Mike Yamazaki,

trabalha na indústria japonesa de jogos há mais de dez anos, é formado em Sociologia e possui uma empresa de consultoria para empresas de jogos.

João inicia a fala com uma pergunta sobre como o governo pode ajudar a impulsionar a indústria dos jogos?

Jakin Vela assume a fala dizendo que acredita que os governos podem auxiliar providenciando recursos e parcerias, como associações que apoiem os desenvolvedores para ajudar em sua educação e que estes se engajem em criar políticas para a área, pois é necessário uma troca de saberes e necessidades entre os governos e desenvolvedores.

Thierry diz que concorda com a fala sobre educação dos desenvolvedores, mas gosta de focar na parte dos investimentos, pois sem dinheiro as empresas não conseguem se sustentar. Fala que a Europa é bastante sortuda, tendo muito suporte financeiro, dependendo do país, visto que alguns são muito desenvolvidos na questão de políticas públicas, como Alemanha e França.

Enxerga como futuro que estas ações comecem a crescer e que o impacto econômico e social desta indústria na sociedade crescerá ainda mais, uma vez que na pandemia a indústria dos jogos se mostrou resiliente e crescente. Traz ainda o fato de que a Suécia é uma das maiores indústrias de jogos, mas que não há dinheiro público investido por lá.

Quando Carolina inicia sua fala sobre o Brasil, diz que o mencionado anteriormente também está nos planos da área dos jogos no Brasil, e que há contato com o governo. Espera que o governo comece a olhar mais atentamente para esta indústria, pois há muito o que se fazer em questões de educação, formação de desenvolvedores qualificados e que perdem muitos profissionais pois há melhores oportunidades fora do Brasil.

Conclui que o governo não entende como esta indústria funciona, e que este entendimento poderia alavancar outras áreas do setor dos *games* como o empreendedorismo e as universidades oferecendo mais cursos.

Mike é o próximo, e inicia dizendo que a educação é importante, mas que o reconhecimento é fundamental para qualquer primeiro passo na indústria. Elenca os três aspectos mais importantes da economia criativa japonesa, que

se encontra estagnada nos últimos anos, como educação e treinamento, expansão global de mercado como parcerias e governança, comentando que essa estratégia tem funcionado na Coréia.

João se direciona a Thierry e Carolina sobre suas falas, que dizem que os jogos estão sob as mesmas políticas que o cinema. Questionando-os se acham que os jogos deveriam mudar de área.

Carolina responde dizendo que a ABragames, onde atua, entende que os jogos são algo além do audiovisual, apesar do audiovisual estar nos jogos. Também é tecnologia, mas que possui mais do que só programação. Necessitando de narrativa, parte artística ou design sonoro.

Comenta que os jogos possuem diferentes focos, como jogos educativos ou voltados para saúde. Também traz o fato de que as tecnologias da indústria de jogos estão sendo utilizadas para se fazer séries e filmes.

Thierry comenta que o cinema está cada vez mais baseado nas tecnologias, e que esta diferença vai ficando mais irrelevante, mas enxerga os jogos de uma forma mais ampla do que o audiovisual. E que a maior diferença que não é enxergada pelos governos é a interação e a comunidade.

Thierry ainda fala que o mais difícil para se conseguir fundos para o setor é a falta de informação sobre este. Pois o setor privado, por exemplo, necessita destes dados para financiar projetos.

João retoma o assunto dos dados e fala de uma pesquisa do banco BNDES sobre isso e foi um impulso para a ANCINE investir dinheiro. Sobre as plataformas, foi um desafio para a SPCine em editais para investimento de entes privados pois estes não iriam querer fornecer seus dados.

Thierry diz ser difícil regulamentar de forma mais dura o acesso aos dados, que a questão é como se consegue acessar alguns dados, pois algumas associações acabam trocando dados entre si, e que gostariam de fazer isso de forma independente. Seria difícil pois as pessoas têm medo de fornecer informações, mas assim ainda ficaremos na “bolha” se não pudermos compartilhar informação.

Carolina conta que no Brasil, desde 2021, na indústria dos jogos estão tentando fazer anualmente um mapeamento ao redor do país sobre o setor, como

podem produzir e tentam fazer com que este mapeamento seja benéfico para todas as regiões do Brasil em conjunto com as associações.

Finalizando, João pergunta aos convidados sobre a diversidade dentro da indústria, pois ainda a vê como tradicional e como as políticas podem fazer a diferença neste cenário.

Jakin responde dizendo que há falta de dados sobre isto também, mas de uma forma diferente, se referindo aos dados demográficos. Mas, para responder esta pergunta, temos que voltar e pensar em questões de poder e privilégio, sabendo que quem tem acesso a dinheiro terá acesso aos recursos, educação, poderá aprender a desenvolver os jogos, abrir seu estúdio e contratar boas equipes. E quem não teve a oportunidade de fazer parte da indústria criativa já se encontra em desvantagem.

Vê assim a necessidade de uma estrutura governamental que forneça a base para a curricularização destas habilidades necessárias para o desenvolvimento dos jogos e da indústria como todo.

A mesa trouxe convidados bastante diversos, de diferentes realidades, que trazem alguns pontos em comum, como a educação em jogos, muito necessária para que a indústria possa crescer de forma organizada, seja vista e representada por pessoas capacitadas e se coloque como um campo único, saindo da “sombra” de outras áreas afins.

Desenvolvimento do Setor de Games no Brasil: Perspectivas para um Futuro Promissor

16/06/2023 - 16:30 às 17:30

Mediação: Não consta no site

Convidados: Carolina Caravana – Abragames (Brasil), Naira Bonifácio – SP Negócios e Jenifer Botossi – Sebrae-SP

A mesa, cujo tema central foi o desenvolvimento do setor de games no Brasil e suas perspectivas para um futuro promissor, trouxe à tona a crescente

seriedade com que os jogos eletrônicos vêm sendo tratados tanto pelo poder executivo quanto pelo legislativo. Durante a discussão, ficou evidente a necessidade de fomentar o surgimento e crescimento de novos estúdios de desenvolvimento de games no país. Além disso, foi destacado o processo de estruturação da economia criativa, especialmente no setor de jogos, que vem se tornando cada vez mais relevante e impactante na sociedade. O debate, que trouxe como convidados Carolina Caravana – Abragames (Brasil), Naira Bonifácio – SP Negócios e Jenifer Botossi – Sebrae-SP proporcionou uma análise aprofundada sobre os avanços e desafios enfrentados pelo Brasil nesse contexto, revelando um horizonte promissor para a indústria de games no país.

Carolina Caravana é bacharel em Belas Artes pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente é Produtora Líder na Aiyra desde 2016 e também é Vice Presidente da ABRAGAMES - Brazilian Association of Game Development Companies desde 2021. Naira Bonifácio é graduada em Marketing e Mestre em Empreendedorismo pela USP. É fundadora da 360Nexus - Building Connections e Gerente de Novos Negócios na SP Negócios. Jenifer Botossi é mestra em Desenvolvimento Regional, bacharel em Gestão de Políticas Públicas e Especialista em Administração de Empresas. Atualmente é Consultora de Economia Criativa no Sebrae-SP desde 2022.

Na mesa de debate, Jennifer Botossi, representante do Sebrae-SP, destacou que os desafios enfrentados pela indústria dos jogos são globais, mas as soluções necessárias são específicas de cada localidade. Nesse contexto, o SEBRAE desempenha um papel importante ao aproximar diversos atores da indústria para promover o diálogo e a colaboração. Um dos problemas identificados por ela na indústria dos games é a falta de regulação, o que demanda ações para criar um ambiente mais favorável ao desenvolvimento do setor.

Jennifer ressaltou que o SEBRAE tem como foco capacitar profissionais para gerir suas empresas de forma eficiente, incluindo aqueles envolvidos na indústria de games. Ela enfatizou a necessidade de união e articulação entre os membros do setor para promover ações efetivas. Além disso, ela destacou a importância de um plano nacional voltado para o desenvolvimento da indústria de games, que forneça diretrizes e incentivos para impulsionar o mercado.

Foi ressaltada também a necessidade de indução do mercado, ou seja, a criação de estímulos e medidas para impulsionar o crescimento e a competitividade da indústria dos jogos. Essas ações são fundamentais para fortalecer o setor, aumentar a visibilidade e o reconhecimento dos profissionais e empresas envolvidos, e impulsionar o desenvolvimento econômico no segmento.

Naira Bonifácio, representante do SP Negócios, enfatizou a importância do apoio das grandes empresas ao sistema da indústria de games. Ela ressaltou a necessidade de uma articulação efetiva entre os diferentes atores do setor para impulsionar seu crescimento. Nesse sentido, destacou a importância do fomento para a estruturação de empresas e pequenos estúdios, fornecendo recursos e suporte para o desenvolvimento de suas atividades.

Além disso, Naira ressaltou uma das principais dificuldades enfrentadas pelo setor: a falta de um KNAI. Essa lacuna implica em uma falta de compreensão do setor de games como um negócio em si, não apenas como um produto. É necessário um entendimento mais aprofundado das particularidades e potenciais do setor para que se possa desenvolver estratégias e políticas mais adequadas para impulsionar seu crescimento e competitividade.

Carolina Caravana, representante da ABragegames, enfatizou a singularidade do setor de games, descrevendo-o como algo que engloba múltiplos aspectos simultaneamente. Ela ressaltou que os jogos possuem uma base de consumidores diversificada e que eles são uma combinação de tecnologia e criatividade. Os games desempenham um papel fundamental na formação cultural da sociedade, influenciando os hábitos, interesses e perspectivas das pessoas.

Carolina também observou um crescimento notável no consumo de ativos digitais e na formação de comunidades em torno dos jogos. Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma maneira de conectar pessoas, promover a interação social e proporcionar experiências compartilhadas. Essas comunidades são espaços onde os jogadores podem trocar conhecimentos, compartilhar conquistas e estabelecer laços com pessoas de diferentes origens e culturas.

A mesa de debate sobre o desenvolvimento do setor de games no Brasil proporcionou uma visão abrangente das perspectivas e desafios enfrentados pela

indústria. Ficou evidente a necessidade de fomentar novos estúdios, estruturar a economia criativa e buscar soluções específicas para os desafios enfrentados. A importância do apoio das grandes empresas, a capacitação dos profissionais e a compreensão do setor de games como um negócio foram destacadas. Além disso, ressaltou-se o papel dos jogos na formação cultural da sociedade, o crescimento do consumo de ativos digitais e a formação de comunidades. Com a colaboração entre os diversos atores envolvidos e a implementação de ações efetivas, é possível vislumbrar um futuro promissor para a indústria de games no Brasil, impulsionando seu crescimento e consolidando seu impacto na sociedade.

Spicine



spicine.com.br



[@spicine_](https://www.instagram.com/spicine_)



observatorio@spicine.com.br



[@spfilmcommission](https://www.instagram.com/spfilmcommission)



[/spcinesp](https://www.facebook.com/spcinesp)