

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

CINEMA BRASILIANO:
PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE
OBRA SERIADA DE FICÇÃO

Luis Valverde Bocchino

Juiz de Fora

2019

Luis Valverde Bocchino

**CINEMA BRASILIANO:
PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE
OBRA SERIADA DE FICÇÃO**

Monografia apresentada à Universidade Federal de
Juiz de Fora como requisito para obtenção do título
do Grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.
Orientador: Prof. Dr. Luís Alberto Rocha Melo

Juiz de Fora
2019

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Aos 18 dias do mês de Novembro do ano de 2019, às 14 horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pelo aluno Luis Valverde Bocchino, matrícula 201366270B, tendo como título Cinema Brasileiro: Proposta de desenvolvimento de obra seriada de ficção.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Professor Dr. Luís Alberto Rocha Melo, orientador, IAD/UFJF.

Professora Dra. Alessandra Souza Melett Brum, examinadora, IAD/UFJF.

Professor Dr. Christian Hugo Pelegrini, examinador, IAD/UFJF.

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado APROVADO () REPROVADO. Eu, Dr. Luís Alberto Rocha Melo, Professor – Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.



Professor Dr. Luís Alberto Rocha Melo – ORIENTADOR



Professora Dra. Alessandra Souza Melett Brum – EXAMINADORA



Professor Dr. Christian Hugo Pelegrini – EXAMINADOR

À minha mãe Rose e ao meu pai Beto

Agradecimentos

Agradeço a minha mãe por ter me ensinado a sempre seguir meus sonhos e sempre agir de acordo com os meus princípios. Para Rosemeire Molina minha mãe que esteve sempre ao meu lado mesmo nos momentos de crise. A memória do meu pai, Roberto Bocchino, que me deu uma câmera e através de uma didática de pouca paciência e muito bom humor me encaminhou para o ofício do cinema.

Aos meus irmãos Lallo e Luana Valverde Bocchino, pessoas excelentes que além de irmãos são eternos amigos a quem devo muito do que sou hoje.

Agradeço a minha companheira, melhor amiga e pessoa favorita no mundo, Bruna Schelb Corrêa pelo total apoio e colaboração na vida. À minha amada diretora e roteirista, meu eterno obrigado.

Ao meu orientador, Luís Alberto Rocha Melo, por toda a paciência, perspicácia e generosidade na orientação para que este projeto pudesse virar uma monografia, meu muito obrigado.

Aos meus docentes do Bacharelado em Cinema e Audiovisual, Alessandra Brum, Christian Pelegrini, Sérgio Puccini, Felipe Muanis, Patrícia Moreno, Luís Dourado, Carlos Reyna, meus sinceros agradecimentos e o pesar de que o curso tenha passado tão rápido.

Ao “Grupo de Pesquisa Historiografia Audiovisual”, ao “CPCine - História, Estética e narrativas em Cinema e Audiovisual”, ao projeto de extensão “Do museu para a Universidade, da Universidade para o mundo: o acervo do Museu Mariano Procópio em vídeo” e ao período de treinamento profissional no Estúdio Almeida Fleming, agradeço demais pelo aprendizado.

A todos os funcionários do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, representados aqui pelo seu Renato e por Josué, o meu muito obrigado.

Ao corpo docente do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design, meus agradecimentos pelos ensinamentos que de maneira indireta foram capazes de formar um pensamento mais amplo sobre fazer filmes.

À amiga Paula Kuhlmann pelas indicações dos caminhos e textos para se falar de história.

Aos meus companheiros de trabalho e amigos, Leo Lopes, Marcello Nicolato, PC Belchior, Caio Devidério, Leonardo Morais, Katiana Tortorelli, Nanda Gondim, João Gabriel Marques, Isadora Martins, Felipe Monteiro, Alisson Prodlik, Luiza Reis: muito obrigado.

“Essa insistência da gente do nosso cinema conquistou, com os anos, uma fisionomia cada vez mais nítida e reveladora. É muito possível que a mediocridade e a frustração tenham sido as melancólicas e constantes companheiras do filme brasileiro, mas as atuais virtualidades lançam sôbre a sua história uma nova luz. Quanto mais vamos conhecendo o velho cinema nacional, mais nos vamos certificando, sem dúvida alguma, de que os seus homens e obras são testemunhos insubstituíveis de uma aspiração à independência e à cultura”

(do prefácio de “70 anos de cinema brasileiro”,
por Adhemar Gonzaga e Paulo Emílio Sales Gomes. 1966)

Resumo

O presente trabalho discute questões relativas à historiografia audiovisual a partir de um projeto no formato do “Fundo Setorial do Audiovisual” para a linha de financiamento de Desenvolvimento de Série Audiovisual. Trata-se do projeto de uma série televisiva que possui o título “Cinema Brasileiro”, em que sua primeira temporada se utiliza da ficcionalização da memória para trabalhar com as biografias do ator e diretor Anselmo Duarte entre os anos 1949 e 1962.

Palavras-chave

Cinema brasileiro; projeto de série; ficcionalização da memória; historiografia audiovisual.

Abstract

The present study entails matters relative to audiovisual historiography concerning the conceptualization of a project for the “*Fundo Setorial do Audiovisual*” amongst the financing line of Audiovisual Series Development. Being addressed here is a project for a television series named “*Cinema Brasileiro*”, in which the first season resorts to the fictionalization of memory in order to work around the narrative of actor and director Anselmo Duarte biographies between the years of 1949 and 1962.

Keywords

Brazilian Cinema; TV series project; fictionalization of memory; audiovisual historiography.

Sumário

Introdução	7
1. Biografia, história e ficcionalização da memória	10
2.1 Questões sobre a periodização	18
2.2 História Panteão, biografia e autor	24
3 - Cinema Brasileiro - proposta de desenvolvimento de uma série de ficção	28
Proposta da série	28
Conceito da série	30
Anselmo Duarte como protagonista da primeira temporada	31
Universo cinematográfico brasileiro entre 1949 e 1962 - escolhas do recorte	32
Arco da primeira temporada	33
Sinopses dos episódios da primeira temporada	36
Episódio 1 - Piloto (1949)	36
Episódio 2 - Chamas de um Carnaval (1949)	37
Episódio 3 - Ave na Farinha (1952)	39
Episódio 4 - Cinema de Fé (1955)	40
Episódio 5 - Totalmente Correto (1957)	42
Episódio 6 - A Peça (1961)	43
Episódio 7 - O Penitente (1962)	45
Episódio 8 - Novo (1962)	46
Estrutura e Gênero Dramático	48
Linguagem e Procedimentos Narrativos - Drama Histórico	50
Perfil dos Personagens	51
Segmento de mercado, público alvo, canais de veiculação	52
Metodologia de desenvolvimento	53
Estratégias Transmídias	54
Proposta de Material Promocional Audiovisual	55
Planejamento de produção da primeira temporada em Minas Gerais	55
Conclusão	57
Bibliografia	58
ANEXO I - Orçamento do projeto de desenvolvimento	60
ANEXO II - Currículo da produtora proponente	61
ANEXO III - Projeto gráfico	62
ANEXO IV - Edital Coinvestimento Regional	63

Introdução

Este trabalho propõe um projeto de desenvolvimento de série audiovisual que possui o título “Cinema Brasileiro”. Em sua primeira temporada, um protagonista será criado livremente inspirado no ator e diretor Anselmo Duarte¹, e assim, a cada temporada futura, algum personagem da história do cinema brasileiro servirá como inspiração para tal. Esta monografia possui um caráter teórico-prático, em vista que se inicia com um capítulo no qual serão discutidas as problemáticas referentes à ficcionalização da memória, partindo pelo campo da historiografia para erigir questões.

Dentro dos questionamentos teóricos que passam pelo pensamento do desenvolvimento da parte prática, permitiu-se estabelecer uma linha de raciocínio para que se possam apresentar os questionamentos intrínsecos ao próprio processo do desenvolvimento do prático. Por se tratar da realização de um projeto que lida diretamente com biografias, partiu-se das questões relativas a esta para se levantar alguns problemas desse tipo de trabalho.

Inicia-se a linha fazendo uma relação entre a biografia e a própria série, envolvendo as questões da subjetividade dentro da escrita, e rapidamente traçando um histórico da aceitação deste tipo de material, utilizando-se principalmente do trabalho da historiadora Mary del Priore e do historiador Philippe Levillain. Dentro desse questionamento, passa-se pela questão da história do indivíduo e da história da coletividade, e como de certa forma a do indivíduo conta a do coletivo.

Utilizando-se da história cultural e das imagens, parte-se das reflexões do pesquisador Ivan Gaskell para se problematizar a questão da reinterpretação da história, transpondo o conceito aplicado a imagens, para a questão da biografia. Dessa forma, levantam-se perguntas sobre a realização de uma obra audiovisual “inspirada em fatos reais” a partir da ótica da adaptação.

Também dentro da linha de pensamento, empresta-se do pesquisador Jean Claude Bernardet as questões referentes ao recorte e periodização, tão caros para se pensar dentro da escolha do tempo em que a série se passa. Para tal, Bernardet busca em Paulo Emílio Sales Gomes e em George Sadoul duas, dentre as várias, possibilidades de se pensar sobre a questão do que é fundamental para se delimitar fases ou etapas, ou dividir o tempo histórico para classificá-lo. Tais questões foram levantadas e amadurecidas através do Grupo de Pesquisa

¹ Anselmo Duarte (1920-2009). Ator e diretor brasileiro que passou de galã número um da Atlântida e da Vera Cruz para ser o primeiro diretor laureado com o primeiro prêmio internacional de prestígio do cinema brasileiro com o filme “O Pagador de Promessas”.

Historiografia Audiovisual² onde, através de encontros e estudos, pode-se problematizar a bibliografia que envolve o pensamento numa produção audiovisual que trata do cinema como tema.

Relacionam-se, por fim, as questões da verdade, retomando agora todos os elementos para uma reflexão: qual o ponto de convergência do material histórico biográfico, sua relação com a verdade e subjetividade, e também como este se presta à ficcionalização? Talvez seja mais importante levantar as questões do que respondê-las em alguns termos, por isso que também se discute um possível “código de ética” dentro da adaptação.

O projeto prático se adequa aos moldes das linhas de financiamento do Fundo Setorial do Audiovisual, mecanismo de financiamento vinculado à Agência Nacional de Cinema (ANCINE). O edital escolhido como modelo foi o de desenvolvimento de projeto de série audiovisual, publicado através do Arranjo Produtivo Local do Polo Audiovisual da Zona da Mata em 2019, que se encontra em anexo neste projeto. A adequação de se propor uma obra audiovisual por esta via é uma por onde se descreve a proposta a fim de se alçar uma determinada verba a partir de aprovação de um corpo de profissionais da área, exigindo dessa forma uma linguagem típica dos projetos culturais sendo necessariamente objetiva e buscando uma síntese. O formato escolhido foi para uma linha comum do PRODAV, conhecida como “Desenvolvimento de Série Audiovisual”, no qual se busca um aporte para a pesquisa e desenvolvimento da pré-produção do projeto e, logo que aprovado, destina-se à criação da bíblia da série, todos os roteiros da primeira temporada e um conceito visual para a mesma.

Este projeto é dividido em segmentos, que dizem respeito a aspectos fundamentais para a realização e, através do texto, vislumbrar as escolhas e intenções para uma futura realização. Uma proposta da série, em que se conta o seu tema e brevemente sua abordagem; o conceito da série, em que se trata da ideia central por onde a série passa; uma breve descrição do arco dramático do protagonista da primeira temporada; a descrição do universo ficcional onde a série se passa. Na parte seguinte entra um primeiro desenho da dramaturgia da série, no qual se descreve o arco da primeira temporada; sinopses de cada um dos oito episódios da primeira temporada, limitando-se a trinta linhas para cada um; um breve texto sobre possíveis temporadas futuras.

² O Grupo de Pesquisa Historiografia Audiovisual, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens e ao Bacharelado em Cinema e Audiovisual do Instituto de Artes e Design da UFJF objetiva levantar, investigar e divulgar a produção de filmes que apresentem como tema e objeto de reflexão a história da atividade cinematográfica no Brasil. Projeto financiado pela CNPQ/FAPEMIG.

Ainda dentro do projeto, parte-se para a questão da estrutura e do gênero dramático, em que se descreve o formato e questões relativas ao tom da série; feito isso, disserta-se sobre a linguagem e os procedimentos narrativos, aqui voltados para o drama histórico ou drama biográfico; depois traça-se um breve perfil de cada um dos personagens, incluindo o protagonista, antagonista e personagens secundários; depois prospecta-se uma intenção de qual o público e de sua relação com o mercado. Outra questão desenvolvida brevemente é a questão da metodologia de desenvolvimento, possíveis estratégias transmídias, uma proposta para desenvolvimento de um material promocional audiovisual e um planejamento de produção para a primeira temporada, em que se desenha a produção para possivelmente se realizar a primeira temporada na Zona da Mata³.

A proposta da série, ao ser redigida dentro de um padrão de texto estabelecido para editais, acaba se adequando a uma forma de se escrever. Dentre as características está uma formatação que necessita de um tipo de texto afirmativo, que abre pouco espaço para questionamentos acerca do tema e da execução - logo que se tem que estabelecer uma segurança enquanto candidato a fim de se conseguir tal financiamento. Os questionamentos, que se encontram antes do texto da proposta, visam levantar questões que foram pertinentes às escolhas metodológicas e suas relações com discussões do universo da historiografia do cinema feito no Brasil.

³ Região do Estado de Minas Gerais, que inclui, dentre outras cidades, Cataguases, onde existe o Polo Audiovisual da Zona da Mata, um arranjo produtivo local para a produção cinematográfica.

1. Biografia, história e ficcionalização da memória

A prática de se escolher desenvolver uma obra audiovisual a partir de um recorte biográfico, ou que parte de tal para se desenvolver um universo fictício, levanta problemáticas semelhantes à própria realização de uma biografia. A validade historiográfica a partir do ponto de vista do estudo da vida de um indivíduo, organizando em uma série de acontecimentos cronológicos a complexidade e nuances de anos de vivência, foi com razão levada à luz da problematização. Enquanto matéria histórica, na história da historiografia a relação da biografia leva a discussão de que espécie de validade enquanto documento pode vir a trazer para se falar de um recorte ou contexto. Para Lucien Febvre, um dos fundadores da *Annales*⁴ que fez surgir a Nova História, a potência presente no material da biografia “que, debruçada sobre o indivíduo, informava sobre a coletividade” (PRIORE, 2009, p. 10). Dessa forma, interpretando a biografia como um veículo de potência para a investigação do conjunto através da narrativa do indivíduo, como levanta o questionamento a pesquisadora Mary del Priore a partir da ótica de Fernand Braudel:

A biografia desfez também a falsa oposição entre indivíduo e sociedade. O indivíduo não existe só. Ele só existe “numa rede de relações sociais diversificadas”. Na vida de um indivíduo, convergem fatos e forças sociais, assim como o indivíduo, suas ideias, representações e imaginário convergem para o contexto social ao qual ele pertence. (PRIORE, 2009, p. 10)

Questionar a validade da biografia enquanto fonte é levantar um questionamento sobre as fragilidades de se tratar uma linha cronológica de uma pessoa a partir de uma polifonia de fontes. É, também, retomar uma questão cara para a história, que é a relação da sua escrita com a verdade, ou a construção da verdade através da narrativa.

Se por um lado a historiografia pode buscar na escrita biográfica uma relação da história do indivíduo com a do coletivo, é possível que essa relação se dê através do questionamento das fontes também. Quem garante a veracidade, ou ainda, a influência subjetiva das escolhas literárias para privilegiar uma versão de um fato ou da busca pela construção de uma figura?

Entre a biografia e a História há um abismo de insegurança e fragilidade diante do problema da verdade da narrativa, sem contar que à primeira se reservava o estudo dos fatos e gestos dos indivíduos, enquanto à segunda cabia o relato dos acontecimentos coletivos. (LEVILLAIN, 2003, p. 145).

⁴ A Escola dos Annales é um movimento historiográfico do século XX que, em linhas gerais, incorporou métodos das ciências sociais no campo da história.

Há também uma questão de importância dentro desse universo que envolve a eleição dos biografados, remontando a uma tradição da criação de heróis, exemplos da sociedade. Tal estrutura de escrita da narrativa heróica, do protagonismo, é abalada por correntes históricas que, assim como o materialismo histórico postulado por Karl Marx⁵, pretende de certa forma superar uma historiografia do indivíduo em prol da história dos fatos sociais. Reduzir a importância do indivíduo a seu impacto no discurso histórico das transformações da sociedade, e dando lugar para as classes como protagonismo da construção social. Essa ótica histórica, trazendo para a superfície aqui uma clássica visão da historiografia do cinema, vai ao encontro com *la politique des auteurs*⁶.

A política dos autores, que mais tarde foi adaptada ou resumida para teoria do autor por Andrew Sarris, pode ser trazida para este debate pela sua relação com o tema da biografia. Para Andrew Sarris, “em última instância, a teoria do autor não é tanto uma teoria quanto uma atitude, um quadro de valores que converte a história do cinema em biografia de diretores” (SARRIS *apud* BUSCOMBE, p. 282, 2004). Partindo desse confronto, a criação de narrativas sobre a vida e obra dos trabalhadores do cinema, valorizando aqui o papel do diretor, estaria normalizando a escrita da história do cinema a partir do viés biográfico? No entanto, ao que importa na questão entre a biografia e a própria história do cinema, mesmo que por muitos autores superada a teoria do autor, possuem um impacto no que se diz sobre uma história marcada por “grandes nomes” ou “heróis da classe” encarnando a construção de uma relação entre as obras cinematográficas e a biografia desses eleitos.

Ao que parece, traçando uma linha da valorização da biografia enquanto material histórico, por certo período a desvalorização da história do indivíduo deu lugar para novos questionamentos da riqueza presente nos documentos biográficos. Assim como a ascensão da micro-história, materializada por Ginzburg com sua obra “O queijo e os vermes”⁷ (2002), a academia passa, nas últimas décadas, retomar a biografia sob a luz de outros autores, buscando valor naquilo que foi tratado como literatura anteriormente por um período:

Em lugar da linearidade factual da curta duração centrada na cronologia do tempo curto da vida do indivíduo, a tendência passou a ser o estabelecimento de relações

⁵ Karl Marx foi um filósofo, sociólogo, historiador, economista, jornalista e revolucionário socialista do século XIX. Uma de suas contribuições para o campo da história foi a criação da dialética do materialismo, grande influência para o pensamento historiográfico do século XX.

⁶ Política dos autores faz referência ao contexto da França na década de 1950, onde na revista *Cahiers du Cinéma* se defendeu a ideia de que a responsabilidade artística de um filme devia ser atribuída a seu diretor. Essa ideia se coloca em oposição à visão da cinematografia dos Estados Unidos, onde se assumia a autoria do filme por parte do produtor.

⁷ O queijo e os vermes: o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição, é um livro do historiador judeu-italiano Carlo Ginzburg publicado em 1976.

desta com o contexto econômico, político, social, cultural, no qual se insere e desenvolve uma vida e que esclarece trajetórias num campo de possibilidades de escolhas e de exploração, no qual se exerce a ação individual. (MALATIAN, 2009, p. 16).

É caro para o campo da história o debate sobre verdade e construção do passado. Aplicando essa questão para a biografia, e assim diretamente para o desenvolvimento de uma série que utiliza de textos biográficos como base para sua dramaturgia, é possível se tomar de empréstimo informações contidas nessas fontes para a construção ficcional, ou para uma ficcionalização da memória. É questionável, quando se trata de uma obra que se diz “baseada em fatos reais” ou mesmo “livremente inspirada em fatos reais”, ou ainda se eximindo com letreiros com os dizeres “qualquer semelhança com pessoas ou fatos são mera coincidência”, a relação entre história e suas questões com a construção de uma verdade. Essa relação de atribuição de valor de verdade para o texto histórico, e o de valor de interpretação para o texto biográfico se relacionam diretamente com um conceito de verdade, mas também com a construção de memória. Fazer a separação entre verdade e ficção, aqui como criação, dentro do texto histórico de qualquer tipo não é tratar com certa inocência e demasiada confiança para com aqueles que redigiram tais documentos? Essa questão não fica ainda mais sensível quando se trata da biografia?

A maneira como os rastros deixados pelas pessoas do passado pode ser lida a partir da ótica dos recortes temporais, permitem criações subjetivas desse passado em uma potencial matéria prima para a construção de um universo dramático. Assim como a biografia, a ficcionalização da memória é um processo de escolhas - das personagens e da forma da sua construção, da ênfase das ações e da condução dos seus arcos dramáticos.

Talvez a posição mais interessante adotada hoje em dia seja a de que o material visual do passado, especificamente sua arte, só pode ser adequadamente interpretado através da criação de novo material visual - a arte como parte de um campo do comportamento representacional. (GASKEL, p. 268, 2011).

Para o historiador Leopold Van Ranke, a questão da escrita da história e sua relação com a escrita da ficção se dá através da insuperável subjetividade do ato de escrever. A simples seleção de recortes e eleição de temáticas já privilegia certo aspecto em detrimento de outro. Ainda assim, Ranke defende o caráter científico da investigação e dos questionamentos, ainda que em maneira diametralmente oposta a do métodos filosófico, o historiador possui uma relação ética com a sua busca por verdades. Para o autor, a primeira exigência para a prática histórica é “o puro amor à verdade” (RANKE, p. 147). Dessa

maneira, em nota que consta nessa edição pelo historiador, é dada então a dualidade da relação entre a história e construção, verdade e ficção, onde “Ranke distingue a história da ficção, a narrativa histórica como antagonista à ficcional, em relação ao princípio da referência ao real.” (MALERBA, p. 147). Pensando dessa maneira, por mais que *a priori* a história seja a busca por certa verdade, a história da historiografia é permeada pelas subjetividades das entrelinhas, sendo que a construção do discurso histórico se dá através da narrativa, se emprega uma maneira de se contar os fatos através de um encadeamento que vem da ficção. É possível então de se pensar que, dentro da construção de uma obra biográfica, talvez ainda mais do que numa obra de crítica histórica estrutural, o caráter narrativo-ficcional se encontre ainda mais latente? A teoria da história e o questionamento do conceito de verdade possui diversas facetas, que podem relativizar a interpretação de certos textos para a construção desse projeto. Quando se fala em rigor histórico e material para reinterpretar artística, como no caso da série audiovisual, há de se pensar naquilo que envolve a própria construção da historiografia do cinema: escolhas feitas por aqueles que redigiram a história.

Tratando-se da questão da escolha, a primeira temporada da série aqui proposta faz um recorte temporal específico. Estuda-se que o cenário seja o Brasil, especificamente as cidades do Rio de Janeiro e São Paulo. Temporalmente, iniciando em 1949 e encerrando a temporada em 1962. Elaborar em um universo ficcional que é baseado num Brasil nas décadas de 1940, 1950 e 1960 em que os personagens da trama são inspirados em pessoas que dedicaram suas vidas à realização de obras cinematográficas é o fio condutor dessa pesquisa para a primeira temporada. Do ponto de vista espacial, especificamente focado nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, atreladas às iniciativas de produção da Atlântida Cinematográfica⁸ e da Companhia Cinematográfica Vera Cruz⁹. O recorte temporal mais preciso se inicia no ano de 1949, data das filmagens do longa-metragem “Carnaval no Fogo” de Watson Macedo, e se encerra em 1962 com a premiação do filme “O Pagador de Promessas” de Anselmo Duarte no Festival de Cannes.

O fato de se escolher Anselmo Duarte como protagonista dessa primeira temporada e buscar a construção desse personagem, dentro desse contexto e desse recorte implica uma questão clássica da historiografia do cinema brasileiro, que é a periodização. Para esta primeira temporada, o período abordado é o de 1949 a 1962 e tem sua escolha diretamente

⁸ A Atlântida Cinematográfica foi uma companhia cinematográfica brasileira fundada em 18 de setembro de 1941 no Rio de Janeiro por Moacir Fenelon e José Carlos Burle.

⁹ A Companhia Cinematográfica Vera Cruz é um importante estúdio cinematográfico brasileiro que produziu filmes entre 1949 e 1954.

ligada à cinematografia da personagem protagonista, e mesmo de forma coincidente com uma periodização de rupturas da historiografia clássica do Brasil, não se pauta por essa relação de história de nação para estabelecer esse período. Ainda em tempo, a abordagem não é totalizante - não se busca falar de todos os filmes brasileiros realizados nesse período de treze anos - mas sim de um recorte ainda mais apurado, falando de quatro produções em que Anselmo Duarte esteve envolvido. Comparando esse tipo de escolha entre dois exemplos de escrita da história do cinema a partir de observações do pesquisador Jean Claude Bernardet, pode se considerar uma oposição entre a escolha que Paulo Emílio Sales Gomes e George Sadoul fazem para delimitar seu tempo de estudo.

A periodização é um dos métodos clássicos de escrever a história do cinema, mas em autores como Sadoul e outros verifica-se um certo paralelismo entre a história do cinema, quer mundial, quer nacional, e grandes datas da história geral do século XX, ou períodos da história nacional. (BERNARDET, 2008, p. 44)

Ainda sobre a periodização, se por um lado Sadoul busca estabelecer relação do recorte com construções prévias da historiografia que relacionam fatos da sociedade - trocas de governo, guerras - temos em Paulo Emílio Sales Gomes, que “não recorre a este critério e desvincula totalmente a sua periodização de uma prévia ordenação da história brasileira no século XX, procurando na exclusiva matéria cinematográfica os arranjos temporais do cinema brasileiro” (BERNARDET, 2008, p. 44). Mas como é possível, para um universo ficcional, não estabelecer relação entre a história dos trabalhadores do cinema com pelo menos um pano de fundo da história nacional? A proposta da série pauta sim sua periodização partindo desse recorte de Paulo Emílio, o cinema como condutor das escolhas. Poderia-se realizar então, dentro do universo ficcionalizado, também algo estritamente ligado ao universo cinematográfico, mas pensa-se que trazer outros aspectos da cultura da época, ter acontecimentos políticos se desenrolando no contexto, e enfim, toda a sorte de “fatos marcantes” da história do Brasil servindo de assunto para os diálogos das personagens traz uma nova camada para a dramaturgia, além de reforçar o deslocamento temporal do universo ficcional.

Levando em conta a periodização e retomando a problemática do material biográfico, partimos para a reflexão da escolha do protagonista: um personagem livremente inspirado em Anselmo Duarte, renomeado para Adelmo Soares, que no primeiro episódio da primeira temporada possui vinte e nove anos, é um galã de filmes carnavalescos, e que dentro do seu arco, no qual se passam treze anos, se torna um diretor que faz um filme relevante como

diretor e é premiado internacionalmente. Escolher este ou aquele personagem parte da perspectiva de uma biografia representativa, em que “o indivíduo enfocado não é digno de reconstrução biográfica pelo que tem de singular, de excepcional, mas por sintetizar várias outras vidas, enfim, por servir de passagem para a apreensão de marcos mais amplos” (AVELAR, p. 159, 2010). O mesmo acontece com a criação ficcional, e as licenças poéticas utilizadas, de personagens secundários para que se exista um arco narrativo de ficção, que se atenuem e se resolvam conflitos dentro de uma síntese temporal imaginada. O objetivo desta série não é a estrita fidelidade com a realidade, mas sim a busca por um retrato de entretenimento de uma época e do contexto de produção cinematográfica do país no recorte.

Uma obra audiovisual de ficção que se diz baseada numa construção historiográfica do passado é uma maneira de se permitir a criação artística que de alguma forma se relaciona com a memória. Essa memória, organizada através de uma pesquisa, é um acúmulo de vestígios que dizem respeito a pessoas, lugares, acontecimentos e sentimentos. Esses vestígios, por vezes documentos primários de tabelionatos, autos de processos são somados a registros subjetivos como relatos, fotografias, filmes, entrevistas, biografias. Conjecturar como eventos do passado se desenrolaram através de imagens é uma discussão pertinentes tanto para aqueles que trabalham com a matéria histórica quanto para aqueles que se apropriam da mesma para criar ficções:

As linhas de batalha são (obviamente) entre a recuperação histórica (a tentativa de interpretar o material visual como deveria ter ocorrido, quando ele foi feito, seja pelo autor, por seus contemporâneos ou ambos) e o engajamento crítico direto de vários tipos, com frequência, mutuamente irreconciliáveis (GASKEL, 2011, p. 264.)

Em uma oposição entre subjetividade da memória e as questões que envolvem a escrita biográfica que se balanceia a criação de um universo a ser adaptado para a ficção, ou drama histórico. Por um lado, a memória “está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinas revitalizações” (NOVA, 1993, p. 9). Pode parecer dessa forma, descabido o conflito de fontes entre a oralidade e a uma dita “fonte oficial” quando se segue o pensamento de que essas se cruzam em alguma instância, ainda mais quando são tomadas de maneira crítica. Essa possibilidade de uma revisão crítica da história, através da ficcionalização, é capaz de propor “una visión de la historia a través de la reconstitución de la memoria, a través del énfasis en la

frecuentemente incoherente naturaleza de la memoria, para criticar los discursos tradicionales del pasado”¹⁰ (ALVARAY, 2004, p. 105).

É através da criação artística “inspirada em fatos reais” que o contemporâneo é capaz de entrar em choque com o passado por meio de uma camada de reinterpretação. Dadas as licenças artísticas e a criação da ficção, a matéria da memória biográfica possui a potência de reconectar e ressignificar o passado. Uma ficção que leva ao público a vida de uma pessoa não estaria, por um lado, colaborando para a celebração da memória? Ou ao mesmo tempo, se de forma imprudente, deturpando um legado?

Es decir, los textos se tornan ‘signos de la historia’, o lugares de negociación de sentidos, que poseen implicaciones políticas particulares que se reflejan en las escogencias diegéticas, miméticas y narrativas. Adicionalmente, parece ajustado decir que, además de que hablan de una historia, son hechos históricos en si mismos¹¹ (ALVARAY, 2004, p. 99).

As relações que se estabelecem entre a capacidade de se desenvolver uma série de ficção baseada em textos biográficos, fugindo do termo *cinobiografia*, e se construir um universo ficcional, mas que utiliza-se de textos do passado para compor podem ser lidas sob a ótica da adaptação. A adaptação, espécie de tradução entre os suportes, pressupõe as particularidades de cada linguagem, logo “‘Adaptar’ significa transpor de um meio para outro. A *adaptação* é definida como a habilidade de ‘fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste’ - modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação” (FIELD, 1995, p. 174).

Outro problema que pode ser levantado é uma questão ética, se é que se pode falar de conduta ética dentro da criação, pois essa faz referência direta a vidas de pessoas que viveram no passado. Aqui, não mais levando em conta a complexidade da questão da biografia ou da veracidade, mas pairando apenas sobre um fato incontestável - apoiando-se no protagonista da primeira temporada como exemplo - e simples: Anselmo Duarte nasceu em Salto em 1920, foi ator e diretor em mais de uma dezena de filmes, que esses por sinal também existem. Fora esse fato, que pode ser comprovado com documentações, como sua certidão de nascimento, os filmes etc., a maneira como sua memória foi redigida nas duas biografias, “Adeus Cinema”

¹⁰ Uma visão da história através da reconstituição da memória, através da ênfase na frequente incoerente natureza da memória, para criticar os discursos tradicionais do passado.

¹¹ Dizer, os textos se tornam “signos da história”, ou lugares de negociação de sentidos, que possuem implicações políticas particulares que são refletidos em escolhas diegéticas, miméticas e narrativas. Além disso, parece certo dizer que, também falam de uma história, são fatos históricos de si mesmos.

que assina junto com Oséas Singh e “O Homem da Palma de Ouro” de Luiz Carlos Merten, fica sim à mercê das questões da subjetividade. A discussão aqui não é uma de mérito do real, pois não se trata de uma investigação histórica, a favor do rigor defendido por Ranke. Trata-se das nuances do material biográfico como “matéria-prima” para o desenvolvimento da ficção, e a riqueza deste é enorme para este tipo de proposta:

Definitivamente, não nasci predestinado a ser ator. Tampouco galã de cinema. Era muito tímido e não tinha a voz grave como os galãs clássicos de Hollywood. Meu estrelato foi fabricado pela Atlântida nos anos 40 e alimentado pela Vera Cruz na década seguinte. Amo o cinema; um amor obstinado. Um amor por detrás das câmeras. O estrelato foi o caminho mais curto que encontrei para chegar à direção. (DUARTE apud SINGH, 1993, p.17)

Os questionamentos levantados para se pensar esse tipo de obra seriada podem se interligar com questões bastante complexas, como as discussões sobre biografia, verdade, memória, adaptação. A questão aqui é levantar a problemática por onde se passou ao pensar na possibilidade de apresentar o projeto que aqui segue. Mesmo que em estágio inicial de desenvolvimento, a cautela de tratar da ficcionalização da memória de pessoas do passado é uma questão pertinente para se pensar que tipo de “retrato de época” se pretende encarnar nessa obra seriada.

2.1 Questões sobre a periodização

Observa-se que esta proposta de desenvolvimento de série trata de criar, por consequência, uma leitura, ainda que ficcionalizada, da história do cinema brasileiro. Essa discussão, proposta dentro do Grupo de Pesquisa Historiografia Audiovisual, envolve diversas correntes e leituras da escrita da história do cinema feito no Brasil. Dentre elas, a questão da periodização, a qual se introduziu no capítulo anterior, é pertinente aplicar ao desenvolvimento desta proposta. A determinação do recorte por si já é um fator de escolha que leva à luz certo período, mas que também deixa de fora todos os outros.

Em que medida pautar a escolha do recorte da primeira temporada entre 1949 e 1962 afeta a maneira como, dentro da diegese da série, as questões da macro-história sejam retratadas com relevância na narrativa? O autor Jean-Claude Bernardet cria um tipo de oposição entre o pensamento de George Sadoul e de Paulo Emílio Sales Gomes, entre a escolha do recorte dos períodos da história do cinema divididos de acordo com

temporalidades e rupturas influenciados pela macro-história, o primeiro, e o segundo que se restringe à própria história do cinema para fazer as divisões. Mas para uma obra audiovisual “de época” que de fato, ao modo de Paulo Emílio, escolhe seu recorte a partir das datas dos filmes, excluir todo o contexto do final da década de 1940, a década de 1950 e o começo da década de 1960 é algo que dificultaria, emprestando um termo do campo da direção de arte, a datação desta obra que se passa no passado. E mais, conforme se questionou da relação das biografias, estudar indivíduos do passado é também obter reflexos de suas épocas. Uma série televisiva não é um texto de história, e esta série não é fundamentalmente uma elaboração de reflexões que se restringe ao próprio universo cinematográfico. Relegar a um segundo plano a rica história brasileira, seja ela cultural ou política, traria uma perda para a capacidade de situar a própria narrativa.

Tanto a visão de Sadoul quanto de Paulo Emílio trazidas por Bernardet apresentam problemas, e no que diz respeito a Paulo Emílio ele próprio viria a pensar a respeito. A questão da periodização é problemática por tentar atingir, através do seu conjunto, uma visão panorâmica da história, e por conseguinte, falha ao ser universalista e incapaz de lidar com complexidades regionais, contextos complexos. Por exemplo, na tentativa de se categorizar através de gêneros e cruzar essas informações com os períodos:

Pela inadequação desta periodização, quer aos ritmos diferenciados dos vários pontos de produção espalhados pelo território, quer a um gênero, quer a uma forma de produção (as ‘grandes companhias’), levanta-se a questão de saber se é possível uma periodização geral para o cinema brasileiro, tomado como uma totalidade, que dê conta de todos os elementos que ela integra. (BERNARDET, 2008, p. 49)

Esta questão diz respeito, além do próprio projeto que está a seguir, que contempla apenas a primeira temporada. Mesmo através das temporadas a serem desenvolvidas, que irão recorrer a outros recortes a serem feitos, por mais que se siga uma ordem cronológica, ou se crie um pensamento independente como de crônicas segmentadas, as sucessivas escolhas de períodos remonta a esta questão própria do cinema e a escrita da sua história. “É possível elencar, numa linha de continuidade cronológica de todos os elementos para constituir quer a periodização quer a ‘história do cinema brasileiro?’” (BERNARDET, 2008, p. 49). A relação com a cronologia, que aqui não se pretende fazer entre as temporadas mas que é necessária dentro de cada temporada, é ao mesmo tempo uma matéria utilizada para o desenvolvimento dos personagens através de mais de uma década em oito episódios, mas também uma grande falha caso tente lançar um olhar totalizante, panorâmico sobre o recorte.

A periodização marcada por ‘cortes verticais’, rupturas ou descontinuidades de produção levanta o problema da construção ou organização historiográfica que talvez traga problemas para a própria delimitação. Ao se dizer que um período é marcado por certo tipo de produção, ou erigir filmes icônicos de certa época, é relegar que a história se desdobra de maneira complexa e de forma simultânea até mesmo dentro de um recorte espacial. Bernardet cita duas abordagens pertinentes com relação a tentativas de se organizar a questão da periodização de maneiras distintas às de Paulo Emílio e de George Sadoul: uma visão que abre mão dos cortes verticais temporais por linhas horizontais temáticas proposta por Glauber Rocha e outra proposta por Carlos Diegues, que semelhante à primeira, trabalha com “linhas de semelhança” para estabelecer relações entre filmes de diversos períodos. “Não deveríamos rechaçar o corte cronológico vertical, e trabalhar horizontalmente com filões que apresentariam ritmos diferenciados e tentar estabelecer entre eles relações, sem querer encaixá-los em unidades temporais consideradas válidas para todos os filões?” (BERNARDET, 2008, p. 49).

Sob o ponto de vista que Glauber Rocha aponta no trecho de “Revisão crítica do cinema brasileiro”, em trecho citado por Bernardet, para ele a história do cinema deveria adotar uma metodologia da continuidade sob eixos simultâneos, criando abordagens como uma “história do cinema comercial” em oposição a uma “história do cinema de autor”. Dessa maneira, abre-se mão de rupturas clássicas como o advento do som, não criando rupturas artificiais que podem dar uma impressão de que não existe continuidade dentro da obra de um autor, por exemplo, que atravessa períodos que geralmente são partidos por períodos numa metodologia recorrente na historiografia do cinema brasileiro.

Com relação ao pensamento de Carlos Diegues, que aqui ressaltando a pertinência apontada pela visão de Bernardet, mesmo se parecendo com a de Glauber Rocha na questão das linhas horizontais de construção, a busca por “linhas de coerência”, se opõe não só às linhas verticais de corte para a periodização, mas também à noção de ciclo, que remete a um conceito espacial da oposição entre os dois grandes centros de produção - Rio de Janeiro e São Paulo - e outros locais do país. O que parece interessante é a busca por uma continuidade, ou uma metodologia que seja capaz de organizar de maneira mais “orgânica”, para que as iniciativas de se produzir filmes na história do cinema brasileiro não pareça “uma sucessão de esperanças e fracassos fechados sobre si mesmos” (DIEGUES *apud* BERNARDET, p. 51).

Uma obra audiovisual seriada que trata do próprio universo cinematográfico brasileiro, que a cada temporada utilizará da metodologia da periodização para a

determinação de seus protagonistas e períodos em que estão inseridos, necessita adotar uma maneira de realizar essa leitura da história. Se por um lado faz-se o recorte a partir de filmes que uma mesma pessoa trabalhou, por trás disso está se fazendo escolhas carregadas de uma carga ideológica. Esse conjunto de escrita e leitura da história do cinema brasileiro, tema caro ao nosso Grupo de Pesquisa Historiografia Audiovisual, pode levantar através da breve citação de dois exemplos, que embora sejam documentais, podem trazer questões para essa construção ficcional. Primeiro tempos o filme “Panorama do Cinema Brasileiro” de Jurandyr Noronha, realizado durante a ditadura militar, e que apresenta uma periodização marcada por uma visão conservadora acerca da construção da historiografia brasileira.

“O documentário apresentava-se como um ‘testemunho imparcial de toda a história do cinema brasileiro’. Com uma estrutura cronológica bem delimitada, a antologia trazia algumas contribuições valiosas aos estudos sobre o cinema no país” (MELO, 2016, p. 232). O pesquisador Luís Rocha Melo aponta que o filme de Jurandyr Noronha apresenta uma leitura conservadora da história do cinema brasileiro, apontando uma visão reacionária através da metodologia de sua periodização, exemplificando a construção que se tenta fazer do Cinema Novo, por se tratar de um movimento ligado à esquerda.

Já na série “90 anos de cinema: uma aventura brasileira”¹², codirigida por Eduardo Scorel e Roberto Feith, Luís Rocha Melo aponta uma direção ideológica diametralmente oposta à da obra de Jurandyr Noronha, sob uma ótica de valorização do Cinema Novo, numa visão mais progressista, com uma periodização variada, que ora parte para um ponto de vista biográfico de trajetória de diretores, ora retoma recortes temporais mais usuais como quando se fala da Cinédia ou do Ciclo de Cataguases. Para a série “a vocação do cinema brasileiro é realista, sendo que tal realismo só se concretizaria verdadeiramente enquanto expressão artística e impacto político com o advento do Cinema Novo” (MELO, 2018, p. 2).

É interessante observar que, partindo do pensamento de Bernardet, apontado por Luís Rocha Melo, ambas as obras possuem um caráter de periodização panorâmica, que tentam abarcar, assim como a obra de Paulo Emílio “Panorama do Cinema Brasileiro”, uma visão totalizante e com a delimitação vertical de períodos, conforme se falou anteriormente. “Interpretações panorâmicas, hoje clássicas, tiveram continuidade, foram aprofundadas, ampliadas ou sofreram questionamentos a partir do final dos anos 1960 para cá.” (MELO, 2016, p. 222). Com isso, pensa-se que aderir a um pensamento de questionamento,

¹² Série gentilmente cedida indicada pelo professor Luís Rocha Melo

principalmente em relação a periodização das temporadas da série aqui proposta, pode levar a uma reflexão de que tipo de abordagem e carga ideológica que estará presente na escolha. É possível, para o projeto “Cinema Brasileiro”, utilizar de uma periodização que seja capaz de contribuir com o debate da historiografia do cinema brasileiro nos dias de hoje? Ao que parece, a escolha de uma metodologia clássica para a periodização é de forma consciente, entender que existe toda uma série de revisões e questionamentos por parte de um movimento de nova história do cinema a ser debatido dentro da própria série. Uma visão mais progressista, mesmo que tratando de temas ou contextos mais conservadores, poderia trazer uma camada de discussão para a série sobre a própria escrita da história do cinema brasileiro através de uma obra audiovisual.

No ano de 2015 foi lançada uma série audiovisual televisiva que trata dos bastidores da produção cinematográfica brasileira e que pode ser pertinente para se pensar a questão da periodização utilizando a ficcionalização da memória. “Magnífica 70”, direção geral de Claudio Torres e direção de capítulos de Carolina Jabor, traz o contexto da produção cinematográfica durante o período da ditadura militar no Brasil. A série relaciona a trama a partir de um personagem que ao mesmo tempo é censor e diretor de filmes tratam da transgressão dos valores conservadores “da família” pela presença da temática libertina nos filmes.

O roteiro da série recupera a história brasileira, no ano de 1973, um dos mais acirrados da ditadura militar no país, direcionando-se especificamente à produção cinematográfica do período. A narrativa se desenvolve na região da Boca do Lixo, em São Paulo, zona central da cidade, onde eram produzidos os filmes B no período, conhecidos como marginais, e, também como pornochanchadas. (FONSECA, 2018, p. 10)

A maneira como a série “Magnífica 70” trata a relação da periodização se aproxima talvez da metodologia proposta por Sadoul: a premissa parte de um contexto da macro-história, especificamente da história política do regime militar brasileiro que se iniciou em 1964. A profissão do protagonista, de censor, é própria deste contexto, no qual se dialoga diretamente com uma época da cinematografia conhecida como “pornochanchada”. Logo, parece que a questão da periodização aqui pode ser lida como a de um recorte feito dentro do período de filmes produzidos no contexto da ditadura, sua relação com o crivo da censura, a atmosfera de repressão. Para tal, a série cria um universo verossímil a este contexto, operando uma transliteração dos objetos históricos para uma mimese do que foi a produção de filmes numa época:

A trama, por vezes, beira a metalinguagem fílmica acerca do cotidiano da Magnífica Cinematográfica, produtora fictícia da série, apresentando a relação à época entre atores, diretores e investidores. Aliás, os títulos de todos os capítulos fazem menção à região da cidade e às funções profissionais exercidas dentro de um processo de filmagem e de uma equipe cinematográfica. (FONSECA, 2018, p. 10)

A relação entre “Magnífica 70” e “Cinema Brasileiro” é a de tratar, ainda que de formas diferentes, de um mesmo recorte temático. De certa forma, são séries que fazem parte de um mesmo “filão” - a da ficcionalização da memória dos bastidores - e que num futuro, podem ser lidas como parte de uma mesma “linha de coerência”. O esforço realizado na série sobre a Boca do Lixo difere da aqui proposta talvez principalmente pela ênfase de referências, logo que esta em sua primeira temporada parte do texto biográfico e da valorização do indivíduo para a leitura do coletivo. “Magnífica 70” aparentemente presa pelas relações dos indivíduos com o contexto histórico e produzir filmes é um detalhe catalisador para se discutir a liberdade em épocas de repressão.

No que diz respeito a própria proposta de desenvolvimento de série presente aqui, algumas observações com relação a sua escolha de periodização para a primeira temporada. Entre 1949 e 1962 se produziram muito mais do que os quatro filmes abordados - facilmente mais de duzentos e cinquenta títulos de longa-metragens produzidos e catalogados nesses treze anos de recorte segundo a “Enciclopédia do Cinema Brasileiro” de Fernão Pessoa Ramos. Logo, esta primeira temporada faz um esforço para falar do modo de produzir cinema numa época, mas está recriando através de uma metodologia historiográfica clássica uma repetição do erro por amostragem: não se pode, nem de perto, ainda mais no que diz respeito a fazer cinema, se generalizar que o modo de produção de quatro filmes sejam capazes de dar conta do universo cinematográfico desse período. Mesmo que se tente recriar contextos como da Atlântida ou da Vera Cruz, ou até o set de “O Pagador de Promessas”, está se aferindo, e ficcionalizando, algumas das maneiras que foram feitos os filmes no Brasil nessa época.

2.2 História Panteão, biografia e autor

No primeiro capítulo falou-se brevemente sobre a questão que relaciona a biografia e a política do autor enquanto pensamentos convergentes no sentido de uma historiografia dos indivíduos para se retratar um contexto. A visão do autorismo dentro desta primeira temporada é por si anacrônica, em vista que ela só viria a surgir mais de dez anos após o contexto em que a série se inicia. Mas dentro do pensamento em que o personagem Anselmo Duarte tenta se estabelecer ao final da temporada, a de um cineasta autor (ainda que adaptando a peça de Dias Gomes), levanta o questionamento da metodologia da escolha para a temática da série. Ao escolher um diretor como protagonista, ainda que Anselmo Duarte não faça necessariamente parte do Panteão da história do cinema brasileiro, a série estaria reforçando esse modo de ser ler a história através de “grandes nomes”? E mais, as próprias biografias de Anselmo Duarte, em especial “Adeus Cinema”, não seriam também uma tentativa de reforçar um reconhecimento de legado?

A discussão sobre autoria no cinema é ampla e longe de ser uníssona. Talvez, conforme levanta Moniz Viana, a pergunta fundamental seja “Quem é o autor do filme?” (MONIZ *apud* BERNARDET, 2018, p. 120). Para tal, diversos críticos, pesquisadores e realizadores se adequam - ou se recusam a se adequar - a uma linha de pensamento que segue *la politique des auteurs*. É interessante a maneira como Bernardet dispõe a discussão polifônica acerca do tema, trazendo diversas opiniões sobre o tema. Essa questão, bastante ampla e que por si só necessitaria de uma monografia para tentar alçar alguma discussão em relação às escolhas desta série, é uma de grande importância para se pensar na questão metodológica para, principalmente, escolher os protagonistas desta proposta audiovisual. Pensando além da primeira temporada, nas quais pretende-se eleger protagonistas que não são diretores, é perspicaz a reflexão de Moniz Viana:

Quem é o autor do filme? Antiga, já acadêmica, a discussão deve ser evitada, fixando-se apenas alguns pontos fundamentais. Cada filme tem aspectos particulares e inextensíveis a outro filme no que diz respeito a sua autoria. A ideia geral e simplificadora reconhece o diretor como autor principal, quando não o único; (...) Nem sempre a verdadeira autoria é discernível. Muitos filmes têm vários autores no mesmo plano. (MONIZ *apud* BERNARDET, 2018, p. 120.)

O impacto que a teoria do autor teve sobre a historiografia do cinema brasileiro talvez tenha atingido também a metodologia para a escolha de Anselmo Duarte como protagonista

da primeira temporada. Dentro de uma estrutura narrativa clássica de jornada, o personagem fictício Adelmo Soares percorre uma trajetória que parte de uma carreira de galã até se tornar um diretor. Dentro dessa linha progressiva, e sob certa ótica quase evolutiva, o personagem toma para si, sob esta perspectiva, o papel do artista criador e do reconhecimento através de prêmios. Mas o que há por trás da escolha da escrita da série, e dessa historiografia, influenciada pela ideologia do diretor-autor?

A história é um campo de batalha ideológica, e Glauber (Rocha), a partir do autor, apropria-se da história. Mas o faz de maneira diferente dos franceses. Estes, pelo menos numa de suas linhas de atuação, descobriram a autoria como superando as coerções da indústria e dos produtores. (...) [Para Glauber Rocha certos autores] revelaram competência artesanal, mas essencialmente apreenderam e plasmaram a realidade em visão de mundo (BERNARDET, 2018, p.176.)

A questão aqui não é a de se tomar uma posição com relação à teoria do autor dentro da série. Mas sim levantar duas perguntas: a primeira, com relação ao protagonista da primeira temporada, alguém que de certa forma está fora do Panteão da história do cinema brasileiro - formado classicamente por figuras como Humberto Mauro, Nelson Pereira dos Santos, Glauber Rocha - dando importância para sua realização pessoal enquanto diretor premiado seria um problema para uma discussão da historiografia audiovisual? E a segunda pergunta é a relação desta série com o público geral: tendo em vista que, mesmo livremente inspirada em biografias, a ficcionalização da memória aproxima o público - que possivelmente desconhece a história do cinema brasileiro - através da ótica de uma criação ou resgate de novos ídolos-autores?

Para a primeira questão, parece que a própria série pode dar pistas da relação entre Adelmo Soares e o Panteão. Encarnados de forma anacrônica e fictícia, três personagens secundários parecem suscitar ainda que de forma indireta esta pergunta. O primeiro, o crítico que parece ter problemas em reconhecer o protagonista enquanto autor pelo fato dele vir de uma lógica quase industrial de produção cinematográfica e ter feito carreira como galã de dramas e comédias. A segunda, uma personagem formada a partir de outras pessoas, é a melhor amiga de Adelmo e que possui um papel de argumentista e roteirista, apontando para um outro ponto de vista da autoria que se relaciona com o cenarista. Por fim, um personagem que concatena cineastas de uma geração posterior a de Adelmo, e que poucos anos mais tarde - na temporada seguinte - seria eleito pela historiografia como um expoente do cinema brasileiro: “um verdadeiro autor”.

Com relação à segunda questão, a da escrita da história através da série, necessita-se pensar de maneira crítica qual abordagem será levada até o público. A série por consequência de sua veiculação, se propõe a ser desenvolvida *a priori* como um diálogo sobre a história do cinema brasileiro com o público geral. Pode-se dizer que em sua primeira temporada, através do desenvolvimento do arco narrativo que possui como auge do protagonista seu papel como diretor, reforça-se esta visão da história do cinema como a história de diretores e “seus” filmes. Partindo dessa lógica, ter como personagens secundários fundamentais uma roteirista, um crítico, um produtor, além de outros como atores, fotógrafos etc., pode-se também construir um imaginário de como a produção cinematográfica é uma atividade coletiva. Sendo assim, o contato do público com uma obra audiovisual seriada que discute, a cada temporada, um período da produção cinematográfica brasileira é uma maneira de se levantar questões a respeito da própria relação deste público com a história do cinema brasileiro.

Dados estes problemas pode-se pensar, para este projeto de primeira temporada ou para temporadas futuras, um questionamento com relação a esta historiografia influenciada pela teoria do autor. Por que não, numa temporada futura, não se contar a história de um período sob a ótica de um profissional técnico, como um operador de som direto ou um assistente de fotografia? Ou ainda, por que não desvincular a maneira como a história do cinema brasileiro é geralmente contado - através da produção - e não se elege como protagonista um distribuidor ou exibidor de certa época? Ou colocar em pauta a relação da produção com o Estado, elegendo como protagonista a relação entre estes elementos? Ou ainda os realizadores dos filmes de cavação, filmes de família, filmes de cura etc. Isso seria capaz de causar na série uma presença disruptiva com relação ao pensamento historiográfico clássico nacionalista, que possui como base Alex Vianny e Paulo Emílio Sales Gomes:

A tendência dos historiadores foi aplicar ao Brasil, sem crítica, um modelo de história elaborado para os países industrializados, em que o filme de ficção é o sustentáculo da produção. Não é o que se deu no Brasil. O conceito de história de cinema que se usou no Brasil está mais vinculado à vontade dos cineastas e dos historiadores que à realidade concreta. Dependente o cinema brasileiro e sua história, dependente a metodologia com que se estuda esta história. (BERNARDET, 2009, p.11.)

Tendo estes questionamentos em mente, parte-se para o texto em desenvolvimento do projeto da série “Cinema Brasileiro”, pensando nas suas relações com as questões da periodização, do autor e das metodologias que envolvem tais assuntos. Ressaltando mais uma vez que o tipo de escrita para o projeto, afirmativo-mercadológico, é característica da proposta para se atingir um público específico: o parecerista. Por isso, a

linguagem objetiva e a maneira como as questões discutidas nestes capítulos não se fazem presentes no conjunto da proposta, que se aproxima de uma longa descrição de um produto que será vendável.

3 - Cinema Brasileiro - proposta de desenvolvimento de uma série de ficção

Quem foram as pessoas responsáveis pela produção dos filmes brasileiros? Essas pessoas, que estiveram à frente e atrás das câmeras e filmaram em rolos de negativo as narrativas que combinam nossas expressões culturais, podem ser vistos como reflexos de suas contemporaneidades. Quais as histórias dessas pessoas e quais traços unem e afastam, por meio das peculiaridades dos recortes históricos, as maneiras de se produzir cinema no Brasil?

O título escolhido para a obra sugere ser auto-explicativo para o público: uma série que conta histórias da produção cinematográfica no Brasil. A razão do título apresentar um caráter genérico se deve ao fato de que esta mesma série retrata, em cada uma de suas temporadas, recortes temporais independentes, com personagens diferentes. O substantivo brasileiro é ao mesmo tempo apenas uma alternativa a palavra brasileiro, bem como uma referência ao termo empregado por profissionais do acervo para coleções que tratam de pessoas ou temas relativos ao país.

Cada temporada dessa série apresenta um recorte temporal, núcleo de personagens e arcos dramáticos independente. Eventualmente a personagem de uma temporada poderá reaparecer em outras, mas o elemento constante entre as temporadas é a temática que trata dos bastidores do cinema.

A primeira temporada, por exemplo, se passa do final da década de 1940 até o começo da década de 1960. O protagonista fio condutor, personagem inspirado no ator e diretor Anselmo Duarte nos leva a um *storyline* bastante claro: um interiorano de origem humilde se torna um famoso galã e batalha contra os estigmas da classe e crítica cinematográfica para ser um diretor reconhecido.

Proposta da série

“Cinema Brasileiro” é uma obra sobre trabalhadores, seus anseios, suas dificuldades. É sobre esses trabalhadores também serem artistas, agentes produtores da nossa cultura e suas lutas. A pré-produção, as filmagens, a montagem, a distribuição, a exibição: as etapas de se transformar um argumento em um filme projetado é uma luta coletiva que envolve diretamente esses operários-artistas. Os contratemplos e as conquistas na produção são humanos, emocionantes. Relações se constroem em um set de filmagem, assim como acabam.

O tema proposto pela série é o próprio Cinema Brasileiro, uma visão sobre a construção da sua história através de crônicas, recriadas e inspiradas em pessoas que viveram

e trabalharam fazendo filmes no Brasil. O tempo, protagonista que atravessa os episódios em horas e dias, em meses entre os episódios, em anos entre as temporadas.

Figuras relevantes e que suas famas ultrapassaram gerações conviveram com outras que escaparam a pouco conhecida pelo público geral historiografia do cinema brasileiro. Anselmo Duarte, Grande Otelo, Humberto Mauro e Glauber Rocha por exemplo, e os tantos que foram responsáveis pela presença de filmes nas salas de cinema, servem de inspiração para personagens fictícios que ganham vida nos conflitos que envolvem estes com produtores, críticos e público.

Criar uma série televisiva que fala sobre o cinema brasileiro é estabelecer uma possibilidade de falar ao público sobre a história do nosso cinema e da nossa cultura, e dessa forma despertar um interesse e valorização da nossa cinematografia. Recuperar a memória de outras épocas e ficcionalizar construções de contextos históricos nos quais os meios de produção de filmes eram diferentes dos de hoje é também instigar o público a valorizar e buscar conhecer a produção cinematográfica nacional.

O projeto parte de pesquisas históricas publicadas para tomar como guia na construção das narrativas e inspirar o desenvolvimento das personagens e suas relações interpessoais. Conhecer os meios de produção cinematográfico brasileiro através da História desperta no espectador conhecer os filmes aos quais a série faz referência. Não apenas das películas, mas também uma visão singular, apesar de não inédita, da História dos contextos culturais brasileiros nos períodos abordados nos episódios.

O conceito que unifica a série em todas as temporadas é a vivência nos bastidores, num contexto de produção muitas vezes precária e a superação dessa condição de subdesenvolvimento para a produção de filmes. Como as relações entre esses trabalhadores se dão com a relação de seus contextos e como isso foi se alterando dentro das décadas do cinema no Brasil.

A série propõe uma classificação indicativa voltada para o público maior de 14 anos, devido a representação de uso de álcool e uso de linguagem imprópria para o público infantil. O apelo para o público jovem será dramático e de uma linguagem, assim como a montagem, que dialoga com obras comerciais de grande sucesso comercial do escopo consumido por essa geração. Os jovens, entre 15 e 29 anos, habituados com a linguagem seriada são o público principal. A presença de jornadas bem construídas, mas que também possibilitem a identificação através de conquistas de dificuldades dos protagonistas é um vínculo que se busca na criação.

Para o público adulto, existe o apelo da memória, a nostalgia dos eventos referidos na série terem coincidido com a época da infância ou juventude da geração anterior. A relação com o figurino, os carros, objetos de arte e as reconstituições linguísticas adaptadas trarão a atmosfera de deslocamento temporal que se pretende situar a trama da série. Mesmo que os personagens sejam livremente inspirados em figuras famosas do nosso cinema, será intencional que se crie aquilo que pode se chamar de falsa-memória: despertar nesse público a impressão de que aquele personagem é o ator ou atriz dos filmes que assistiu quando era mais jovem.

Para além disso, pensa-se num elenco que possa trazer certo apelo para a audiência, com atores que possuam características físicas parecidas com aqueles que serviram de inspiração para a criação das personagens fictícias. Buscar nas amplas possibilidades de atores do cinema e TV de hoje um equilíbrio entre o quanto cada um desses pode ser ideal para interpretar um personagem, sua popularidade e a capacidade da produção de arcar com esses custos de maneira realista.

Conceito da série

A ideia central é eleger um protagonista diferente para cada temporada que seja inspirado em uma pessoa que transitou pelos espaços de produção cinematográfica e dessa forma contar histórias interessantes sobre os bastidores e o trabalho no exercício dessas profissões. O foco é lançar mão da ficcionalização da memória, utilizando como base as biografias publicadas, reportagens, além dos próprios filmes, para a criação de narrativas envolventes. Como pano de fundo, uma construção da história cultural e política do Brasil dentro de cada um dos recortes.

Na primeira temporada, por exemplo, que se inicia na passagem da década de 1940 para 1950, fala da vida do personagem inspirado em Anselmo Duarte, que dentro das condições precárias de produção dos filmes musicais carnavalescos no Rio de Janeiro, se torna um galã famoso mas que apesar da fama não possui condições financeiras de comprar um carro, sendo então forçado a morar em pensões e ir trabalhar de bonde. As condições peculiares da vida e da produção de filmes no Brasil proporcionam inúmeras situações narrativas para se contar essas histórias de maneira empolgante e certas vezes até cômica.

Com o fechamento de cada arco a cada final de temporada, ganchos para a apresentação de novos arcos estarão presentes. O que move essa série entre os conjuntos de episódios é a troca sistemática do protagonista da série. Os anos passam dentro de cada

temporada, o protagonista resolve, ou não, seus conflitos e nesse meio tempo são mostrados os diferentes filmes que foram produzidos dentro da cinematografia nacional, como num ato de resgate de memória, uma homenagem ao nosso cinema.

Apesar de neste projeto os nomes, como Anselmo Duarte, estarem sendo referidos de maneira direta, a série irá construir personagens com nomes alternativos, como Adelmo Soares por exemplo, por dois motivos: a livre criação de narrativas, que apesar de serem baseadas muitas vezes em biografias, podem precisar de adaptação e mudanças em benefício da própria série; e em segundo lugar, não se trata de uma cinebiografia dessas pessoas e sim uma homenagem aos personagens que estes se tornaram dentro do imaginário da história do cinema.

Na primeira temporada, voltando ao exemplo, Anselmo Duarte nos estúdios da Atlântida Cinematográfica se junta a Watson Macedo, com quem aprende muito sobre montagem e direção. Ali também conhece Eliana Macedo, Grande Otelo, Oscarito, Luiz Severiano Ribeiro, e tantos outros que farão parte de sua história. É nesse primeiro ato, o das chanchadas cariocas, que temos um retrato da vida no Rio de Janeiro no início dos anos 1950. Na vida noturna, ao lado de Jorge Dória, Anselmo conhece o cosmos cultural da música, do teatro, dos políticos, dos poetas, das pessoas que frequentam o Beco dos Afritos, o Cassino da Urca. A riqueza das possibilidades é costurada pela produção de “Carnaval no Fogo” (1949) do diretor Watson Macedo.

Assim como se dará em todas as temporadas, o protagonista - aqui no caso Anselmo Duarte - sofre uma mudança em sua trajetória e isso o guia para novos caminhos até alcançar seus objetivos. É importante a utilização do formato em atos, com a disposição de ganchos entre os episódios e entre as temporadas. A possibilidade também de inserir o recurso de *flashback* para se traçar cenas de origem de Anselmo, na sua infância em Salto marcada por trabalho, pelo despertar de sua paixão pelo cinema.

Anselmo Duarte como protagonista da primeira temporada

Existiu um homem chamado Anselmo Duarte e aqui se constrói um personagem de ficção livremente inspirado neste. Dessa forma, passa a existir a pessoa Anselmo Duarte e a personagem fictícia que aqui chamaremos, para deixar clara a diferença, de Adelmo Soares. As histórias de Anselmo Duarte, presentes nas biografias “Adeus Cinema” de Oséas Sigh e em “Anselmo Duarte: o homem da Palma de Ouro” de Luiz Carlos Merten, além das entrevistas que gravou em vida são algumas das fontes para o nascimento de Adelmo Soares.

Na história temos Adelmo que no primeiro episódio possui vinte e nove anos, formado em economia, divide seu tempo entre um trabalho de meio período de uma editora de revistas financeiras e é um ator em ascensão no cinema carioca. Em condição econômica precária se sente inseguro para entrar no universo da produção cinematográfica, e é descobrindo sua paixão por se tornar um diretor que sua jornada é conduzida para tal.

Existe na primeira temporada uma trajetória clara para Adelmo. Ele inicia como um ator em ascensão no Rio de Janeiro, mas ainda com poucas condições financeiras. Faz um filme carnavalesco que lhe rende fama e com isso uma proposta de partir para São Paulo, onde trabalha numa grande iniciativa industrial cinematográfica e passa a melhorar financeiramente. Durante todo esse percurso sua vontade de se tornar um diretor cresce. A iniciativa paulista acaba não dando certo e Adelmo volta para o Rio de Janeiro, onde dirige seu primeiro filme, que é bem recebido pelo público, mas alvejado pela crítica. Vai para a Europa estudar e quando volta compra os direitos de uma peça de teatro para adaptá-la para um filme, que depois de pronto recebe o maior prêmio do Festival de Cannes.

A vida de Adelmo que antecede o recorte da primeira temporada é importante para entender esse personagem. Nascido no início da década de 1920 no interior de São Paulo, ele vem de uma família humilde e desestruturada. Filho de uma costureira que foi abandonada pelo marido, Adelmo trabalhou desde a infância como engraxate e molhador de tela de cinema. Mais tarde se muda para o Rio de Janeiro para procurar melhores condições de vida, se forma em economia, trabalha em revistas e a noite se apresenta como dançarino no Cassino da Urca. Sua relação com o trabalho e a busca por melhores condições econômicas encontram com o trabalho dentro do cinema um conflito.

Nosso protagonista é apresentado então dentro do set, nas filmagens de “Carnaval no Fogo” no qual é o galã. Além de atuar, nesse filme também é responsável pelo argumento, já na sua empreitada para sair da frente das câmeras e ocupar o lugar de roteirista e diretor. A fita é produzida por um estúdio

Universo cinematográfico brasileiro entre 1949 e 1962 - escolhas do recorte

Nas décadas de 1950 e 1960 a produção cinematográfica brasileira estava efervescente. No Rio de Janeiro, então capital do país, a Atlântica Cinematográfica, inspirada na Atlântida Cinematográfica, produziu dezenas de comédias carnavalescas que lotavam cinemas. Existia de fato uma cultura de valorização do cinema nacional por parte do público e da mídia. Por outro lado, em São Paulo, uma iniciativa industrial é montada no país sob o

nome de Relíquia, inspirada na Cia Cinematográfica Vera Cruz. Dentro desse contexto, uma movimentação sistemática da cadeia produtiva se dava através de financiamentos e retorno através da bilheteria.

Arco da primeira temporada

A primeira temporada narra a trajetória de Adelmo Soares, um ator em ascensão que realiza uma jornada para conseguir se tornar um diretor de cinema. A narrativa se inicia na passagem da década de 1940 para 1950, e tem como cenário as condições precárias de produção dos filmes musicais carnavalescos no Rio de Janeiro.

Adelmo é um galã famoso e apesar da fama não possui condições financeiras de comprar um carro. Nesta fase é obrigado a morar em pensões e ir trabalhar de bonde, algo que o incomodava bastante pois achava não condizer com a fama que estava adquirindo.

Seu arco se inicia quando consegue vender o argumento da comédia “Carnaval em Chamas”, tendo assim sua primeira chance de dirigir algumas sequências do filme além de ser o protagonista. As condições peculiares desta produção proporcionam situações narrativas que dão ao público um vislumbre do que eram o cinema e a vida nessa época. Serve também para apresentar as personagens que irão compor o universo dessa primeira temporada.

Nessa primeira etapa da temporada que se passa no Rio de Janeiro, a vida financeira é dura para Adelmo, porém é ali que forma laços de amizade com Geórgia e também começa a descobrir os desafios que irá enfrentar para se tornar um diretor, não só pelos percalços financeiros, mas principalmente pelo estigma que carrega por ser visto como um galã. O respeito que ele visa adquirir sempre sofre entraves da parte do crítico Rubens que o desmerece publicamente em suas publicações.

Uma virada acontece com uma oferta de trabalho em São Paulo, da parte dos executivos da Relíquia Cinematográfica, um empreendimento milionário aos moldes de Hollywood. Neste momento o personagem Adelmo passa por uma ascensão financeira, mas sua saúde começa a se mostrar debilitada por conta de um problema sério de coluna.

Em São Paulo ele parece interromper sua jornada como diretor em troca de uma vida financeira mais estável. Ao mesmo tempo, porém, acaba conhecendo profissionais internacionais que farão parte de suas produções posteriormente, quando finalmente se tornar um diretor. Adelmo é agora muito mais famoso do que antes, graças às superproduções em que participa na Relíquia. Um símbolo que marca essa fase é um presente inusitado que ganha

de uma fã: um carro de luxo, demonstrando que ele está inserido em uma outra lógica financeira e social.

Num momento de crise do seu problema de saúde, Adelmo é internado e ali é acometido por um vislumbre de seu passado, suas memórias da infância. Nesse momento, se reconecta com suas origens e os laços que traçou com o cinema quando era criança. Esse episódio também demonstra um lado ligado a espiritualidade do personagem, o conectando novamente com seus objetivos e o lembrando de onde veio.

Após essa situação, Adelmo retoma sua empreitada de se tornar um diretor, e com muito esforço transforma um argumento que vinha escrevendo em uma produção. Com a ajuda de Geórgia e Clóvis, que agora estão em São Paulo, dirige seu primeiro filme: “Totalmente Correto”. Com o lançamento do filme, a crítica é influenciada por um texto recalçado de Rubens. Apesar do sucesso na bilheteria, a crítica permanece impassível no que diz respeito a produção de Adelmo: um galã jamais poderia ser um bom diretor.

Com os lucros da bilheteria de seu filme, Adelmo parte para Europa estudar e trabalhar. Nos meses que passa lá, acompanha o Festival de Cannes de 1961 e com isso tem a ideia de seu próximo filme. Ao voltar ao Brasil, ele se debruça, sem sucesso, na escrita de um argumento que é sobre um mártir religioso no sertão do país. A viagem para a Europa e sua ida a Cannes aparecem na série apenas através do diálogo.

Seu retorno é o de um novo Adelmo, que aprendeu muito sobre cinema no velho mundo. É também a virada do personagem que antes era um solteiro conquistador para um pai de família, agora casado com a atriz Leda com quem tem um filho recém-nascido.

Adelmo agora está estabelecido financeiramente, mas sua carreira como diretor é praticamente considerada uma aventura única, de um filme popularesco, não diferente daqueles em que era o galã no Rio de Janeiro. Em seu retorno reencontra sua amiga Geórgia e o produtor Clóvis, que o incentivam a assistir à peça “O Penitente”, onde ele encontra justamente o argumento que estava buscando. Após entraves para conseguir a compra dos direitos da peça, ele consegue iniciar a produção de seu novo filme.

É em Salvador, no set de filmagem da adaptação de “O Penitente”, que Adelmo se vê como sempre quis: um diretor, cercado de uma equipe na qual confia, contando uma história de relevância social e com grande potencial de reconhecimento da crítica. Apesar de diversos problemas e situações vividas nos bastidores, o filme fica pronto.

Posteriormente, em uma reunião no Itamaraty, ele é escolhido como o representante ao Festival de Cannes no ano seguinte. Na reunião fica também decidido que o filme de Pedro

Glauco, avatar de uma nova geração de cineastas, seria o representante para o Festival de Berlim.

Adelmo é premiado então com a Palma de Ouro, o maior prêmio do Festival de Cannes. A contragosto da crítica, tendo seu maior representante Rubens, o filme foi reconhecido internacionalmente e também pelo público. Por uma construção midiática, o filme de Adelmo acaba sendo mais reconhecido fora do país do que no seu próprio. Apesar de muito satisfeito com o prêmio e com sua jornada, seu arco se encerra com certo amargor, mas ao lado da família e de sua amiga Geórgia.

Pedro Glauco, que foi um personagem secundário nessa primeira temporada, passa a assumir uma das posições de protagonismo na segunda. Dessa maneira, a primeira temporada trata de um tempo do cinema brasileiro que se passa de 1949 a 1962; tendo assim a segunda temporada o recorte que parte de 1962 até 1970.

Com o fechamento de cada arco a cada final de temporada, ganchos para a apresentação de novos arcos estarão presentes. O que move essa série entre os conjuntos de episódios é a troca sistemática do protagonista da série. Os anos passam dentro de cada temporada, o protagonista resolve, ou não, seus conflitos e nesse meio tempo são mostrados os diferentes filmes que foram produzidos dentro da cinematografia nacional, como num ato de resgate de memória, uma homenagem ao nosso cinema.

Sinopses dos episódios da primeira temporada

Episódio 1 - Piloto (1949)



Figura 1: still do filme “Carnaval no Fogo” (1949). Fotografia não identificado.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca Brasileira

Um casal formado por HELÔ, bela atriz que interpreta a mocinha e ADELMO, o protagonista que interpreta o galã do filme, falam sobre a presença de um famoso criminoso que está hospedado no mesmo hotel que eles. Prestes a se beijar são interrompidos por uma porta que é aberta pelo humorista ROMARITO. Fora de cena se ouve um grito alto de “corta”. A cena revela que na verdade é um filme que está sendo rodado dentro de um pequeno estúdio, precário, mas bem decorado. A movimentação no set é grande, pessoas da equipe transitando com equipamentos e caixas. ADELMO cumprimenta e elogia HELÔ e acena para ROMARITO, vai para o exterior do estúdio. Lá ele encontra VALTER e GEÓRGIA que o chamam para entrar em um carro e ele os segue.

Imagens de arquivo do Rio de Janeiro ambientam o contexto da época. As avenidas e praias do final da década de 1940 fazem uma introdução breve para a abertura da série Cinema Brasileiro.

ADELMO, VALTER e GEÓRGIA estão sentados no corredor uma grande rádio. Falam sobre o argumento que ADELMO escreveu para o filme “Chamas de um Carnaval”, sobre os problemas que podem ter com a produção ambiciosa e o baixo orçamento. Enquanto conversam, VALTER faz desenhos de cenários. Um sinal toca indicando o fim da transmissão e da porta de um estúdio sai um conjunto de samba e a cantora ADÉLIA que passam pelos

personagens. ADELMO conta uma história engraçada para GEÓRGIA sobre a pensão que está morando.

Alguns dias depois ADELMO acorda antes do sol, suas poucas coisas já estão empacotadas e ele foge da pensão pela janela, GEÓRGIA o espera dentro de um carro numa esquina próxima, e o leva até a Atlântica Filmes. Lá ele entra e encontra com seu chefe SEVERÓ que assiste a uma sequência de “Chamas de um Carnaval” na sala de projeção, ele elogia e fala que o trabalho de direção está bom para um galã.

ADELMO e VALTER estão na moviola trabalhando na montagem do filme, GEÓRGIA entra na sala e assiste ao trabalho. ADELMO conta uma história engraçada até que ele e GEÓRGIA saem para o Beco dos Aflitos, local de bares frequentado por gente da cultura e política na capital. Enquanto sentados fazem fofoca das outras mesas, em especial do crítico RUBENS, sobre o qual os dois nutrem forte antipatia. ADELMO fala de seus planos na carreira de diretor e dos problemas que vislumbra enfrentar num futuro próximo.

Episódio 2 - Chamas de um Carnaval (1949)



Figura 2: still do filme “Carnaval no Fogo” (1949). Fotografia não identificado.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca Brasileira

Dentro de um bonde a caminho do trabalho ADELMO está de ressaca. O carro está cheio e ao fundo vê que duas moças leem uma revista de cinema que na capa leva a foto de um galã americano. Do lado de fora ele vê que as ruas começam a ser enfeitadas para o carnaval. Cenas de arquivo do Rio de Janeiro mostram ensaios das escolas de samba.

VALTER, diretor, e CLÓVIS, produtor, estão na marcenaria discutindo que os cenários que ADELMO desenhou para a sequência que irá dirigir são muito complexos e desnecessariamente caros. ADELMO chega e argumenta, convencendo VALTER, mas não CLÓVIS.

O público se aglomera nas grades para acompanhar as filmagens na porta do Ipanema Palace, ADELMO, ROMARITO, HELÔ e ORFEU dão autógrafos até serem chamados para dentro. No salão o set está montado e CLÓVIS está preocupado com o atraso de ADÉLIA, que chega de última hora. Eles filmam então um número musical que é permeado por uma sequência de ação do filme “Chamas do Carnaval”. É a última sequência a ser gravada e ADELMO está bastante feliz por atuar e dirigir.

No laboratório, SEVERÓ pede aos empregados que distribuam a fita em todos os seus cinemas, como de costume, e após isso para diante de uma de suas grandes salas de exibição onde o letreiro do filme está sendo colocado.

GEÓRGIA e ADELMO almoçam em um boteco enquanto ela conta de um argumento que está escrevendo. ADELMO ouve com atenção, mas na hora de pagar a refeição vê que está sem dinheiro, e envergonhado pede a amiga para que pague.

Na redação da maior revista de cinema da capital, RUBENS conversa com colegas sobre a qualidade dos filmes da nova leva influenciada pelo neorealismo, inclusive de um cineasta baiano iniciante que parece bastante promissor, PEDRO GLAUCO.

SEVERÓ convida ADELMO para uma reunião e lá fala da oferta que ele recebeu para que o ator fosse trabalhar em São Paulo na Relíquia Cinematográfica, onde ganharia muito mais dinheiro do que a Atlântica poderia lhe oferecer. ADELMO entra em conflito entre deixar o Rio e seus amigos e pede um tempo para pensar. Ele conta para GEÓRGIA e os dois acabam se desentendendo e ele tem uma terrível crise de dor nas costas.

Episódio 3 - Ave na Farinha (1952)



Figura 3: still do filme “Tico-Tico no Fubá” (1954). Fotografia não identificado.

Fonte: Arquivo Companhia Cinematográfica Vera Cruz

Um carro atravessa uma estrada de terra até chegar em um suntuoso portão. No banco de trás está ADELMO em uma mistura de nervosismo e felicidade. O carro atravessa uma frota de caminhões e funcionários devidamente uniformizados até chegar a um enorme galpão. ADELMO chega aos estúdios da Relíquia Cinematográfica, um conjunto de prédios que parecem ter saído das fotos de Hollywood.

Imagens de arquivo da cidade de São Paulo no início da década de 1950 introduzem a abertura da série.

Nos ensaios ADELMO conhece TÂNIA com quem irá contracenar em “Ave na Farinha” e se apaixona quase de forma imediata. A equipe dos estúdios é repleta de estrangeiros italianos e norte-americanos, uma estrutura milionária que faz ADELMO transbordar alegria. As coisas parecem estar dando certo para ele.

RUBENS visita os estúdios de São Paulo ao lado de BRANCO, o industrial por trás da Relíquia. Ao vê-los juntos ADELMO entra em crise de nervos de dor nas costas por saber que RUBENS seria capaz de acabar com a imagem dele ali e discutem.

ADELMO agora não precisa mais morar em pensões, ele tem seu próprio apartamento, onde escreve o argumento de um longa que planeja dirigir e fala diariamente ao telefone com sua amiga GEÓRGIA.

TÂNIA e ADELMO acabam não se tornando um casal e ela se apaixona pelo diretor do filme que estão participando, RODOLFO, que é casado, mas através de encontros secretos com TÂNIA acaba se apaixonando. No set, RODOLFO e ADELMO sofrem para se comunicar. BRANCO interrompe o set para uma festa luxuosa no estúdio, onde recebe investidores e a alta sociedade. Na festa ADELMO conhece uma fã.

ADELMO é caracterizado como o personagem em sua idade avançada e isso o faz refletir que está envelhecendo rápido e apesar de estar muito bem financeiramente não está cumprindo seu sonho de ser diretor.

No Jack-Bar, ADELMO é assediado pelas fãs e bebe junto com a equipe do filme. Ele vê que ali pode ser um lugar bom para se estabelecer e que está rodeado de pessoas interessantes. Ao sair do bar ele ganha de presente da fã que conheceu na festa: um carro de luxo.

Episódio 4 - Cinema de Fé (1955)

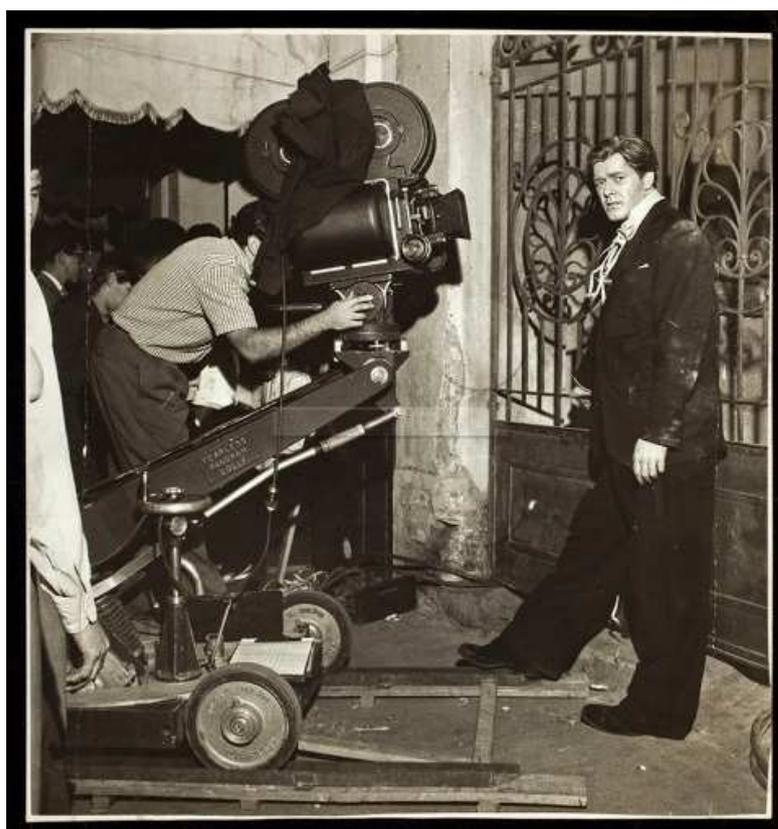


Figura 4: still do filme “Tico-Tico no Fubá” (1954). Fotógrafo não identificado.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca brasileira

Imagens de arquivo da cidade de Salto na década de 1920 introduzem a abertura.

ADELMO caminha por uma praça do interior e se senta para engraxar o sapato e ler um jornal. Se assusta ao perceber que o jovem engraxate é interrompido por sua mãe, que leva a criança pela orelha embora. Ele se levanta e percebe que aquela criança é ele mesmo trinta anos atrás.

ADELMO acorda suado, está na cama de um hospital e está ligado a aparelhos. A enfermeira o explica que ele caiu durante o trabalho, o que fez com que sua hérnia rompesse e que teria que passar por uma cirurgia. GEÓRGIA o vem visitar e trocam confidências, fazem as pazes de verdade.

ADELMO está na parte de trás do cinema, quando vê sua versão criança pulando o muro que dá acesso à sala de cinema. Ele o segue por um caminho até chegar atrás da tela de cinema, feita de pano e recebendo um calor tremendo da projeção. Seu eu criança então usa uma grande seringa feita de bambu para esguichar água nesse pano para evitar que o mesmo pegue fogo. ADELMO adulto e criança então se ajudam.

No hospital ele acorda novamente com o médico o avisa que terá que dormir em um aparelho e pela manhã faria a cirurgia. ADELMO dorme mais uma vez.

ADELMO está na sala de projeção com seu irmão vendo uma fita silenciosa. Seu irmão olha para ele, ri e o manda acordar. ADELMO acorda e vê CLÓVIS que conta a ADELMO que através da federação espírita foi enviado para impedir que ele fizesse a cirurgia pois o levaria a morte. ADELMO assustado não acredita. CLÓVIS diz que ele já passou por uma cirurgia espiritual e o aconselha a ir embora o quanto antes.

ADELMO está na casa de sua mãe e com seus irmãos na mesa de almoço. Sua mãe sorri para ele e diz ter orgulho de quem se tornou. Ele acorda chorando no hospital e já é de manhã. Se solta dos aparelhos e dá alguns pulos. Percebe que inacreditavelmente está curado. No quarto a enfermeira se assusta ao vê-lo. ADELMO usa seu charme e consegue escapar. De lá vai para os estúdios da Relíquia e pede ao maquiador para o caracterizar como um morador de rua.

ADELMO vai até um centro espírita e lá os médiuns, mesmo de costas, dizem sobre o problema que teve nas costas e da cirurgia. ADELMO vai até um orelhão e liga para sua mãe emocionado.

Episódio 5 - Totalmente Correto (1957)



Figura 5: still do filme “Absolutamente Certo” (1957). Fotografia não identificado.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca brasileira

ADELMO, CLÓVIS e GEÓRGIA visitam uma oficina de linotipagem e ADELMO explica a história do seu primeiro longa-metragem. Todos parecem empolgados. Andam pela rua até que ADELMO compra um jornal e vê que RUBENS publicou uma péssima crítica a respeito de seu papel no último que fez para Relíquia Cinematográfica antes de entrar em falência.

Imagens de arquivo de São Paulo no final da década de 1950 introduzem a abertura da série.

ADELMO se vê mais uma vez em vias de voltar a sua péssima condição financeira. Começa a recrutar seus antigos amigos da produtora paulista para fazerem parte da equipe. Discute com CLÓVIS sobre patrocinadores, e chegam à conclusão de que o único jeito do filme acontecer é de que além de dirigir, ADELMO terá que usar sua fama como galã e também atuar como protagonista.

RUBENS fica sabendo dos planos de ADELMO de dirigir um longa e redige uma coluna atacando a legitimidade dele como diretor. ADELMO vai até a sede da revista em São Paulo e briga com RUBENS.

GEÓRGIA ajuda ADELMO a fazer a seleção do elenco e juntar a equipe. Em uma reunião geral, feita no Jack-Bar, todos se reúnem para beber e ver um jogo do Brasil e Argentina, no qual Pelé estreia na seleção.

CLÓVIS vai até a Rua do Triunfo junto com GEÓRGIA para conseguir comprar os negativos de uma produtora. Lá se encontram com PEDRO GLAUCO e outros jovens cineastas conversando sobre um filme de cangaceiro que está passando no cinema.

ADELMO e equipe filmam no estúdio de TV uma cena de “Totalmente Correto”, na qual algumas dificuldades são encontradas para ele conseguir atuar e dirigir ao mesmo tempo.

Na Rua do Triunfo ADELMO monta o filme junto com CLÓVIS e se preparam para o lançamento. GEÓRGIA faz a divulgação boca a boca nos bares de São Paulo e contrata um boy para colar os cartazes do filme.

Toda a equipe e elenco se reúnem para o lançamento, a imprensa comparece em peso, inclusive RUBENS. O filme é aplaudido e a crítica fala que é um filme popular, uma chanchada moderna, e que ADELMO nunca seria capaz de dirigir um filme sério.

Episódio 6 - A Peça (1961)

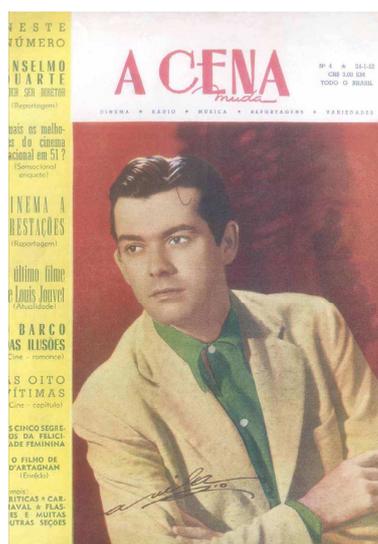


Figura 6: Capa da Revista A Cena, edição número 4 de 1952

Fonte: Biblioteca Digital das Artes do Espetáculo

Imagens de arquivo de Lisboa no início da década de 1960 introduzem a abertura da série. Após os títulos as imagens de um avião pousando em São Paulo.

ADELMO em seu apartamento ainda está com as malas bagunçadas desde sua volta da Europa. Anos se passaram desde o lançamento de “Totalmente Correto” que lhe rendeu bastante dinheiro. Recebe GEÓRGIA em sua casa e conta da viagem que fez, mostrando fotos que tirou em Cannes. Fala para ela que está pronto para fazer outro filme, mas que está tendo dificuldades com o argumento que está escrevendo, uma espécie de mártir brasileiro.

GEÓRGIA está na Rua do Triunfo onde conversa com os jovens cineastas, um carregamento pequeno de filmes coloridos chega e todos vão ver impressionados. GEÓRGIA se empolga com a ideia e vai até o clube que sua família frequenta para tentar arrecadar fundos para o novo filme de ADELMO, que mesmo sem saber o que é direito, vende como um épico colorido que irá fazer muito sucesso.

Agora casado com a atriz LEDA e com um filho pequeno, ADELMO se esforça para fazer um filme que seja considerado sério para a crítica e para os festivais. Conta para CLÓVIS da sua ideia, que o recomenda ir até o teatro ver uma peça que está fazendo muito sucesso, chamada “O Penitente”.

RUBENS está numa mesa de bar no Rio conversando com outros jornalistas, até que um deles conta ter encontrado com ADELMO no festival de Cannes e que apostou uma quantia simbólica de dinheiro de que no ano seguinte voltaria com um filme que ganharia o festival. RUBENS em tom debochado aposta contra, e diz que vai penhorar seu apartamento e doar o dinheiro caso isso aconteça.

GEÓRGIA e ADELMO vão até a peça e ele encontra ali a história que quer adaptar para seu grande filme. Após a apresentação encontra com o autor da peça, que imediatamente se recusa a lhe ceder os direitos da adaptação, pela pré concepção de que um galã de comédias iria fazer um péssimo trabalho. ADELMO então por dias persiste, indo a todas apresentações e cada vez aumentando o valor da proposta.

Episódio 7 - O Penitente (1962)

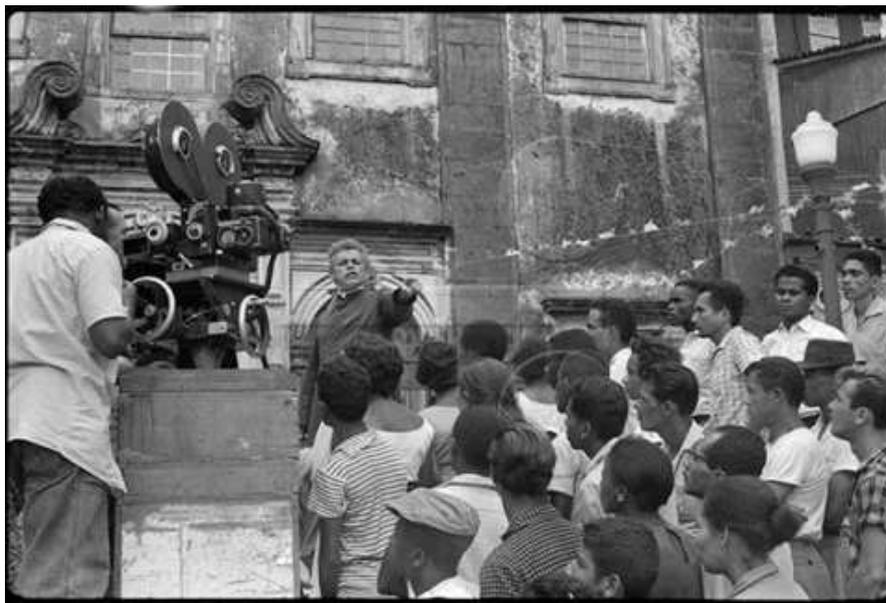


Figura 7: still do filme “O Pagador de Promessas” (1962). Fotógrafo Anselmo Duarte.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca brasileira

ADELMO está tendo uma crise de tosse, joga o maço de cigarros fora e anda pelas ruas de Salvador entre o hotel e o largo da igreja. Chega lá com o sol amanhecendo e uma enorme equipe está montando a estrutura para a realização. Ele pega um giz e escreve na claquete o nome do seu filme, “O Penitente”. Ele está radiante e nervoso.

Sua equipe de confiança é a síntese dos amigos que fez no passado. Seu parceiro produtor CLÓVIS, seu diretor de fotografia estrangeiro que conheceu em São Paulo DICK, parte do elenco da peça que comprou os direitos, leva GEÓRGIA para ser seu braço direito. A estrutura gigante que monta consome grande parte da quantia que tinha planejado para gastar inclusive com o lançamento do filme, mas isso parece não preocupar ADELMO.

Os dias se passam e as sequências na frente da igreja vão sendo gravadas sem grandes problemas. Um jovem com um caderno vem observando quase que diariamente o set, fazendo anotações, fazendo perguntas ao elenco, e isso chama atenção de ADELMO. Em uma pausa certo dia o rapaz se apresenta como PEDRO GLAUCO, um jovem que se interessa muito por cinema. Os dois se dão bem, conversam rapidamente e PEDRO se despede. ADELMO acha aquela figura curiosa e mais tarde comenta com GEÓRGIA.

Entre intrigas no set entre o elenco e as dívidas que o filme acaba fazendo, a produção se encerra em relativa paz. Todos retornam para São Paulo, e correm para montar o filme a tempo de uma reunião importante marcada no Itamaraty para se decidir os filmes brasileiros

enviados aos festivais internacionais. Mais uma vez ADELMO, os montadores e GEÓRGIA fazem de tudo para que a pós produção dê certo.

ADELMO chega correndo com a lata do filme no prédio administrativo do Itamaraty para encontrar com o secretário e com os outros cineastas. Ali estão presentes jovens cineastas que parecem todos ter certa afinidade ideológica, com relação ao Brasil que deve estar nas telas do cinema. Além dos críticos, entre eles RUBENS, a quem finge não ver. Dentre eles, PEDRO GLAUCO, com quem ADELMO conversa. Os filmes são exibidos e “O Penitente” é ovacionado, além de escolhido para ser o representante do Brasil em Cannes naquele ano. ADELMO está nas nuvens, corre para arrumar suas malas.

Episódio 8 - Novo (1962)

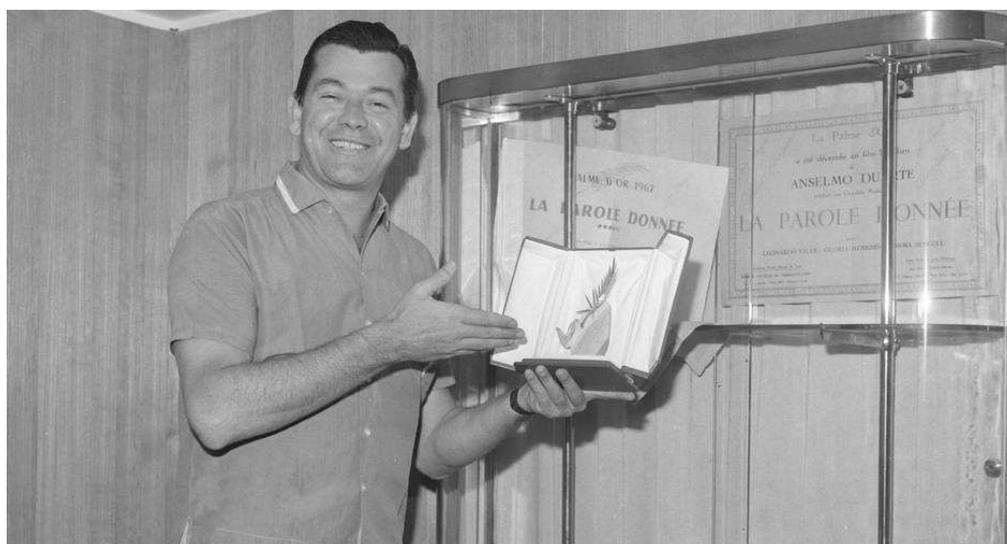


Figura 8: Anselmo Duarte mostra a Palma de Ouro conquistada em Cannes com o filme “O Pagador de Promessas”

03/07/1962. Fonte Agência O Globo

GEÓRGIA está em casa escrevendo quando no telefone ADELMO a chama. Ele conta que está muito nervoso, que os maiores cineastas do mundo estão lá e que apesar da exibição ter sido ótima está muito inseguro com a premiação. Ela tenta acalmá-lo e a ligação acaba caindo.

RUBENS está junto com outros três na redação do jornal. Através de um rádio de ondas curtas capta uma transmissão de um jornal francês que fala sobre a noite de premiação, falando que “O Penitente” é o grande vencedor da noite.

Imagens de arquivo do Festival de Cannes em 1962. Iniciam-se os créditos de abertura. Ao final as imagens de um navio aportando em Santos.

ADELMO em meio à multidão que o esperava na recepção. Ao longe ele vê sua esposa e filho além de GEÓRGIA. Como na comemoração da vitória de uma copa do mundo, o povo se aglomera em volta do caminhão de bombeiros em que ele sobe. Se dirigem para o prédio do governo, onde faz um discurso ufanista em defesa do cinema brasileiro.

CLÓVIS no dia seguinte compra um jornal e vê um destaque grande para o cineasta PEDRO GLAUCO, que teria ganhado o Festival de Berlim. Sobre o filme de ADELMO apenas uma nota, ressaltando a palavra galã.

ADELMO e GEÓRGIA estão sentados em casa tomando café e ADELMO empolgado contando sobre os bastidores da premiação. Inclusive uma história engraçada que envolve a falta da bandeira brasileira no momento em que ele deveria subir ao palco. A Palma de Ouro fica bem ao lado do açucareiro. Eles se despedem, GEÓRGIA vai embora e ele continua sentado admirando o troféu.

Seu telefone toca, é PEDRO GLAUCO, contando de um filme que vai rodar na Bahia. Isso o deixa irritado e os dois acabam discutindo por nenhum motivo aparente. ADELMO liga a TV e está passando “Chamas de um Carnaval”, então ele desliga a TV logo em seguida e tosse.

Temporadas futuras

Para futuras temporadas vislumbra-se já pelo menos mais quatro recortes e arranjos de personagens. Além da já prevista através da introdução de personagens e ganchos, a segunda temporada fala de um momento no qual duas forças da produção cinematográfica conviveram: Glauber Rocha e Rogério Sganzerla, ao lado de Helena Ignez, representam uma época em que o Cinema Novo e Cinema Marginal colidem.

Também um recorte interessante é o do momento dos ciclos regionais e de figuras como Humberto Mauro, Adhemar Gonzaga, Carmen Santos, Luiz de Barros. Nossa era de ouro do cinema, com os primeiros estúdios, a chegada do som no cinema brasileiro. Outra possibilidade de temporada é do primeiro cinema e pré cinema, os filmes de cura e de cavação no início do século XX. Há ainda todo o recorte dos anos 1970, das produções da Embrafilme, da Boca do Lixo. As possibilidades são diversas.



Figura 9: Still do filme “Mulher” (1931). Fotografia não identificado.

Fonte: Banco de Conteúdos Culturais da Cinemateca brasileira

Estrutura e Gênero Dramático

“Cinema Brasileiro” é uma obra audiovisual seriada de ficção, do gênero dramático. A obra lança mão de dois formatos narrativos estabelecidos na construção de séries. Uma temporada possui um arco fechado e serializado, constituído por oito episódios em janelas televisivas de trinta minutos. Nessa duração total de quatro horas por temporada ocorre uma narrativa expandida de um arco dramático contínuo, em que um mesmo protagonista e personagens secundários têm suas histórias contadas, seus conflitos resolvidos. No que diz respeito ao formato entre as temporadas, leva-se em conta uma característica procedural ou procedimental: cada temporada é independente, com arcos individuais, apresentando ao público um novo conjunto de personagens e outro recorte temporal.

A série televisiva “Cinema Brasileiro” é uma obra de ficção inspirada em pessoas que estiveram envolvidas na realização de filmes brasileiros. Os bastidores revelam as relações entre as personagens em uma variedade de situações, por vezes dramáticas e outras cômicas. Produtores, diretores, atores e profissionais do cinema habitam os estúdios, escritórios e locações de filmes brasileiros que marcaram de certa forma nossa história cinematográfica.

A primeira temporada, por exemplo, se passa do final da década de 1940 até o começo da década de 1960. O protagonista fio condutor, personagem inspirado no ator e diretor Anselmo Duarte nos leva a um *storyline* bastante claro: um interiorano de origem humilde se

torna um famoso galã e batalha contra os estigmas da classe e crítica cinematográfica para ser um diretor reconhecido.

O tema proposto pela série é o próprio Cinema Brasileiro, uma visão sobre a construção da sua história através de crônicas, recriadas e inspiradas em pessoas que viveram e trabalharam fazendo filmes no Brasil. O tempo, protagonista que atravessa os episódios em horas e dias, em meses entre os episódios, em anos entre as temporadas.

Figuras relevantes e que suas famas ultrapassaram gerações conviveram com outras que escaparam à, pouco conhecida pelo público geral, historiografia do cinema brasileiro. Anselmo Duarte, Grande Otelo, Humberto Mauro e Glauber Rocha por exemplo, e os tantos que foram responsáveis pela presença de filmes nas salas de cinema, servem de inspiração para personagens fictícios que ganham vida nos conflitos que envolvem estes com produtores, críticos e público.

A ideia central da série é eleger um protagonista diferente para cada temporada que seja inspirado em uma pessoa que transitou pelos espaços de produção cinematográfica e dessa forma contar histórias interessantes sobre os bastidores e o trabalho no exercício dessas profissões. O foco é lançar mão da ficcionalização da memória, utilizando como base as biografias publicadas, reportagens, além dos próprios filmes, para a criação de narrativas envolventes. Como pano de fundo, uma construção da história cultural e política do Brasil dentro de cada um dos recortes.

Criar uma série televisiva que fala sobre o cinema brasileiro é estabelecer uma possibilidade de falar ao público sobre a história do nosso cinema e da nossa cultura, e dessa forma despertar um interesse e valorização da nossa cinematografia. Recuperar a memória de outras épocas e ficcionalizar construções de contextos históricos nos quais os meios de produção de filmes eram diferentes dos de hoje é também instigar o público a valorizar e buscar conhecer a produção cinematográfica nacional.

O conceito que unifica a série em todas as temporadas é a vivência nos bastidores, num contexto de produção muitas vezes precária e a superação dessa condição de subdesenvolvimento para a produção de filmes. Como as relações entre esses trabalhadores se dão com a relação de seus contextos e como isso foi se alterando dentro das décadas do cinema no Brasil.

Como referência para a construção de personagens do universo do cinema está a série norte-americana “Feud” (2017) de Ryan Murphy por tratar dos bastidores de um filme, fazendo uma reconstrução ficcionalizada dos estúdios e figuras baseadas em pessoas reais

durante a década de 1960. Está como referência também por fazer do ambiente de estúdio um elemento narrativo, onde se desenrolam as tramas das personagens principais.

Como referência para o departamento de arte está extensa pesquisa acerca dos objetos de cena e figurinos de uma época contida na série norte-americana “Mad Men” (2007-2015) de Matthew Weiner. Para “Cinema Brasileiro” está prevista uma pesquisa tal qual esta que investigue e levante características específicas do contexto do recorte no qual se passam as temporadas.

Buscando referências dentro do escopo de produções de séries audiovisuais brasileiras, “Coisa Mais Linda” (2019) representa um exemplo atual da construção de uma diegese se utilizando de cenários compostos em sua maior parte por interiores, e de maneira estratégica a seleção de locais atemporais para contribuir para a imersão do público.

Linguagem e Procedimentos Narrativos - Drama Histórico

Existe o ofício da fabulação quando se trata de uma obra audiovisual seriada que é baseada - ou inspirada - em “*atos reais*” (construções históricas tomadas como oficiais). Quando se possui o cinema ou televisão como tema de uma criação, fora a questão metalinguística, existe também a necessidade de um distanciamento e de uma sequência de escolhas que devem ser realizadas. É notável que ao se debruçar sobre um recorte e lançar mão de diversas fontes disponíveis sobre a época, o assunto e as pessoas, está se criando um conjunto imagético e literário que mais tarde deverá sofrer um processo de adaptação.

Existe de fato uma responsabilidade com a criação artística que é baseada na vida daqueles que viveram no passado real. Ao mesmo tempo, existe a questão da ficcionalização da memória, em que o processo de fabulação busca, nesse constante trabalho de tradução intersemiótica, tornar adequada a linguagem audiovisual informações desse passado. Nessa tradução do compêndio de informações históricas e subjetivas ocorre a transmutação de diversos suportes na convergência de uma linguagem cinematográfica, num sentido de transpor “de um sistema de signos para outro” (PLAZA, 1938, p. 37).

É possível trabalhar livremente inspirado nesse material histórico através da ficção que é categorizado como um subgênero dramático, o *drama histórico* ou *drama biográfico*. Existem dentro disso armadilhas, como tratar do passado com questões do presente de maneira anacrônica, a historicidade dos conceitos e um certo tato para tratar de questões sensíveis - que talvez sejam hoje, mas que não eram cinquenta anos atrás. A aplicação de conceitos que hoje são diferentes do que eram no passado - principalmente os relacionados a

justiça, moral, podem parecer armadilhas para a adaptação do passado, mas que por vezes podem ser subvertidos e absorvidos como linguagem - a anacronia de uma trilha sonora por exemplo - para aproximar o universo diegético a um público que não se encontra associado ao mesmo. Da mesma maneira a variação linguística do tempo, tanto da escrita, mas principalmente das falas, no emprego de gírias e estruturas gramaticais próprias de uma época.

Perfil dos Personagens

Adelmo Soares é o protagonista da primeira temporada. De origem humilde do interior de São Paulo acaba entrando no cinema por acidente e se torna um dos maiores galãs de sua época. É um homem charmoso, com os cabelos escuros e sempre penteados, é também bastante vaidoso. Um contador de histórias e que possui um compasso moral alinhado, apesar de se deixar levar pela sua ambição. Sua maior motivação é a de se tornar um diretor reconhecido pela crítica e pela classe cinematográfica, que pelo contrário, o subestima pela fama de ator. Tem como sua melhor amiga Geórgia, confia muito no trabalho de Clóvis, tem como seu principal antagonista Rubens. Personagem livremente inspirado no ator e diretor Anselmo Duarte.

Geórgia Dalto é a melhor amiga de Adelmo Soares e o acompanha tanto na sua vida profissional quanto pessoal. Ela é alta, se veste de maneira bastante moderna para a época, com ternos finos e bem cortados. Uma mulher de origem abastada, faz parte de uma família muito bem relacionada no Rio de Janeiro. Argumentista e escritora por paixão, está sempre orbitando o universo da produção cinematográfica vendendo seus roteiros para os estúdios. Boêmia, é muito conhecida e respeitada dentro do círculo cultural e político. Personagem livremente inspirada em Jorge Dória, amigo de Anselmo Duarte, bem como Lygia Fagundes Telles que também frequentava este círculo.

Rubens Miaffora é o antagonista de Adelmo dentro dessa temporada. Crítico de cinema que escreve nos principais jornais e revistas do país, é um formador de opinião dentro da área. Pessoalmente Rubens é um tanto amargurado, que parece ter um pouco de ressentimento com a ascensão de Adelmo. No início da temporada ele já está passando dos seus cinquenta anos, está levemente acima do peso, cabelos grisalhos e ralos. Sempre carrega consigo um bloco de papel e é um grande conhecedor de nomes e conservador no que diz respeito ao cinema. Livremente inspirado no crítico Rubem Biáfora.

Clóvis Mancinni, um dos produtores mais importantes do país na época. Sua relação com Adelmo é profissional e o acompanha desde o início de sua carreira de ator até no momento em que passa a dirigir filmes. Passou anos trabalhando na Atlântica Cinematográfica e após seu fechamento se torna um forte produtor independente, fundando uma pequena produtora na Rua do Triunfo. É um grande apoiador de Adelmo e aposta nos seus filmes, mas não de forma caridosa, e sim por ver que ali existe uma chance real de lucro. Clóvis tem a aparência de um homem comum de negócios, sempre de terno, face arredondada, cabelos penteados. Personagem livremente inspirado no produtor Oswaldo Massaini.

Pedro Glauco nessa temporada é um personagem secundário, que na próxima temporada se tornará um dos protagonistas. Ele é um jovem cineasta bastante expressivo, com opiniões fortes e voz alta. Influenciado pela corrente de um cinema estrangeiro de moda na época, defende um cinema que fale dos problemas do povo, muito diferente do que era feito até então pela geração de Adelmo. Para Adelmo, Pedro e o grupo formado por ele representam a chegada de uma nova geração. Personagem livremente inspirado em Glauber Rocha, Ruy Guerra e o grupo do Cinema Novo.

Segmento de mercado, público alvo, canais de veiculação

A série propõe uma classificação indicativa voltada para o público maior de 14 anos, devido a representação de uso de álcool e uso de linguagem imprópria para o público infantil. O apelo para o público jovem será dramático e de uma linguagem, assim como a montagem, que dialoga com obras comerciais. Os jovens, entre 15 e 29 anos, habituados com a linguagem seriada são o público principal.

Para o público adulto, existe o apelo da memória, a nostalgia dos eventos referidos na série terem coincido com a época da infância ou juventude da geração anterior. A relação com o figurino, os carros, objetos de arte e as reconstituições linguísticas adaptadas trarão a atmosfera de deslocamento temporal que se pretende situar a trama da série.

“Cinema Brasileiro” é uma série que funciona para veiculação em canais abertos dentro da faixa de exibição adequada. Funciona também para canais por assinatura, principalmente o Canal Brasil e Canal Curta, que se encaixam com o conteúdo proposto. E também com plataformas de *streaming* e de *video-on-demand*.

Metodologia de desenvolvimento

A partir do recorte temporal criado para a primeira temporada da série, duas etapas simultâneas terão início. O primeiro, o aprofundamento através das biografias daqueles que serviram como inspiração para os personagens dessa primeira temporada, e o segundo a do desenvolvimento narrativo, utilizando do material fornecido na pesquisa, para o desenvolvimento completo do arco da temporada, descrição completa das personagens e cenários.

O projeto parte de pesquisas históricas publicadas para tomar como guia na construção das narrativas e inspirar o desenvolvimento das personagens e suas relações interpessoais. Conhecer os meios de produção cinematográfico brasileiro através da História desperta no espectador o desejo de conhecer os filmes aos quais a série faz referência. Não apenas das produções, mas também uma visão singular, apesar de não inédita, da História dos contextos culturais brasileiros nos períodos abordados nos episódios.

A metodologia para o desenvolvimento dos roteiros emprestará da lógica utilizada largamente na produção das séries norte-americanas. A implementação de uma sala de roteiristas, formada por profissionais do roteiro e pesquisadores da história do cinema brasileiro, trabalharão juntos para se obter uma obra seriada coesa, com capacidade de entreter e também de falar com propriedade de eventos históricos.

Importante também ressaltar que em paralelo à primeira temporada, a segunda estará sendo idealizada, para que possam-se pensar de maneira estratégica os ganchos entre os personagens que irão atravessar as temporadas. O contexto de produção de filmes da época é bem maior do que aquele abordado no primeiro planejamento, e caso seja necessário, podem-se incluir outros personagens a serviço da trama.

A pesquisa, além da histórica, se aplica para a questão do desenvolvimento de narrativas seriadas. Utilizando-se de consultores experientes, a sala de roteiristas será também guiada por tendências de mercado buscando uma ampla identificação com as faixas etárias e grupos sociais que compõem o público alvo.

Com os roteiros e a bíblia bem definidas, parte-se para o desenvolvimento da peça promocional audiovisual. O teaser é de grande importância para se demonstrar de maneira visual os aspectos a serem explorados, tal qual um breve resumo dos pontos importantes da narrativa e dos conflitos do protagonista.

A pesquisa qualitativa a ser encomendada vai tratar da relação do público brasileiro com os temas que a série irá tocar, e da maneira como irá abordar. O que interessa a esse

levantamento é descobrir o que dentro de narrativas de séries brasileiras de época faz com que o público adquira engajamento, e o que os leva a fazer *binge-watching* (assistir todos os episódios de uma temporada de uma vez).

Dentro do escopo da pesquisa é necessário, dentre outras questões, também levantar como que o público lida com a história do seu cinema, se existe um imaginário dos bastidores e por fim, qual é o interesse nesse universo. As referências utilizadas servem como compasso para também medir a relação do público com o gênero dramático histórico.

Os resultados da pesquisa podem ajudar a direcionar quais elementos podem ser melhor explorados pela sala de roteiristas durante o desenvolvimento. Questões que envolvem a espectralidade dependem diretamente desse tipo de pesquisa, fazendo com que possam-se aumentar as chances de sucesso de uma série para com seu público.

De certa maneira, estabelecer o recorte para a pesquisa é de forma objetiva fazer a escolha para o início de uma sistematização sobre o período de treze anos que se desloca entre 1949 e 1962 numa História do Cinema Brasileiro. A metodologia para o recolhimento desses vestígios históricos se pauta também na escolha do tipo de material a ser estudado. Algumas análises para se tomar como base a maneira como o audiovisual é capaz de falar de épocas passadas, relacionando com personagens e contextos que priorizam os bastidores da produção cinematográfica em seus motes centrais.

Estratégias Transmídias

Para a série “Cinema Brasileiro” existem algumas abordagens com relação ao universo das transmídias. A primeira é a de se articular e incentivar o acesso aos filmes que, de maneira indireta, a série faz menção: “Carnaval no Fogo”, “Tico-Tico no Fubá”, “Absolutamente Certo” e “O Pagador de Promessas”. Dessa maneira, a série que parte das histórias de bastidores desses filmes reais, é uma porta de entrada para o espectador adquirir interesse por obras clássicas do cinema brasileiro. Esse dispositivo transmidiático de aprofundamento gera engajamento à própria série de maneira indireta.

Como ferramenta transmidiática introdutória, o material de divulgação criado servirá como uma *prequel*, um capítulo que antecede o início da narrativa e do arco de fato das personagens. Com isso, já se tem um *crossbone* que será hospedado no site da série, no qual, após assistir a toda a temporada, o espectador receberá essa história como um bônus.

Proposta de Material Promocional Audiovisual

Pretende-se desenvolver uma peça audiovisual com duração de em média dez minutos, que possua uma estrutura narrativa fechada com a intenção de apresentar o protagonista e seu universo de forma atraente para o público e para os players. A ideia é utilizar-se do formato de curta-metragem para mostrar Adelmo Soares, o protagonista, dentro de um estúdio passando por situações junto a equipe e elenco. Também estará presente a paisagem urbana dos anos de 1950 através de imagens de arquivo e sequências utilizando-se do conjunto arquitetônico do centro histórico de Cataguases.

O teaser também é o momento de se demonstrar as escolhas estéticas para os setores técnicos, como a fotografia e montagem. Além disso uma apresentação do conceito visual através do departamento de arte, da escolha da trilha sonora e, principalmente, do tom da narrativa.

Após a definição do roteiro com a equipe de desenvolvimento e uma pesquisa de mercado, será possível entender as especificidades que esta peça precisa para ser capaz de se comunicar com o público. É importante que este material audiovisual sirva como apresentação, mas também como um chamariz, que faça com que o público sinta vontade de assistir o desenrolar da trama seriada.

Planejamento de produção da primeira temporada em Minas Gerais

“Cinema Brasileiro” é uma série, que em sua primeira temporada, se passa num recorte temporal específico: de 1949 a 1962. Os locais que a série usa como cenário são em sua maior parte Rio de Janeiro e São Paulo, com a maioria da utilização em internas, mas com cenas que usam da arquitetura para marcar a época em que se passa. E é pensando nisso que realizar esse tipo de produção no interior de Minas Gerais, onde o conjunto arquitetônico não foi completamente destruído para dar lugar a edifícios modernos, é uma opção certa para esta série.

As cidades que fazem parte da região da Zona da Mata, especificamente Cataguases, Leopoldina, Miraflores e outras no entorno, possuem prédios que certamente antecedem o período em que a primeira temporada se passa. Em Cataguases, por exemplo, o edifício da Prefeitura Municipal, a antiga Fábrica dos Irmãos Peixoto, o Colégio Nossa Senhora do Carmo e o calçadão, que foi recentemente revitalizado.

A empresa proponente deste projeto é sediada na cidade de Cataguases - MG, que além do cenário, possui uma capacidade de produção cinematográfica, com profissionais

qualificados e infraestrutura própria, incluindo um estúdio que será bastante utilizado na realização do material promocional audiovisual, bem como na produção da primeira temporada. São estas algumas das motivações para a realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata.

Conclusão

A produção de uma obra audiovisual seriada que se torna um elemento de composição para se colaborar com a historiografia do cinema brasileiro é o objeto aqui apresentado. Dentre os problemas relacionados ao pensamento que cerca seu desenvolvimento, as questões metodológicas para as escolhas da periodização e da construção de personagens protagonistas - autores ou não - despertam na produção a potência que este tipo de obra pode possuir para com o público.

Se por um lado se escolhe para a primeira temporada o período de 1949 a 1962, particularmente quatro filmes que envolvem a presença de Anselmo Duarte, quantos filmes e profissionais do cinema brasileiro estão sendo “deixados de fora” deste recorte? Dentro deste mesmo recorte, não seria possível se fazer uma outra abordagem, partindo para o desenvolvimento de um cinema de realismo social como o de Nelson Pereira dos Santos como protagonista? Ou ainda, não desviando do universo abordado e alterando-se sutilmente o período, ter como protagonista um que foi considerado um dos melhores atores do mundo, batizado por Sebastião Bernardes de Souza Prata e conhecido como Grande Otelo? Ou ainda, mantendo-se no contexto de produção em que se inicia a temporada, discutir-se através da ficção a estrutura montada por Severiano Ribeiro e seu impacto na produção e exibição de filmes neste período?

As possibilidades parecem virtualmente infinitas quando se pensa em recortes, protagonistas e se coloca na equação a questão da ficcionalização. Porém, parece interessante, tanto para uma discussão historiográfica quanto para uma possível viabilização desta série - no sentido comercial entre emissora e público - partir de um tema que parece um “lugar comum”. Uma trajetória clássica que faz menção a um filme como “O Pagador de Promessas” pode se relacionar diretamente com um imaginário que o público tem com a história do cinema nacional. Para além disso, em temporadas futuras, pretende-se levar mais a fundo de que maneira esta série pode trazer questões sobre a maneira como a própria historiografia do cinema brasileiro vem sendo construída sob diversas óticas.

Bibliografia

ALVARAY, Luisela. *Desafios a la otra historia: el otro cine*. In: *Memória, história, identidade*. Cinemais: Rio de Janeiro, 2004. 97-138

AVELAR, Alendre de Sá. *A biografia como escrita da História: possibilidades, limites e tensões*. Dimensões, vol. 24, 2010, p. 157-172. ISSN: 1517-2120.

BERNARDET, Jean-Claude; AUTRAN, Arthur. *Cinema brasileiro: propostas para uma história*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2009

_____, Jean Claude. *Brasil em tempo de cinema: ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2007

_____. *Historiografia Clássica do cinema brasileiro: metodologia e pedagogia*. São Paulo: Editora Annablume, 2008

_____. *O autor no cinema: a política dos autores: França, Brasil - anos 1950 e 1960 / colaboração de Francis Vogner dos Reis*. São Paulo: Editora SESC São Paulo, 2018

BURKE, Peter. *A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

_____. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008.

CARVALHO, Tania. *Tônia Carrero: movida pela paixão*. São Paulo: Editora Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009

FONSECA, Elisa. *Memória Ficcionalizada: Reflexões sobre a Ditadura Militar na Televisão Brasileira*. Comunicado na ComuniCon. 2018.

FLÓRIDO, Eduardo Giffoni. *As grandes personagens da História do Cinema Brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora Fraiha, 1999

GOMES, Paulo Emílio Salles; CALIL, Carlos Augusto; XAVIER, Ismail. *Uma situação colonial?* São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2016

GOMES, Paulo Emílio Salles; GONZAGA, Adhemar. *70 anos de Cinema Brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora Expressão e Cultura, 1966

- GOMES, Mayra Rodrigues. *Um Censor em Fábula: Análise à partir da Série Televisiva Magnífica 70*, do Arquivo Miroel Silveira e da Boca do Lixo. Comunicado na Intercom. 2015
- GONZAGA, Alice; AQUINO, Carlos. *Gonzaga por ele mesmo*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1989
- MALATIAN, Maria Teresa. *A biografia e a história*. Cadernos Cedem, Artigos. P.16-25. 2009.
- MARINHO, Flávio. *Oscarito: o riso e o siso*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007
- MELO, Luís Rocha. *Historiografia audiovisual: a história do cinema escrita pelos filmes*. ARS, São Paulo, volume 14, número 28, p.221-245, 2016
- PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987
- PRIORE, Mary del. *Biografia: quando o indivíduo encontra a história*. Topoi, v. 10, n. 19, jul.-dez. 2009, p. 7-16.
- RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe. *Enciclopédia do cinema brasileiro*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2012
- RIVERA, Tania. *Cinema, imagem e psicanálise*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2008
- SALEM, Helena. *90 anos de cinema: Uma aventura brasileira*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1988
- SINGH, Oséas. *Adeus Cinema*. São Paulo: Editora Massao Ohno, 1993
- VIANY, Alex. *Introdução ao cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora Revan, 1993
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema: antologia*. São Paulo: Editora Graal, 2008

ANEXO I

Orçamento do projeto de desenvolvimento

CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO TÍTULO DO PROJETO: "CINEMA BRASILEIRO"							
Itens	Descrição dos Itens	qtde unid/s	unidade	qtde item	Valor unitário	Sub-Total	Total
1	Desenvolvimento de Projeto						R\$ 106.600,00
1.1	Pesquisa					R\$ 6.600,00	
1.1.1	Pesquisador	3	mês	2	R\$ 1.100,00	R\$ 6.600,00	
1.2	Roteiros da primeira temporada e do material de divulgação					R\$ 49.200,00	
1.2.1	Chefe da Sala de Roteiristas	8	serviço	1	R\$ 3.100,00	R\$ 24.800,00	
1.2.2	Roteirista	8	serviço	1	R\$ 2.100,00	R\$ 16.800,00	
1.2.3	Ass. de roteiro	8	serviço	1	R\$ 950,00	R\$ 7.600,00	
1.3	Bíblia da série					R\$ 26.000,00	
1.3.1	Showrunner	1	serviço	1	R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00	
1.3.2	Roteirista	1	serviço	1	R\$ 8.000,00	R\$ 8.000,00	
1.4	Consultorias					R\$ 17.200,00	
1.4.1	História do Cinema Brasileiro	4	consultoria	1	R\$ 1.800,00	R\$ 7.200,00	
1.4.2	Script Doctor	5	consultoria	1	R\$ 2.000,00	R\$ 10.000,00	
1.5	Produção					R\$ 4.200,00	
1.5.1	Produção Executiva	1	serviço	1	R\$ 4.200,00	R\$ 4.200,00	
1.6	Produção Gráfica					R\$ 3.400,00	
1.6.1	Ilustrador	1	serviço	1	R\$ 1.600,00	R\$ 1.600,00	
1.6.2	Designer Gráfico	1	serviço	1	R\$ 1.800,00	R\$ 1.800,00	
5	Despesas Administrativas						R\$ 4.854,00
5.1	Advogado					R\$ 2.200,00	
5.1.1	Contratos equipe e direitos sobre obra	1	serviço	1	R\$ 2.200,00	R\$ 2.200,00	
5.3	Contador					R\$ 1.900,00	
5.3.1	Fechamento da prestação de contas	1	serviço	1	R\$ 1.900,00	R\$ 1.900,00	
5.8	Material de Escritório					R\$ 754,00	
5.8.1	Cartucho Impressora	1	produto	8	R\$ 38,00	R\$ 304,00	
5.8.2	Pacote 100 Folhas A4	1	produto	6	R\$ 20,00	R\$ 120,00	
5.8.3	Caneta	1	produto	20	R\$ 1,50	R\$ 30,00	
5.8.4	Bloco de papel adesivado	1	produto	12	R\$ 25,00	R\$ 300,00	
6	Tributos e Taxas						R\$ 9.000,00
6.1	Encargos Sociais					R\$ 9.000,00	
6.1.1	ISS Notas Produtora	1	tributo	6%	R\$ 150.000,00	R\$ 9.000,00	
	TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$ 120.454,00
7	Comercialização (até 30% do somatório dos itens 1 a 6)						R\$ 29.500,00
7.3	Material de divulgação					R\$ 29.500,00	
7.3.1	Produção de material promocional de divulgação (até 10 minutos)	1	produto	1	R\$ 29.500,00	R\$ 29.500,00	
	Total Geral						R\$ 149.954,00

ANEXO II

Currículo da empresa produtora proponente

Filmes do Mato

CNPJ 31.508.619/0001-35
www.filmesdomato.com.br

Filmes do Mato é uma produtora audiovisual localizada na Zona da Mata mineira, com sede em Cataguases e atuação em seu entorno. Com foco em produção autoral, desenvolve projetos de ficção e documentário. Atende também o mercado com realizações de filmes institucionais, coberturas, vinhetas, videoclipes e projetos educacionais na área de audiovisual.



Filmes de Longa-metragem

IMO (2018) — dir. Bruna Schelb Corrêa

CPB: B19-002763-00000

Ficção, 70 min. Seleção Mostra Aurora exibido na 21ª Mostra de Cinema de Tiradentes 2018. Tiradentes (MG); Mostra Tiradentes SP 2018. São Paulo (SP); 5 Parada de Cinema de Teresina (PI); Lima Independiente International Film Festival 2018. (Lima, Peru); Festival Ecrã MAM. Rio de Janeiro (RJ); Mostra Livre de Cinema - Circuito de Cinema do Museu da Imagem e do Som (MIS) (SP); The World Festival of Emerging Cinema. (St. Augustine, Trinidad e Tobago); Festival CEN. Porto Alegre (RS); Exibição no Deptford Cinema (Londres, Reino Unido); Festival Primeiro Plano Mercocidades. Juiz de Fora (MG); Mostra Livre de Cinema Feminino. Santos (SP); Prospectiva/B.L.O. (Calvi, Italia); 9 SUA Nacional - UFF. Niterói (RJ); Mostra das Minas. Santos (SP); Fica.Vc - Cine Odeon. Rio de Janeiro (RJ); Lift-Off Global Network Pinewood Studios (Iver, Reino Unido).

Ideia da Brava (2021) — dir. Bruna Schelb Corrêa

Ficção, 90 min. Projeto em fase de desenvolvimento. Selecionado para o 10º Brasil CineMundi - International Coproduction Meeting, durante a programação do CineBH 2019.

Filmes de Curta-metragem

Fantasmatelo (2020) — dir. Bruna Schelb Corrêa

Ficção, 15 min. Projeto aprovado na Lei de Incentivo à Cultura. Em fase de captação de recursos.

Luiz Vai Buscar Pão (2019) — dir. Bruna Schelb Corrêa

Ficção, 15 min. Selecionado na 4ª Edição do edital Usina Criativa do Polo Audiovisual da Zona da Mata. Menção Honrosa no Laboratório de Roteiros Latino-Americano do Grupo Luzes da Cidade. Em etapa de pré-produção.

JFARMA (2019) — dir. Luis Bocchino e Bruna Schelb Corrêa

Ficção, 1 min. Curta-metragem selecionado para o Festival do Minuto.

Janaína-Sem-Cabeça (2019) — dir. Bruna Schelb Corrêa

Ficção, 10 min. Projeto em pós-produção.

Há Tempos Não Vejo Minha Mãe (2019) — dir. Luiza Reis

Ficção, 20 min. Projeto em pós-produção.

MÁI ÁIS (2019) — dir. Bruna Schelb Corrêa

CPB: B19-002767-00000
Ficção, 10 min.

KLEOS (2019) — dir. Luis Bocchino

CPB: B19-002774-00000
Ficção, 10 min.

MONSTRA (2018) — dir. Felipe Monteiro

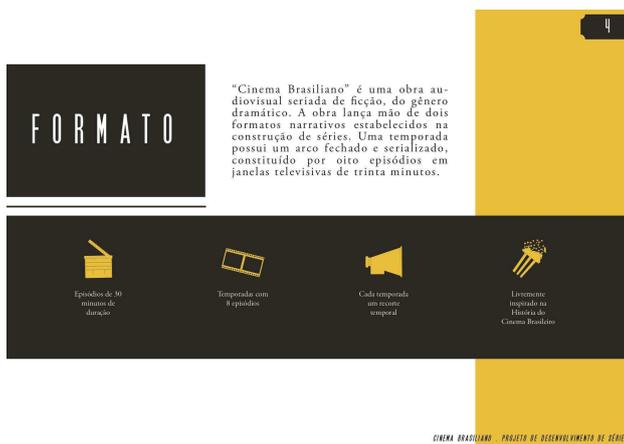
CPB: B19-002770-00000
Documentário, 10 min. Exibição no FliQs Queer Film. Montreal, Canadá; Exibição no Darkroom Festival. Londres, Reino Unido.

Purrsona (2017) — dir. Bruna Schelb Corrêa

CPB: B19-002765-00000
Ficção, 2 min.

ANEXO III

Projeto gráfico



Projeto gráfico

ANEXO

III

Projeto gráfico





TEMPORADAS FUTURAS



PRIMEIRA
TEMPORADA

SEGUNDA
TEMPORADA

TERCEIRA
TEMPORADA

QUARTA
TEMPORADA

QUINTA
TEMPORADA

SEXTA
TEMPORADA

CINEMA BRASILIANO . PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SÉRIE



ZONA DA MATA

CENÁRIO DA PRIMEIRA TEMPORADA

"Cinema Brasileiro" é uma série, que em sua primeira temporada, se passa num recorte temporal específico: de 1949 a 1962. Os locais que a série usa como cenário são em sua maior parte Rio de Janeiro e São Paulo, com a maioria da utilização em internas mas com cenas que usam da arquitetura para marcar a época em que se passa. E é pensando nisso que realizar esse tipo de produção no interior de Minas Gerais, onde o conjunto arquitetônico não foi completamente descaracterizado para dar lugar a edifícios modernos, é uma opção certa para esta série. As cidades que fazem parte da região da Zona da Mata, especificamente Cataguases, Leopoldina, Miraf e



EDIFÍCIO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES



ESTÚDIO PMA - LEOPOLDINA

outras no entorno, possuem prédios que certamente antecederam o período em que a primeira temporada se passa. Em Cataguases, por exemplo, o edifício da Prefeitura Municipal, a antiga Fábrica dos Irmãos Peixoto, o Colégio Nossa Senhora do Carmo e o calçadão, que foi recentemente revitalizado.

CINEMA BRASILIANO . PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SÉRIE



FILMES
DO MATO

FILMES DO MATO
CNPJ 31.508.619/0001-35
Cataguases - MG

filmesdomato@gmail.com.br
www.filmesdomato.com.br

CINEMA BRASILIANO . PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SÉRIE

PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES

CHAMADA PÚBLICA PARA SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

A PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES, através da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo, a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais e a ENERGISA Minas Gerais Distribuidora S.A., em parceria com a AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA – ANCINE através do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA, realizam essa CHAMADA PÚBLICA para SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS, em conformidade com ações previstas no Termo de Complementação nº 21-E/2018, aprovado pela Chamada Pública ANCINE/FSA 01/2018 COINVESTIMENTOS REGIONAIS. Assim, torna público a abertura de processo de seleção de projetos audiovisuais para recebimento de recursos financeiros conforme descrito nas cláusulas abaixo.

1. DO OBJETO

1.1 - Esta CHAMADA PÚBLICA tem como objeto a realização de SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS de Núcleo Criativo, Desenvolvimento de Séries para TV, Produção de Longas-metragens, Produção de Séries de TV, Produção de Jogos Eletrônicos e Comercialização de Longas-metragens, nas condições e especificações previstas neste Edital e seus Anexos.

1.2 - Os projetos selecionados receberão recursos financeiros para desenvolvimento, produção ou comercialização da obra, contribuindo para o desenvolvimento da indústria do audiovisual no Estado de Minas Gerais.

1.3 - A aplicação dos recursos do FUNDO SETORIAL DO AUDIOVISUAL - FSA é regida pelas disposições da Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, e do Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007, e pelo Regulamento Geral do PROGRAMA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DA INDÚSTRIA AUDIOVISUAL - PRODAV, disponível no portal da AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA - ANCINE na internet:

<http://fsa.ancine.gov.br/normas/regulamento-geral-do-prodav>.

2. DAS DEFINIÇÕES

2.1 - Ressalvadas as definições constantes nessa CHAMADA PÚBLICA, os termos utilizados obedecem às definições da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, das Instruções Normativas emitidas pela ANCINE, em especial as Instruções Normativas nos 65, 91, 104, 105, 124, 125, 130 e do Regulamento Geral do Programa de Apoio do Desenvolvimento da Indústria Audiovisual – PRODAV.

2.2 - Para fins desta CHAMADA PÚBLICA, define-se que:

a) **FORMATO DE OBRA AUDIOVISUAL:** criação intelectual original, externalizada por meio que assegure o conhecimento da autoria primária, que se caracteriza por estrutura criativa central, invariável, constituída por elementos técnicos, artísticos e econômicos, descritos de forma a possibilitar arranjos destes elementos para a realização de uma obra audiovisual seriada.

b) **PRODUÇÃO**: todos os processos relativos à realização do filme, incluindo a captação de imagens e sons.

c) **NÚCLEO CRIATIVO**: reunião de profissionais criadores, organizados por empresa brasileira independente e sob a direção de um líder indicado por esta, com a finalidade de desenvolver de forma colaborativa uma Carteira de Projetos de obras audiovisuais.

d) **JOGOS ELETRÔNICOS**: também chamados de games, são conteúdos audiovisuais interativos, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). Podem ser criados para diversas plataformas (dispositivos móveis, consoles, etc.).

e) **GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)**: é um documento contendo as principais informações e parâmetros sobre aspectos de desenvolvimento e produção do jogo;

f) **MATERIAL PROMOCIONAL AUDIOVISUAL**: protótipo audiovisual derivado de projeto de desenvolvimento integrante da Carteira de Projetos, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto, websódios com duração máxima de 12 (doze) minutos ou outros, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção da obra audiovisual derivada do projeto de desenvolvimento.

g) **DEMO JOGÁVEL**: protótipo ou versão de demonstração promocional de jogo eletrônico derivado de projeto de desenvolvimento integrante da Carteira de Projetos para fins de experiência e avaliação, possuindo jogabilidade restrita a certos níveis ou limitação do tempo de jogo.

h) **PESQUISA QUALITATIVA**: pesquisa destinada a mensurar a recepção de material promocional audiovisual junto a público-alvo, elaborada por instituto de pesquisa a partir de conjunto de técnicas não estatísticas.

i) **SALAS COMERCIAIS DE CINEMA**: aquelas que atendam concomitantemente às seguintes características, conforme definição dada pelo inciso I do art. 2º da Instrução Normativa nº 65, de 18 de outubro de 2007:

- tecnologia de projeção de imagens com o uso de equipamentos digitais de alta performance ou projetores de filmes de 35mm (trinta e cinco milímetros);
- programação formada, predominantemente, por longas-metragens com lançamento comercial no Brasil nos últimos 12 (doze) meses;
- modelo de negócio com predomínio de cobrança de ingressos.

j) **PROPONENTE**: Pessoa jurídica responsável pela proposta de desenvolvimento e/ou produção e todo o processo de inscrição e acompanhamento desta CHAMADA PÚBLICA.

k) **OBRA**: produto audiovisual produzido e finalizado, pronto para exibição e comercialização, seja para cinema ou para televisão.

l) **OBRA INÉDITA**: obra que nunca foi publicada, editada, realizada, finalizada, veiculada ou transmitida para a finalidade para a qual se destina, ou seja, para cinema ou televisão, na categoria em que o projeto foi inscrito nesse Edital. Será considerada obra inédita também a adaptação de obras para novos formatos, nova temporada no caso de séries, continuação de longas-metragens, *spin-offs*, entre outros desde que devidamente justificados. Como exemplos, a adaptação de uma

série, de um livro ou de uma peça de teatro para uma obra de curta ou longa metragem, será também considerada uma obra inédita.

m) PROPOSTA: proposta de desenvolvimento e/ou produção de obras de longa-metragem, obras seriadas e jogos eletrônicos que visa o desenvolvimento e/ou produção para posterior distribuição e exibição em salas de cinema e emissoras de TV.

n) GÊNEROS:

1. Ficção: produzida a partir de roteiro e cuja trama/montagem seja organizada de forma narrativa;
2. Animação: produzida por meio de técnicas de animação, cuja maioria dos personagens principais, se existirem, sejam animados. O uso de *live-action* é permitido desde que estes personagens não descaracterizem o caráter de animação ou que sejam a maior parte dos personagens principais;
3. Documentário: produzido a partir de roteiro cuja trama seja organizada por meio de estratégias de abordagem da realidade ou por meio de narração, descrição de fatos e depoimentos de personagens reais. O uso de animação é permitido desde que sua utilização não descaracterize o caráter de documentário;

3. DOS RECURSOS DISPONÍVEIS

3.1 - Os recursos financeiros a serem aplicados nesta CHAMADA PÚBLICA totalizam R\$ 8.750.000,00 (oito milhões, quatrocentos e cinquenta reais) e são provenientes do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA).

Nº	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	VALOR	FONTE
01	Núcleo Criativo	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 500.000,00 para a implantação de Núcleo Criativo de desenvolvimento de Carteira de Projetos, com, no mínimo, 4 (quatro) projetos, sendo: 2 (dois) projetos de obras seriadas de ficção e/ou animação no valor máximo de R\$ 150.000,00 cada; e 2 (dois) projetos de obras seriadas de documentário no valor máximo de R\$ 100.000,00 cada.	R\$ 500.000,00	FSA
02	Desenvolvimento de obras seriadas para TV	Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obras seriadas de animação. Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obra seriada de ficção.	R\$ 300.000,00 R\$ 300.000,00 R\$ 100.000,00	FSA

		Seleção de, no mínimo, 1 (um) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 100.000,00 para projetos de obras seriadas de documentários.		
03	Produção de Longas-metragens	<p>Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 1.400.000,00 para PRODUÇÃO de OBRAS de Longa-Metragem do gênero FICÇÃO e/ ou DOCUMENTÁRIO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição e/ou telefilmes.</p> <p>Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.050.000,00 para PRODUÇÃO de OBRAS de Longa-Metragem do gênero animação, destinada ao segmento de mercado de salas de exibição e/ou telefilmes.</p>	R\$ 2.800.000,00 R\$ 2.050.000,00	FSA
04	Produção de obra seriada para TV	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.000.000,00 para PRODUÇÃO de OBRA SERIADA do gênero FICÇÃO e/ou ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de televisão aberta ou fechada.	R\$ 2.000.000,00	FSA
05	Produção de Jogos Eletrônicos (GAME MOBILE)	Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 250.000,00 para produção de GAME MOBILE	R\$ 500.000,00	FSA
06	Comercialização de longas-metragens	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$200.000,00 de projetos de COMERCIALIZAÇÃO e circulação de FILMES inéditos, prevendo a exibição, de cada filme em, no mínimo, 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos 1 (uma) semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, nos circuitos de salas de cinema do Brasil.	R\$ 200.000,00	FSA
		TOTAL	R\$ 8.750.000,00	FSA

4. DAS CARACTERÍSTICAS DOS PROJETOS

4.1 - Serão aceitos projetos inéditos para o desenvolvimento de projetos de obras seriadas de ficção, animação e documentário; de produção de filmes de longa-metragem de ficção, documentário e animação; de produção de obra seriada de ficção ou animação; de produção de jogos eletrônicos e de comercialização de longas-metragens.

4.2 – Entende-se por NÚCLEO CRIATIVO a reunião de profissionais criadores, organizados por empresa brasileira independente e sob a direção de um líder indicado por esta, com a finalidade de desenvolver de forma colaborativa uma Carteira de Projetos de obras audiovisuais.

4.3 - Entende-se por longa-metragem: obra cinematográfica, com duração superior a 70 (setenta) minutos, finalizada em suportes digitais de alta definição – HD, com resolução 1.080 x 1.920 pixels; por exemplo, 4k, 2k HDCAM SR, DCP, HDCAM, XDCAM, XDCAM EX, DVCPRO HD e HDV; não sendo permitidos formatos standard, tais como DigiBeta, DVDPRO 50, Betacam SR, Betacam, Betacam SX, DVCam e MiniDV, dentre outros.

4.4 – Para projetos de produção de obras seriadas e não seriadas, são considerados *itens não - financiáveis* todas as despesas relativas à comercialização da obra audiovisual no território brasileiro, tais como despesas de confecção e distribuição das cópias digitais ou em película das obras audiovisuais; agendamento de sessões para exibição em salas de cinema em equipamento digital; equipe de lançamento, com exceção de cachê para diretores e atores; ações promocionais e despesas realizadas com produção e veiculação de publicidade relativa à obra, despesas com exibição em espaços alternativos, desde que a título oneroso, despesas com adaptação do formato para outras plataformas (encode) e despesas administrativas associadas à distribuição.

4.5 - A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos itens financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

4.6 - São considerados *Itens não-financeiros* pelo FSA: despesas de agenciamento, colocação e coordenação; despesas de comercialização, divulgação e distribuição; e despesas gerais de custeio da empresa proponente. Dentre as despesas de comercialização não financiáveis se inclui a remuneração dos serviços de gerenciamento e execução do projeto calculada sobre o orçamento de comercialização.

4.7 - No caso de projetos que tenham sido contratados em linhas de desenvolvimento ou produção do FSA, incluindo Arranjos Financeiros Estaduais e Regionais, somente poderão constar despesas complementares relacionadas ao desenvolvimento ou produção do projeto. Caso sejam identificadas despesas relacionadas a itens já custeados com recursos do FSA, sem que seja demonstrada a complementariedade das despesas, estas serão glosadas.

4.8 - Cada projeto audiovisual deverá ter como objetivo a produção de conteúdo brasileiro independente nos termos do inciso V do art. 1º da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e, ainda, ser realizado por produtora brasileira independente, nos termos da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011.

4.9 - Os projetos deverão atender às disposições presentes na Instrução Normativa ANCINE nº 116, de 18 de dezembro de 2014, especialmente os relativos à inclusão, no orçamento, dos custos de legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais.

4.10 – Para os projetos de produção e comercialização, será exigido contrato de distribuição com empresa distribuidora, quando da celebração do contrato de investimento do FSA.

4.11 - Serão aceitos projetos distribuídos em regime de co-distribuição, sendo a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

4.12 - É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento, no território nacional, pela distribuidora no segmento de salas de exibição.

4.13 - No caso de distribuição própria pela empresa produtora ou empresa do mesmo grupo econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição.

4.14 - No caso previsto no item acima, a empresa produtora deverá encaminhar declaração de distribuição própria, na qual constem a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

4.15 - No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela empresa proponente, conforme o item 5.4.6, 'b', da Chamada Pública ANCINE/FSA nº 01/2018 e seu respectivo anexo (item 4.2 do anexo V – Parâmetros obrigatórios para edital de Produção)

4.16 - Os direitos sobre a obra audiovisual, objeto do investimento do FSA, deverão observar o Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV.

5. DAS CATEGORIAS

5.1. Considerando a natureza das propostas, a presente CHAMADA PÚBLICA tem por objeto a seleção de projetos das seguintes categorias:

5.1.1 - CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

5.1.1.1 - Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 500.000,00 para a implantação de Núcleo Criativo de desenvolvimento de Carteira de Projetos, com no mínimo 4 (quatro) projetos, sendo: 2 (dois) projetos de obras seriadas de ficção e/ou animação no valor máximo de R\$ 150.000,00 cada; e 2 (dois) projetos de obras seriadas de documentário no valor máximo de R\$ 100.000,00 cada.

5.1.1.2 - As propostas devem possuir estratégia transmídia que possa alcançar múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

5.1.1.3 - Todas as propostas devem prever a produção de Material Promocional Audiovisual, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto, web-vídeos, protótipos ou guias multimídias, com duração máxima de 12 (doze) minutos, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção das obras audiovisuais derivadas do projeto.

5.1.1.4 - As propostas a serem desenvolvidas possuem TEMÁTICA LIVRE e devem ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.1.5 – Em caso de posterior obtenção de recursos para produção das obras seriadas, estas devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.2 - CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

5.1.2.1 - Seleção de, no mínimo:

- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obras seriadas de animação;
- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projeto de obra seriada de ficção;
- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 100.000,00 para projetos de obras seriadas de documentários.

5.1.2.2 – Todas as propostas devem prever a produção de Material Promocional Audiovisual, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto ou web-vídeos, com duração máxima de 12 (doze) minutos, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção das obras audiovisuais derivadas do projeto.

5.1.2.3 - As propostas a serem desenvolvidas possuem TEMÁTICA LIVRE e devem ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.2.4 – Em caso de posterior obtenção de recursos para produção das obras seriadas, estas devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.3 - CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

5.1.3.1 - Seleção de, no mínimo:

- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 1.400.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRAS DE LONGA-METRAGEM do gênero FICÇÃO e/ou DOCUMENTÁRIO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição.
- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.050.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRAS DE LONGA-METRAGEM do gênero ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição.

5.1.3.2 - As obras audiovisuais devem ser inéditas e originais e OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.3.3 - As obras audiovisuais têm TEMÁTICA LIVRE e devem possuir duração mínima de 70 (setenta) minutos.

~~5.1.3.4 - Caso o projeto inscrito possua orçamento superior aos limites ofertados pelo edital, é preciso indicar o valor total do projeto e apresentar o PLANO DE FINANCIAMENTO (item “i” do PROJETO TÉCNICO da CATEGORIA 03), demonstrando recursos já obtidos pelo filme (se for o caso) e anexar comprovantes de investimentos, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado. O valor pretendido pelo projeto deve corresponder a, no mínimo, 50% do valor total da obra.~~

5.1.3.4 – O valor solicitado neste edital deve corresponder a, no mínimo 50% do valor total da obra.

5.1.3.5 - Caso o projeto inscrito possua orçamento superior aos limites ofertados pelo edital, é preciso indicar o valor total do projeto e apresentar o PLANO DE FINANCIAMENTO (item “i” do PROJETO TÉCNICO da CATEGORIA 03), demonstrando recursos já obtidos pelo filme (se for o caso) e anexar comprovantes tais como: contratos de investimento, certificados de captação, e/ou publicação de resultado de editais onde o projeto já tenha sido contemplado em órgão oficial de imprensa.

5.1.3.6 - A soma entre os valores efetivamente captados, se for o caso, e o valor pretendido neste Edital tem que corresponder a, no mínimo 50% do valor total da obra.

5.1.4 - CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

5.1.4.1 - Seleção de, no mínimo:

- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.000.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA do gênero FICÇÃO e/ou ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de televisão aberta ou fechada.

5.1.4.2 – No caso de Ficção, a obra audiovisual deve ser inédita e original e OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.4.3 - As obras audiovisuais têm TEMÁTICA LIVRE e devem possuir as seguintes durações:

- Ficção: 13 episódios de 26 minutos de duração

- Animação: 13 episódios de, no mínimo, 03 minutos de duração

5.1.4.4 – Caso o projeto inscrito possua orçamento superior aos limites ofertados pelo edital, é preciso indicar o valor total do projeto e apresentar o PLANO DE FINANCIAMENTO (item “i” do PROJETO TÉCNICO da CATEGORIA 04), demonstrando recursos já obtidos para viabilizar a produção da obra (se for o caso) e anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado. O valor pretendido pelo projeto deve corresponder a, no mínimo, 70% do valor total da obra.

5.1.5 - CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

5.1.5.1 - Seleção de, no mínimo, 02 (duas) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 250.000,00 para PRODUÇÃO DE GAME MOBILE para serem comercializados no mercado.

5.1.5.2 - Os projetos de Jogos Eletrônicos (Game Mobile) devem possuir potencial transmídia e poderão estar associados a projetos de longas-metragens e/ou séries produzidos no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata, com claro objetivo de ampliar sua distribuição e comercialização.

5.1.6 - CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

5.1.6.1 - Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 200.000,00 de PROJETOS DE COMERCIALIZAÇÃO e circulação de FILMES inéditos, prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos 1 (uma) semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil.

5.1.6.2 - No caso de, no momento da inscrição nesta CHAMADA PÚBLICA, o projeto ainda não possuir uma empresa distribuidora como interveniente, a proposta de comercialização poderá ser realizada pela própria empresa produtora, quando esta também exercer a atividade de distribuidora, condição que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE com o seguinte código na CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas): 5913-8/00 – distribuição cinematográfica.

6. DAS VEDAÇÕES

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores as pessoas nas condições dispostas abaixo:

a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos das entidades locais responsáveis pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;

b) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2. As obras audiovisuais a serem produzidas tem temática livre. No entanto, é vedado o aporte a conteúdos religiosos ou políticos, manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televentas, infomerciais, propaganda política obrigatória, conteúdo audiovisual veiculado em horário eleitoral gratuito, conteúdos jornalísticos, programas de auditório ancorados por apresentador, bem como em obras audiovisuais de natureza publicitária, institucional ou corporativa, inclusive programas de televentas e infomerciais; obra jornalística; obra promocional; obra pornográfica; obra videomusical; videoaula; programa cuja finalidade principal seja o registro ou transmissão de eventos, ainda que editados, como competições esportivas, shows de música, apresentações de ópera, peças teatrais, espetáculos de dança, entre outros;

7. DAS INSCRIÇÕES

7.1. Prazos

7.1.1. O período de inscrições para projetos nesta CHAMADA PÚBLICA estará aberto entre os dias 02 de agosto de 2019 até às 23h59 de 16 de setembro de 2019.

Abertura das inscrições: 02.08.2019

Encerramento: 16.09.2019

7.2. Condições de Elegibilidade

7.2.1. Serão aceitos projetos que tenham como proponentes pessoas jurídicas com fins lucrativos comprovadamente sediadas em Minas Gerais há, no mínimo, 12 (doze) meses, contados a partir da inscrição neste Edital, com registro regular e classificadas na ANCINE como agentes econômicos brasileiros independentes, nos termos da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, e da Instrução Normativa nº 91, de 1º de dezembro de 2010, pertencentes ou não a grupos econômicos, e que estejam registradas na ANCINE e na Junta Comercial em uma das opções de CNAE (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) listadas abaixo como atividade principal ou secundária:

- 59.11-1/01 – Estúdios cinematográficos;
- 59.11-1/02 – Produção de filmes para publicidade;
- 59.11-1/99 – Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

7.2.1.1 – Somente para os projetos da CATEGORIA 04 (PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS) serão aceitas também inscrições de proponentes pessoas jurídicas que tenham os CNAE`s listados abaixo como atividade principal ou secundária:

- d) 6201-5/01 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda;
- e) 6202-3/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis;
- f) 6203-1/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.

7.2.1.2 – Somente para os projetos da CATEGORIA 05 (COMERCIALIZAÇÃO) é obrigatório que a empresa proponente tenha o CNAE:

- g) 5913-8/00 – distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão, como atividade principal ou secundária.

7.2.2 - É vedada a substituição da empresa produtora proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro do FSA, o Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul – BRDE, com a alteração contratual subjetiva, e sejam observados os termos deste Edital, bem como preservadas as condições para o contrato de investimento do FSA.

7.2.3 - Serão aceitos projetos de co-produção com outras empresas sediadas em Minas Gerais ou em outros estados da União. No entanto, além de ser sediada em Minas Gerais e cumprir com as exigências do item 7.2, a empresa proponente deve ser majoritária, possuindo a maior parte dos direitos patrimoniais da obra. Esta informação precisa constar de forma clara no contrato a ser apresentado no ato da inscrição que, posteriormente, será enviado à ANCINE e ao BRDE.

7.2.4 - Poderão ser desclassificados os proponentes que constem como inadimplentes e/ou não tenham regularizado suas pendências junto à ANCINE até a data de encerramento das inscrições desta CHAMADA PÚBLICA.

7.2.5 - Os membros da Comissão de Seleção não poderão participar de projetos enviados à presente Seleção, nem vir a participar da execução dos projetos contemplados.

7.2.6 - Não são aptos a contratar com o FSA microempreendedor individual, pessoas físicas, associações sem fins lucrativos e instituições religiosas.

7.2.7 - É vedada a participação de empresas abertas há menos de 12 (doze) meses, contados a partir da data de inscrição.

7.2.8 - A participação nesta CHAMADA PÚBLICA implica a aceitação integral dos termos e condições previstas neste Edital e seus Anexos, bem como das normas legais e regulamentares que o fundamentam.

7.3 – Processo de inscrição

7.3.1 – As inscrições são gratuitas e devem ser feitas por meio de FORMULÁRIO ONLINE disponível no seguinte endereço eletrônico: www.poloaudiovisual.org.br

7.3.2 - Cada proponente pode inscrever no máximo 2 (dois) projetos para fim de seleção na CHAMADA PÚBLICA, na mesma categoria ou em categorias distintas.

7.3.3 - Cada proponente poderá ter apenas 01 (um) projeto contemplado na presente CHAMADA PÚBLICA, sendo contemplado o projeto que obtiver a maior nota em sua categoria.

7.3.4 - Não é permitida a utilização de projetos de terceiros – que não tenham vínculo com a empresa proponente – para o envio do projeto.

7.3.5 - Os proponentes responderão técnica e juridicamente pela realização do projeto.

7.3.6 - Caso o proponente responsável pela inscrição não atenda a todas as condições do regulamento que rege esta CHAMADA PÚBLICA, o projeto em questão não será considerado no processo de seleção.

7.3.7 – A inscrição será realizada somente por meio do Formulário Online do site www.poloaudiovisual.org.br e a PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES não se responsabilizará por inscrições que deixarem de ser concretizadas por congestionamento das linhas de comunicação ou outros fatores de ordem técnica, que impossibilitem a transferência de dados, por falhas decorrentes do equipamento do concorrente.

7.3.8. Os proponentes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas e pela integridade e acessibilidade total ao conteúdo dos arquivos digitais.

7.3.9 - O proponente será desclassificado a qualquer momento se for constatado o descumprimento de qualquer item acima, sujeitando-se, ainda, à devolução de qualquer quantia já recebida, com correção monetária.

7.3.10 - Projetos e documentos de inscrição enviados após a data limite serão automaticamente desclassificados.

7.3.11 - Os documentos que integram as propostas não poderão ser alterados, suprimidos ou substituídos depois de encerrado o prazo de inscrição.

7.4 - Das propostas e documentos de habilitação

No ato da inscrição, o proponente deve apresentar os seguintes documentos:

7.4.1 – HABILITAÇÃO

- a) Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (cartão CNPJ);
- b) Cópia do ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado no Registro Público de Empresas Mercantis ou no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, conforme a respectiva natureza da empresa proponente, comprovando o seu endereço e seus fins prioritários culturais;
- c) Cópia simples do documento de Identidade e CPF do representante legal;
- d) Certidões Negativas de Débitos ou Certidões Positivas com Efeitos Negativos em vigor:
 - Da Fazenda Pública do Estado de Minas Gerais, mediante a apresentação da Certidão de Débito Tributário – CDT;
 - Da Seguridade Social (INSS), mediante a apresentação da Certidão de Débitos relativos aos Tributos Federais e a Dívida Ativa da União;
 - Do FGTS, mediante a apresentação do Certificado de Regularidade perante o Fundo de Garantia por Tempo de Serviço;
 - De Débitos Trabalhistas.

As Microempresas e as Empresas de Pequeno Porte deverão apresentar toda a documentação exigida para efeito de comprovação de regularidade fiscal, mesmo que essa apresente alguma restrição, caso em que será assegurado o prazo de 5 (cinco) dias úteis para regularização, cujo termo inicial corresponderá ao momento em que o proponente for declarado vencedor do certame, nos termos do § 1º do art. 43 da Lei Complementar nº 123/2006 e suas alterações posteriores.

- e) Certificado de Registro na ANCINE como empresa produtora brasileira independente;
- f) Declaração do representante legal de que a empresa está sediada em Minas Gerais há, no mínimo, 12 (doze) meses;
- g) Contrato de co-produção, se for o caso, comprovando que a empresa proponente é majoritária, possuindo a maior parte dos direitos patrimoniais da obra;

Os documentos exigidos deverão estar dentro do prazo de suas respectivas validades. Aqueles que não possuírem expressamente prazo de validade somente serão aceitos quando emitidos até 6 (seis) meses antecedentes à data de sua apresentação.

7.4.2 – PROJETO TÉCNICO

CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

- a) PERFIL DO NÚCLEO CRIATIVO (máximo 8 páginas), apresentando:
 - Objetivos estéticos e comerciais, apontando para a relação entre estes e os projetos da carteira;

- Metodologia de trabalho proposta que indique meios para o desenvolvimento entre os integrantes do núcleo de uma carteira de projetos realizada de forma colaborativa;
- As funções dos membros da equipe reunida, alinhando perfis profissionais aos projetos em que estes atuarão;
- Cronograma de trabalho;
- Motivação e vínculo do Núcleo Criativo com o Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem dos projetos que serão ambientados dentro de sua área de abrangência;
- Descrição das estratégias transmídia contidas nas propostas, que possam fazer com que os projetos desenvolvidos alcancem múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, internet e ou outras mídias móveis.

b) CURRÍCULO LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO - com ênfase na abordagem de sua proposta de coordenação ao Perfil do Núcleo Criativo, comprovando ainda experiência para tanto por meio de seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

c) CURRÍCULO PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS - currículo dos profissionais a serem contratados na condição de demais integrantes do Núcleo Criativo, no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, identificando em cada caso, os projetos integrantes da carteira sob responsabilidade de cada roteirista, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

d) CONTRATO DA PROPONENTE COM O LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO.

e) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento das propostas que compõem o Núcleo Criativo;

f) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido integrante da Carteira de Projetos, quando houver;

g) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

h) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto;

i) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre cada uma das propostas de desenvolvimento que compõem a carteira de projetos apresentada, seguindo as seguintes especificações:

i.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas
- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre a proposta de desenvolvimento apresentada, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;

n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

a) Título do projeto

b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;

c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas

d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;

f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;

g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;

h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;

i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);

k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;

l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

b) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

c) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

d) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

e) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE: currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento das propostas no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas (não há limite de páginas);

f) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA: Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento da proposta;

g) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

h) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

i) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

a) PROPOSTA DE OBRA (máximo 10 páginas), contendo CONCEITO (Apresentação da obra cinematográfica, incluindo tema, visão original, objetivos, tom, relevância e conceito unificador do projeto, se houver), SINOPSE (resumo da obra), PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra), BREVE DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS;

b) ROTEIRO, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si; ou ARGUMENTO e METODOLOGIA DE ABORDAGEM, no caso de obra de documentário: contendo indicativo da estratégia de abordagem, detalhamento do tema, dos depoentes, dos personagens abordados, das ações investigativas e, quando for o caso, do material de arquivo e das locuções (não há limite de páginas);

c) PROPOSTA ESTÉTICA contendo os procedimentos e aspectos estéticos que se pretende utilizar no filme, descrevendo como será a linguagem da obra audiovisual e fazendo menção aos diversos setores do filme: fotografia, som, montagem, direção de arte, etc. (máximo 2 páginas);

d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);

h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do filme;

i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pelo filme, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);

j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;

k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;

l) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO firmado com distribuidora (se houver) ou CONTRATO OU CARTA DE INTENÇÃO DE EXIBIÇÃO firmado com emissora de TV em caso de telefilmes (se houver);

m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre o projeto apresentado, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO – (máximo 15 páginas)

- 1) Título do projeto
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO – (máximo 15 páginas + desenhos do item 6)

- 1) Título do projeto;
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- 7) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

b) SINOPSE de todos os episódios da temporada, cada uma com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

c) ROTEIRO do 1º episódio, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si. (não há limite de páginas);

d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);

- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);
- h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção da série;
- i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pela obra seriada, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);
- j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO DO 1º EPISÓDIO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;
- k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;
- l) CONTRATO OU CARTA DE INTERESSE DE EXIBIÇÃO firmado com canais de televisão, se houver;
- m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

- a) PROPOSTA DE GAME (máximo 12 páginas), contendo HIGH CONCEPT DO GAME (apresentação do game, incluindo gênero, estilo estético, visão original, resumo, relevância e conceito unificador do projeto, se houver); PÚBLICO-ALVO DO PROJETO (incluindo referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis jogadores); GAMEPLAY E MECÂNICAS (detalhamento do *gameplay*, jogabilidade, progressão do game, estrutura de missões/desafios, objetivos, mecânicas/regras, física/movimentação, interação com objetos, ações envolvidas, opções disponíveis para jogar, funções de salvar e replay, incluindo funções de combate, *easter eggs*, *cheats* e conteúdos bônus, se for o caso); NARRATIVA E AMBIENTAÇÃO (detalhamento do *game world*, das fases (*levels*), da história e da narrativa, incluindo *backstory*, trama, progressão do game, *cutscenes*, Descrição da visão geral e apresentação visual do game: áreas do jogo e suas características territoriais); PERFIL DOS PERSONAGENS (detalhamento do perfil físico, psicológico, biográfico dos personagens, incluindo *backstories*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens); ASPECTOS TÉCNICOS (plataformas de produção, *hardware* e *software* de desenvolvimento, requerimentos de rede, etc);
- b) PROPOSTA ESTÉTICA DO GAME (contemplar os elementos-chave, como estão sendo desenvolvidos, qual o estilo e etc, detalhamento dos elementos visuais – direção de arte, paleta de cores, inspiração – e dos elementos sonoros – estilo musical, efeitos sonoros e inspiração) (máximo 2 páginas);

C) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

d) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

e) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento e produção do game, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e produtos desenvolvidos e /ou produzidos de mesma natureza (não há limite de páginas);

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game;

h) PLANO DE COMERCIALIZAÇÃO DO GAME (não há limite de páginas);

i) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

j) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

k) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

a) SINOPSE (resumo da obra) - (máximo 1 página);

b) PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra) - (máximo 1 página);

c) PLANO DE DISTRIBUIÇÃO - prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil. (não há limite de páginas);

d) LINK E SENHA DE ACESSO PARA VISUALIZAÇÃO DO FILME;

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DO PROJETO DE DISTRIBUIÇÃO;

h) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO.

8. DA ÁREA DE ABRANGÊNCIA

8.1 - Para realizações de obras audiovisuais no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, considera-se as seguintes cidades:

Além Paraíba, Alto Jequitibá, Antônio Prado de Minas, Araponga, Argirita, Astolfo Dutra, Barão de Monte Alto, Cajuri, Canaã, Caputira, Carmo, Cataguases, Coimbra, Descoberto, Divinésia, Dona Eusébia, Durandé, Ervália, Eugenópolis, Guarani, Guidoal, Guiricema, Itamarati de Minas, Laranjal, Leopoldina, Luisburgo, Manhuaçu, Manhumirim, Martins Soares, Matipó, Mercês, Miradouro, Miraí, Muriaé, Palma, Patrocínio do Muriaé, Paula Cândido, Pedra do Anta, Pedra Dourada, Pirapetinga, Piraúba, Recreio, Reduto, Rio Novo, Rio Pomba, Rochedo de Minas, Rodeiro, Rosário da Limeira, Santa Margarida, Santana de Cataguases, Santana do Manhuaçu, Santo Antônio do Aventureiro, São Geraldo, São João do Manhuaçu, São João Nepomuceno, São Miguel do Anta, São Sebastião da Vargem Alegre, Senador Cortes, Senador Firmino, Sericita, Silveirânia, Simonésia, Tabuleiro, Tocantins, Ubá, Vieiras, Visconde do Rio Branco.

9. DAS INFORMAÇÕES GERAIS

9.1 - Para todas as referências de tempo será observado o horário de Brasília – DF.

9.2 - Na contagem de todos os prazos estabelecidos neste edital, excluir-se-á o dia de início e incluir-se-á o do vencimento, e considerar-se-ão os dias consecutivos, exceto quando for explicitamente disposto em contrário.

9.3 - Os esclarecimentos das dúvidas referentes a esta CHAMADA PÚBLICA poderão ser solicitados por qualquer interessado por intermédio dos seguintes endereços de correio eletrônico:

a) Quando se tratar de dúvidas sobre o edital, processo de inscrição e seleção de projetos:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

b) Para questões de suporte técnico ao sistema de inscrição eletrônica:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

c) Para dúvidas sobre a contratação, acompanhamento do projeto e prestações de contas:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

10. DA SELEÇÃO

10.1 - Habilitação

10.1.1 - A etapa de habilitação, de caráter exclusivamente eliminatório, terá por finalidade averiguar a compatibilidade e adequação formal da proposta às condições desta CHAMADA PÚBLICA, previstas nos itens 7.2, 7.3 e 7.4, bem como, não se enquadrar também em nenhuma das vedações do item 6.

10.2 - Resultados da Habilitação e Recurso

10.2.1 - Após o exame das condições de habilitação, que será realizado pela Comissão de Seleção, a PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES publicará no site www.cataguases.mg.gov.br a lista preliminar de projetos inscritos, habilitados e inabilitados, com a devida justificativa de inabilitação.

10.2.2 - Caberá recurso da decisão da etapa de habilitação no prazo de 05 (cinco) dias a contar da publicação do resultado preliminar. O recurso deverá ser interposto exclusivamente através de formulário disponível no site www.poloaudiovisual.org.br, até às 18h (dezoito horas) do dia do prazo final.

10.2.3 - Não será aceita documentação complementar nem retificação da documentação apresentada na inscrição. Somente serão consideradas as informações e documentos apresentados no ato de inscrição.

10.2.4 - O resultado do julgamento dos recursos interpostos será divulgado nos sites da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES e do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS juntamente à lista definitiva de projetos habilitados.

10.2.5 - Não caberá recurso para o aumento do valor do repasse aos projetos/propostas contemplados.

10.2.6 - Os recursos encaminhados em desacordo com quaisquer condições estabelecidas nesta CHAMADA PÚBLICA, e seus anexos, serão desconsiderados.

10.3 - Seleção

10.3.1 - A etapa de seleção tem caráter eliminatório, correspondendo à análise de mérito dos projetos habilitados.

10.3.2 - Uma Comissão de Seleção será constituída para escolher projetos que cumpram com os pré-requisitos definidos por essa CHAMADA PÚBLICA. Essa comissão será composta por profissionais de notório saber e atuantes no mercado audiovisual brasileiro.

10.3.3 - A decisão da Comissão de Seleção é soberana e não serão aceitos pedidos de revisão de resultados.

10.3.4 - Na hipótese de sobra de recursos após a fase de habilitação dos projetos inscritos nas categorias previstas pelo edital, a Comissão de Seleção tem plenos poderes para remanejar os recursos disponíveis entre as 5 (cinco) categorias, optando inclusive por não contemplar projetos de determinada categoria e destinar os recursos disponíveis para as categorias seguintes.

10.3.5 - A divulgação do resultado final de seleção para esta CHAMADA PÚBLICA será feita nos sites da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES www.cataguases.mg.gov.br e do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS www.poloaudiovisual.org.br ao final de todo processo.

10.4. Critérios de Avaliação

A seleção de projetos obedecerá aos seguintes critérios:

- a) Qualidade técnica e artística do projeto;
- b) Relevância e percentual de realização do projeto na área de abrangência do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS;
- c) Capacidade do projeto de fomentar a economia local e absorver em sua equipe técnica profissionais residentes e atuantes na área de atuação do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS.

11. DA CONTRATAÇÃO

11.1. O POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS e a ANCINE – AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA convocarão os proponentes contemplados para assinar os respectivos contratos no prazo de até 15 (quinze) dias úteis, contados do recebimento da convocação, sob pena de decadência do direito à contratação, podendo o referido prazo ser prorrogado 1 (uma) vez, por igual período.

11.2. Convocado na forma prevista nesta CHAMADA PÚBLICA, o proponente que não comparecer no prazo e condições estabelecidos decairá do direito de contratação, sendo chamado o próximo proponente suplente na categoria.

11.3. As regras e condições contratuais estão integralmente previstas na Minuta do Contrato desta CHAMADA PÚBLICA.

12. DA EXECUÇÃO DO PROJETO

12.1. Prazo para atendimento às condições de desembolso

A proponente terá prazo de até 05 (cinco) dias, a contar da assinatura do contrato, para comprovar as condições necessárias para o desembolso.

12.2. Prazo de conclusão

12.2.1 - O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data de assinatura do contrato, considerando o cronograma de desembolso dos recursos oriundos do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA.

12.2.2 – A conclusão das obras audiovisuais deverá respeitar os seguintes prazos:

- a) 12 (doze) meses para comercialização de longas-metragens (CATEGORIA 06), contado da data de desembolso dos recursos investidos pelo FSA ou da data de emissão do CPB, quando houver contrato(s) anteriormente firmado(s) para a produção da obra com recursos do FSA.
- b) 24 (vinte e quatro) meses para desenvolvimento de projetos de longa-metragem de ficção, documentário e animação e obras seriadas de ficção, documentário e animação para TV

(CATEGORIAS 1 E 2), produção de longa-metragem de ficção ou documentário (CATEGORIA 03), produção de obra seriada para TV de ficção ou animação (CATEGORIA 04), produção de jogos eletrônicos (CATEGORIA 05);

c) 36 (trinta e seis) meses para produção de longa-metragem de animação (CATEGORIA 03).

12.2.3 - Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

12.2.4 - Para as categorias de desenvolvimento de projeto, entende-se como concluídos os projetos que apresentarem os seguintes documentos segundo cada tipologia:

Obra Seriada de Ficção

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);
- g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- h) Roteiro da totalidade da temporada;
- i) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);
- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);

- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

12.3. Prestação de Contas

12.3.1 - O projeto selecionado deverá apresentar a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e

finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos disponibilizados, conforme determina a Agência Nacional do Cinema – ANCINE e o Regulamento Geral do PRODAV.

12.3.2 - A prestação de contas será analisada pelo BRDE de acordo com as normas específicas ao FSA, sendo aplicadas, no que couber, as regras definidas na Instrução Normativa ANCINE nº 124, de 22 de dezembro de 2015.

12.3.3 - Apenas serão admitidas despesas realizadas a partir da inscrição do projeto nesta CHAMADA PÚBLICA e até 04 (quatro) meses após a Data de Conclusão do projeto, excluído o dia do começo e incluído o do vencimento.

12.3.4 - Deverão ser apresentados também, quando houver, comprovantes de recolhimentos de saldo da conta corrente, da aplicação de recursos, comprovante de encerramento da(s) conta(s) corrente(s) de movimentação de recursos e extrato das contas bancárias utilizadas pelo projeto, inclusive as contas de aplicação financeira, compreendendo o período da abertura até seu encerramento.

12.3.5 - Poderão ser solicitados, a qualquer tempo, esclarecimentos e documentos complementares que se fizerem necessários à análise da correta execução do objeto do projeto e da regular aplicação dos recursos públicos para ele disponibilizados.

12.3.6 - Cópias de protocolos destas duas prestações de contas deverão ser enviada à Secretaria de Cultura e Turismo da Prefeitura Municipal de Cataguases e à Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

12.4 - Das contrapartidas

12.4.1 - O proponente deverá comprovar a conclusão da obra, mediante apresentação de CPB (Certificado de Produto Brasileiro) emitido pela ANCINE, classificando a obra na categoria “Brasileira independente constituinte de espaço qualificado”.

12.4.2 – As obras audiovisuais produzidas a partir de recursos da CATEGORIA 03 (PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM) e CATEGORIA 04 (PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV) devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

12.4.3 – As obras audiovisuais desenvolvidas a partir de recursos das CATEGORIAS 01 (NÚCLEO CRIATIVO) e 02 (DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV) devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

12.4.4 - Os projetos selecionados deverão efetivar na equipe de desenvolvimento e/ou produção, a maior parte possível de artistas e técnicos domiciliados em cidades da área de abrangência do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS.

12.4.5 – Todas as obras desenvolvidas, produzidas e/ou comercializadas com recursos desta CHAMADA PÚBLICA devem fazer constar em seus créditos iniciais, finais e peças de divulgação as logomarcas do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS, da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES, assim como as logomarcas da ANCINE – Agência Nacional do

Cinema, FSA – Fundo Setorial do Audiovisual e BDRE – Banco de Desenvolvimento do Extremo Sul, seguindo as normas de seus manuais de aplicação.

12.5 - Sanções

12.5.1 - A omissão ou fornecimento de informações falsas nas declarações apresentadas nas etapas desta CHAMADA PÚBLICA anteriores à celebração do contrato, quando comprovado o dolo ou quando constatado que a integralidade das informações verdadeiras configura situação impeditiva à elegibilidade do projeto ou à celebração do contrato, implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de patrocínio, além da suspensão da empresa responsável, em ambos os casos, de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 3 (três) anos.

12.5.2 – O não cumprimento da Prestação de Contas junto à ANCINE, conforme item 12.3.1 desta CHAMADA PÚBLICA, acarretará na inclusão do proponente no cadastro de inadimplentes, impedindo-o de participar de novos editais, concursos e chamadas públicas realizados pelo POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS,

12.5.3. As sanções e penalidades decorrentes da incorreta execução física e/ou financeira do projeto estão dispostas também na minuta do contrato a ser firmado com o Fundo Setorial do Audiovisual – FSA.

13. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 - O ato de inscrição nesta CHAMADA PÚBLICA é considerado como um reconhecimento do regulamento acima.

13.2 - A eventual revogação da CHAMADA PÚBLICA, por motivo de interesse público, ou sua anulação, no todo ou em parte, não implica direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza.

13.3 - Os casos omissos e excepcionalidades do processo de seleção do edital serão analisados pela Agência Nacional de Cinema - ANCINE, pela PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES e pela Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

13.4 - Os prazos deste edital podem ser ampliados caso seja constatada a necessidade por parte do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA e/ou, conforme o caso, pela ANCINE.

14. ANEXOS

Fazem parte integrante desta CHAMADA PÚBLICA os seguintes Anexos:

ANEXO I - CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

ANEXO II - CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

ANEXO III - CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

ANEXO IV - CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

**ANEXO V - CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS
(GAME MOBILE)**

ANEXO VI - CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

ANEXO 01

CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PERFIL DO NÚCLEO CRIATIVO (máximo 8 páginas), apresentando:

- Objetivos estéticos e comerciais, apontando para a relação entre estes e os projetos da carteira;
- Metodologia de trabalho proposta que indique meios para o desenvolvimento entre os integrantes do núcleo de uma carteira de projetos realizada de forma colaborativa;
- As funções dos membros da equipe reunida, alinhando perfis profissionais aos projetos em que estes atuarão;
- Cronograma de trabalho;
- Motivação e vínculo do Núcleo Criativo com o Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem dos projetos que serão ambientados dentro de sua área de abrangência;
- Descrição das estratégias transmídia contidas nas propostas, que possam fazer com que os projetos desenvolvidos alcancem múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, internet e ou outras mídias móveis.

b) CURRÍCULO LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO - com ênfase na abordagem de sua proposta de coordenação ao Perfil do Núcleo Criativo, comprovando ainda experiência para tanto por meio de seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

c) CURRÍCULO PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS - currículo dos profissionais a serem contratados na condição de demais integrantes do Núcleo Criativo, no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, identificando em cada caso, os projetos integrantes da carteira sob responsabilidade de cada roteirista, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

d) CONTRATO DA PROPONENTE COM O LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO.

e) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento das propostas que compõem o Núcleo Criativo;

f) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido integrante da Carteira de Projetos, quando houver;

g) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

h) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto;

i) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre cada uma das propostas de desenvolvimento que compõem a carteira de projetos apresentada, seguindo as seguintes especificações:

i.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas

- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

2) Documentos a serem entregues na conclusão da etapa de desenvolvimento:

Obra Seriada de Ficção

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);
- g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- h) Roteiro da totalidade da temporada;
- i) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);

- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso); d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

3) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de desenvolvimento de obras audiovisuais de longa-metragem, telefilme e obras seriadas, brasileiros de produção independente.

2. Limite de Investimento

2.1. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 150.000,00 para obra seriada de ficção e animação e longa-metragem.

2.2. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para obra seriada de documentário e telefilme.

3. Proponentes

3.1. Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

a) 59.11-1/01 – estúdios cinematográficos;

b) 59.11-1/02 – produção de filmes para publicidade;

c) 59.11-1/99 – atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

4. Condições de Investimento

4.1. O valor estabelecido para a remuneração de cessão de direitos autorais relativos ao desenvolvimento do projeto, no caso de adaptação de obra intelectual pré-existente, não poderá ser superior a 50% (cinquenta por cento) do valor do investimento.

4.2. O valor estabelecido para a remuneração dos roteiristas deve ser equivalente a no mínimo 40% (quarenta por cento) do valor do investimento.

4.3. No caso de propostas que contemplem obra de animação, a remuneração dos artistas gráficos poderá ser contabilizada para fins de cumprimento do mínimo estabelecido no item anterior.

4.4. O investimento no desenvolvimento de projetos implica, em caráter irrevogável, que a integralidade dos direitos autorais patrimoniais sobre marca, formato e todos os elementos relacionados ao seu desenvolvimento pertencem a agentes econômicos brasileiros independentes e/ou seus autores, desde que brasileiros. A obra audiovisual resultante do projeto deverá atender às condições de obra brasileira de produção independente, conforme disposições do Regulamento Geral do PRODAV.

4.5. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5. Itens Financiáveis

5.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas ao desenvolvimento do projeto, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

6. Vedações

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2 É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

6.3 É vedada a inscrição de projeto que esteja concorrendo ou que já tenha sido contemplado em linha de desenvolvimento do FSA ou linha que tenha como objeto a produção da obra.

6.4 Caso exista aprovação de projeto de produção na ANCINE para a captação de recursos incentivados, este não deve ter sido objeto de solicitação de Análise Complementar.

6.5 É vedada a inscrição de projeto que já esteja em fase de produção.

6.6 É vedado o investimento no desenvolvimento de projetos de obra audiovisual que contenha elementos ou criações intelectuais protegidas, preexistentes à obra audiovisual, cuja maioria dos direitos patrimoniais seja de titularidade de terceiros que possuam relações de controle, coligação, associação ou vínculo com empresa concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens, ou agente econômico que exerça atividade de programação ou empacotamento.

7. Projetos aprovados na ANCINE

7.1 O orçamento relativo aos itens financiáveis de desenvolvimento deve ser complementar ao aprovado para esta finalidade na ANCINE, caso exista, não podendo haver sobreposição de despesas. A recomendação aplica-se, inclusive, para projetos de Produção cujo orçamento contenha itens de Desenvolvimento.

7.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

7.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

7.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

8. Condições para a Contratação

8.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

9. Responsabilidade da Empresa Contratada

9.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento no desenvolvimento da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial.

9.2 A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial do projeto desenvolvido ou da obra audiovisual dele resultante.

9.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10. Da Execução do Projeto

10.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

10.2 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

11. Prazo de Conclusão

11.1 O prazo para conclusão do projeto de desenvolvimento será de 24 (vinte e quatro) meses, a contar da data de desembolso dos recursos, devendo a proponente apresentar a documentação estabelecida na minuta do contrato, de acordo com a tipologia do projeto.

12. Retorno do Investimento

12.1 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

13. Produção do projeto desenvolvido

13.1 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à Logomarca, deverão ser atendidas as disposições do Manual de Identidade Visual do BRDE e da Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016, independentemente se houve ou não aplicação de recursos públicos na produção da obra.

14. Prestação de Contas

14.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2 A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no contrato de investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 02

CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre a proposta de desenvolvimento apresentada, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;

g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;

i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);

k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;

l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;

g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;

i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;

k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;

- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas
- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

b) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

c) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

d) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

e) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE: currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento das propostas no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas (não há limite de páginas);

f) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA: Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento da proposta;

g) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

h) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

i) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Documentos a serem entregues na conclusão da etapa de desenvolvimento:

Obra Seriada de Ficção

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);
- g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- h) Roteiro da totalidade da temporada;
- i) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);
- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;

- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso); d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

3) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de desenvolvimento de obras audiovisuais de longa-metragem, telefilme e obras seriadas, brasileiros de produção independente.

2. Limite de Investimento

2.1. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 150.000,00 para obra seriada de ficção e animação e longa-metragem.

2.2. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para obra seriada de documentário e telefilme.

3. Proponentes

3.1. Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

- a) 59.11-1/01 – estúdios cinematográficos;
- b) 59.11-1/02 – produção de filmes para publicidade;
- c) 59.11-1/99 – atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

4. Condições de Investimento

4.1. O valor estabelecido para a remuneração de cessão de direitos autorais relativos ao desenvolvimento do projeto, no caso de adaptação de obra intelectual pré-existente, não poderá ser superior a 50% (cinquenta por cento) do valor do investimento.

4.2. O valor estabelecido para a remuneração dos roteiristas deve ser equivalente a no mínimo 40% (quarenta por cento) do valor do investimento.

4.3. No caso de propostas que contemplem obra de animação, a remuneração dos artistas gráficos poderá ser contabilizada para fins de cumprimento do mínimo estabelecido no item anterior.

4.4. O investimento no desenvolvimento de projetos implica, em caráter irrevogável, que a integralidade dos direitos autorais patrimoniais sobre marca, formato e todos os elementos relacionados ao seu desenvolvimento pertencem a agentes econômicos brasileiros independentes e/ou seus autores, desde que brasileiros. A obra audiovisual resultante do projeto deverá atender às condições de obra brasileira de produção independente, conforme disposições do Regulamento Geral do PRODAV.

4.5. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5. Itens Financiáveis

5.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas ao desenvolvimento do projeto, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

6. Vedações

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2. É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses

processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

6.3 É vedada a inscrição de projeto que esteja concorrendo ou que já tenha sido contemplado em linha de desenvolvimento do FSA ou linha que tenha como objeto a produção da obra.

6.4 Caso exista aprovação de projeto de produção na ANCINE para a captação de recursos incentivados, este não deve ter sido objeto de solicitação de Análise Complementar.

6.5 É vedada a inscrição de projeto que já esteja em fase de produção.

6.6 É vedado o investimento no desenvolvimento de projetos de obra audiovisual que contenha elementos ou criações intelectuais protegidas, preexistentes à obra audiovisual, cuja maioria dos direitos patrimoniais seja de titularidade de terceiros que possuam relações de controle, coligação, associação ou vínculo com empresa concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens, ou agente econômico que exerça atividade de programação ou empacotamento.

7. Projetos aprovados na ANCINE

7.1 O orçamento relativo aos itens financiáveis de desenvolvimento deve ser complementar ao aprovado para esta finalidade na ANCINE, caso exista, não podendo haver sobreposição de despesas. A recomendação aplica-se, inclusive, para projetos de Produção cujo orçamento contenha itens de Desenvolvimento.

7.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

7.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

7.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

8. Condições para a Contratação

8.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

9. Responsabilidade da Empresa Contratada

9.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento no desenvolvimento da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial.

9.2 A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial do projeto desenvolvido ou da obra audiovisual dele resultante.

9.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10. Da Execução do Projeto

10.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

10.2 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

11. Prazo de Conclusão

11.1 O prazo para conclusão do projeto de desenvolvimento será de 24 (vinte e quatro) meses, a contar da data de desembolso dos recursos, devendo a proponente apresentar a documentação estabelecida na minuta do contrato, de acordo com a tipologia do projeto.

12. Retorno do Investimento

12.1 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

13. Produção do projeto desenvolvido

13.1 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à Logomarca, deverão ser atendidas as disposições do Manual de Identidade Visual do BRDE e da Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016, independentemente se houve ou não aplicação de recursos públicos na produção da obra.

14. Prestação de Contas

14.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2 A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no contrato de investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 03

CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

- a) PROPOSTA DE OBRA (máximo 10 páginas), contendo CONCEITO (Apresentação da obra cinematográfica, incluindo tema, visão original, objetivos, tom, relevância e conceito unificador do projeto, se houver), SINOPSE (resumo da obra), PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra), BREVE DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS;
- b) ROTEIRO, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si; ou ARGUMENTO e METODOLOGIA DE ABORDAGEM, no caso de obra de documentário: contendo indicativo da estratégia de abordagem, detalhamento do tema, dos depoentes, dos personagens abordados, das ações investigativas e, quando for o caso, do material de arquivo e das locuções (não há limite de páginas);
- c) PROPOSTA ESTÉTICA contendo os procedimentos e aspectos estéticos que se pretende utilizar no filme, descrevendo como será a linguagem da obra audiovisual e fazendo menção aos diversos setores do filme: fotografia, som, montagem, direção de arte, etc. (máximo 2 páginas);
- d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);
- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);
- h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do filme;
- i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pelo filme, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);
- j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;
- k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;

l) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO firmado com distribuidora (se houver) ou CONTRATO OU CARTA DE INTENÇÃO DE EXIBIÇÃO firmado com emissora de TV em caso de telefilmes (se houver);

m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de produção.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente.

2. Definições

2.1 Obra de curta metragem: aquela com duração mínima de sete minutos e máxima de quinze minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição ou mercado de televisão.

2.2 Obra de longa-metragem: aquela cuja duração é superior a setenta minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2.3 Obra seriada: obra audiovisual que, sob o mesmo título, seja produzida em capítulos ou episódios.

2.4 Telefilme: aquela com duração mínima de cinquenta minutos e máxima de cento e vinte minutos com destinação inicial ao mercado de televisão.

2.5 Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limite de Investimento

3.1 Investimento por projeto para obras de curta-metragem: o órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 50.000,00 para obras de ficção e documentário e de até R\$ 80.000,00 para obras de animação.

3.2 Demais limites deverão ser indicados pelo órgão tendo como parâmetro o estabelecido no item 57 do Regulamento Geral do PRODAV.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

a) 59.11-1/01 – estúdios cinematográficos;

b) 59.11-1/02 – produção de filmes para publicidade;

c) 59.11-1/99 – atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

4.2 No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1 Os projetos inscritos não poderão ter sido concluídos, entendida a conclusão como emissão de Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.2 É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

6. Itens Financiáveis

6.1 São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção da obra permitidas nos termos das Instruções Normativas ANCINE 116, 124 e 125 e demais disposições do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

6.2 A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos Itens Financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

7. Itens Não-Financiáveis

7.1 São considerados Itens Não-Financiáveis pelo FSA as despesas vedadas pelas Instruções Normativas nº 124/2015 e nº 125/2015.

8. Vedações

8.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

8.2 É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

8.3 É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos e que ainda não tenham entregue o projeto desenvolvido que foi objeto de investimento ou apoio financeiro do FSA.

8.4 No caso de projeto constituinte de carteira contratada em chamada pública do FSA voltada ao desenvolvimento por meio de Núcleos Criativos, caso não tenha ocorrido a conclusão de todos os projetos da carteira, será aceita declaração de conclusão do referido projeto pela proponente para fins de afastamento da vedação, desde que não esteja expirado o prazo de conclusão previsto no contrato referente ao aporte do FSA no Núcleo Criativo.

8.5 As vedações previstas para apresentação de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos se tornam sem efeito caso a proponente comprove a desistência da participação do projeto nas chamadas públicas especificadas ou, caso o projeto tenha sido contratado, comprove a rescisão contratual por solicitação da empresa titular do projeto perante o FSA, sem incidência de sanções.

8.6 No âmbito do edital dos investimentos regionais, é vedada a contratação de um mesmo projeto por parte de órgão ou entidade regional e do FSA simultaneamente, dividindo os recursos solicitados em duas fontes complementares.

9. Projetos aprovados na ANCINE

9.1 Caso o projeto esteja aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, o orçamento relativo aos itens financiáveis, incluindo as despesas de gerenciamento de projeto de produção, deve ser idêntico ao deliberado por aquele órgão.

9.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

9.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

9.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

9.5 No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA, a inscrição deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora contratada anteriormente, exceto para Chamadas de Desenvolvimento quando comprovado o licenciamento ou cessão de direitos de realização para a nova produtora.

10. Dos Investimentos Conjuntos do FSA

10.1 Os projetos selecionados que contratarão com o FSA poderão conjugar investimentos com apenas uma das demais chamadas públicas do FSA destinadas à produção audiovisual realizadas por meio de processo seletivo.

10.2 Os investimentos do FSA realizados por meio do Suporte Automático – SUAT poderão ser combinados com quaisquer das chamadas públicas do FSA.

11. Condições para a Contratação

11.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos de contratação junto ao FSA, previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

12. Responsabilidade de Empresa Contratada

12.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como interveniente a empresa distribuidora no caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, quando houver, e como objeto o investimento na produção da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

12.2 A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra audiovisual.

12.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

12.4 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre recursos de acessibilidade obrigatórios, execução de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos nº 116/2014, nº 124/2015 e nº 125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

12.5 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

13. Responsabilidade de Empresa Interveniente:

13.1 No caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, a distribuidora será responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse de informações decorrentes da exploração comercial da obra geridas por ela.

13.2 A distribuidora interveniente e a produtora contratada são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao BRDE a título de retorno do investimento.

13.3 Serão aceitos projetos distribuídos em regime de codistribuição, ficando a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

13.4 No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização ("P&A").

13.5 É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento pela distribuidora no segmento de salas de cinema, no território nacional.

13.6 No caso de empresa produtora que também exerça a atividade de distribuidora, condição esta que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE, será permitida a distribuição realizada pela própria empresa, ficando esta como única signatária do contrato de investimento. Nesta situação, deverá ser encaminhada declaração de distribuição própria, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

14. Da Execução do Projeto

14.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

14.2 Caso o valor do aporte dos recursos não represente ao menos 50% (cinquenta por cento) dos itens financiáveis da parte brasileira, a proponente deverá comprovar a captação dos recursos adicionais nos termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125, de 22 de dezembro de 2015.

14.3 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

15. Prazo de Conclusão

15.1 O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento e pelo Regulamento Geral do PRODAV, conforme os seguintes limites:

- a) 24 (vinte e quatro) meses para obras de ficção ou documentário;
- b) 36 (trinta e seis) meses para obras de animação.

15.2 O prazo de conclusão das obras de curta-metragem deverá ser a metade do estipulado para as demais obras acima.

15.3 Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

16. Retorno do Investimento

16.1 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

16.2 A participação do FSA decorrente de qualquer alteração no orçamento dos itens financiáveis deverá ser maior ou igual à participação calculada a partir do total de itens financiáveis aprovado pela ANCINE no momento da contratação do investimento.

16.3 Somente alterações que impliquem redução superior a 10% (dez por cento) no valor total dos itens financiáveis do projeto motivarão novo cálculo da participação devida ao FSA.

16.4 É vedado o estabelecimento de participações sobre as receitas de distribuição acima do limite total de 25% (vinte e cinco por cento) para o segmento de salas de exibição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

17. Projetos de Coprodução Internacional

17.1 Projetos de coprodução internacional deverão observar os termos do inciso V do artigo 1º da Medida Provisória nº 2228-1, de 6 de setembro de 2001, e da Instrução Normativa ANCINE nº 106, de 24 de julho de 2012.

17.2 Os recursos a serem investidos, assim como o cálculo da participação do FSA sobre as receitas da obra, terão como base o total de Itens Financiáveis de responsabilidade da parte brasileira.

17.3 Na divisão dos territórios estabelecida no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado e janelas de exploração, existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento dispostas no Regulamento Geral do PRODAV e nas minutas de contrato de investimento.

17.4 No momento da contratação do investimento, será exigido o Reconhecimento Provisório da Coprodução Internacional (RPCI) emitido pela ANCINE.

18. Da Opção do Investimento em Comercialização

18.1 Sempre que celebrar contrato de investimento em projeto de produção de obra cinematográfica, o FSA terá a opção, mas não a obrigação, de investir recursos em despesas de comercialização da obra. O investimento observará o limite máximo disposto no item 57.6. do Regulamento Geral do PRODAV, e será realizado nos termos da alínea “e” do item 72.2. do mesmo Regulamento.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

19.2 A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no contrato de investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

19.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida da comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 04

CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre o projeto apresentado, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO – (máximo 15 páginas)

- 1) Título do projeto
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO – (máximo 15 páginas + desenhos do item 6)

- 1) Título do projeto;
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- 7) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

- b) SINOPSE de todos os episódios da temporada, cada uma com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- c) ROTEIRO do 1º episódio, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si. (não há limite de páginas);
- d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);
- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);
- h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção da série;
- i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pela obra seriada, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);
- j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO DO 1º EPISÓDIO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;
- k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;
- l) CONTRATO OU CARTA DE INTERESSE DE EXIBIÇÃO firmado com canais de televisão, se houver;
- m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de produção.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente.

2. Definições

2.1 Obra de curta metragem: aquela com duração mínima de sete minutos e máxima de quinze minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição ou mercado de televisão.

2.2 Obra de longa-metragem: aquela cuja duração é superior a setenta minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2.3 Obra seriada: obra audiovisual que, sob o mesmo título, seja produzida em capítulos ou episódios.

2.4 Telefilme: aquela com duração mínima de cinquenta minutos e máxima de cento e vinte minutos com destinação inicial ao mercado de televisão.

2.5 Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limite de Investimento

3.1 Investimento por projeto para obras de curta-metragem: o órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 50.000,00 para obras de ficção e documentário e de até R\$ 80.000,00 para obras de animação.

3.2 Demais limites deverão ser indicados pelo órgão tendo como parâmetro o estabelecido no item 57 do Regulamento Geral do PRODAV.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

- a) 59.11-1/01 – estúdios cinematográficos;
- b) 59.11-1/02 – produção de filmes para publicidade;
- c) 59.11-1/99 – atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

4.2 No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1 Os projetos inscritos não poderão ter sido concluídos, entendida a conclusão como emissão de Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.2 É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

6. Itens Financiáveis

6.1 São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção da obra permitidas nos termos das Instruções Normativas ANCINE 116, 124 e 125 e demais disposições do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

6.2 A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos Itens Financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

7. Itens Não-Financiáveis

7.1 São considerados Itens Não-Financiáveis pelo FSA as despesas vedadas pelas Instruções Normativas nº 124/2015 e nº 125/2015.

8. Vedações

8.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

8.2 É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

8.3 É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos e que ainda não tenham entregue o projeto desenvolvido que foi objeto de investimento ou apoio financeiro do FSA.

8.4 No caso de projeto constituinte de carteira contratada em chamada pública do FSA voltada ao desenvolvimento por meio de Núcleos Criativos, caso não tenha ocorrido a conclusão de todos os projetos da carteira, será aceita declaração de conclusão do referido projeto pela proponente para fins de afastamento da vedação, desde que não esteja expirado o prazo de conclusão previsto no contrato referente ao aporte do FSA no Núcleo Criativo.

8.5 As vedações previstas para apresentação de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos se tornam sem efeito caso a proponente comprove a desistência da participação do projeto nas chamadas públicas especificadas ou, caso o projeto tenha sido contratado, comprove a rescisão contratual por solicitação da empresa titular do projeto perante o FSA, sem incidência de sanções.

8.6 No âmbito do edital dos investimentos regionais, é vedada a contratação de um mesmo projeto por parte de órgão ou entidade regional e do FSA simultaneamente, dividindo os recursos solicitados em duas fontes complementares.

9. Projetos aprovados na ANCINE

9.1 Caso o projeto esteja aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, o orçamento relativo aos itens financiáveis, incluindo as despesas de gerenciamento de projeto de produção, deve ser idêntico ao deliberado por aquele órgão.

9.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

9.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

9.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

9.5 No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA, a inscrição deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora contratada anteriormente, exceto para Chamadas de Desenvolvimento quando comprovado o licenciamento ou cessão de direitos de realização para a nova produtora.

10. Dos Investimentos Conjuntos do FSA

10.1 Os projetos selecionados que contratarão com o FSA poderão conjugar investimentos com apenas uma das demais chamadas públicas do FSA destinadas à produção audiovisual realizadas por meio de processo seletivo.

10.2 Os investimentos do FSA realizados por meio do Suporte Automático – SUAT poderão ser combinados com quaisquer das chamadas públicas do FSA.

11. Condições para a Contratação

11.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos de contratação junto ao FSA, previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

12. Responsabilidade de Empresa Contratada

12.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como interveniente a empresa distribuidora no caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, quando houver, e como objeto o investimento na produção da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

12.2 A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra audiovisual.

12.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

12.4 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre recursos de acessibilidade obrigatórios, execução de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos nº 116/2014, nº 124/2015 e nº 125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

12.5 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

13. Responsabilidade de Empresa Interveniente:

13.1 No caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, a distribuidora será responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse de informações decorrentes da exploração comercial da obra geridas por ela.

13.2 A distribuidora interveniente e a produtora contratada são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao BRDE a título de retorno do investimento.

13.3 Serão aceites projetos distribuídos em regime de codistribuição, ficando a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

13.4 No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização (“P&A”).

13.5 É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento pela distribuidora no segmento de salas de cinema, no território nacional.

13.6 No caso de empresa produtora que também exerça a atividade de distribuidora, condição esta que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE, será permitida a distribuição realizada pela própria empresa, ficando esta como única signatária do contrato de investimento. Nesta situação, deverá ser encaminhada declaração de distribuição própria, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

14. Da Execução do Projeto

14.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

14.2 Caso o valor do aporte dos recursos não represente ao menos 50% (cinquenta por cento) dos itens financiáveis da parte brasileira, a proponente deverá comprovar a captação dos recursos adicionais nos termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125, de 22 de dezembro de 2015.

14.3 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

15. Prazo de Conclusão

15.1 O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento e pelo Regulamento Geral do PRODAV, conforme os seguintes limites:

- a) 24 (vinte e quatro) meses para obras de ficção ou documentário;
- b) 36 (trinta e seis) meses para obras de animação.

15.2 O prazo de conclusão das obras de curta-metragem deverá ser a metade do estipulado para as demais obras acima.

15.3 Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

16. Retorno do Investimento

16.1 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

16.2 A participação do FSA decorrente de qualquer alteração no orçamento dos itens financiáveis deverá ser maior ou igual à participação calculada a partir do total de itens financiáveis aprovado pela ANCINE no momento da contratação do investimento.

16.3 Somente alterações que impliquem redução superior a 10% (dez por cento) no valor total dos itens financiáveis do projeto motivarão novo cálculo da participação devida ao FSA.

16.4 É vedado o estabelecimento de participações sobre as receitas de distribuição acima do limite total de 25% (vinte e cinco por cento) para o segmento de salas de exibição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

17. Projetos de Coprodução Internacional

17.1 Projetos de coprodução internacional deverão observar os termos do inciso V do artigo 1º da Medida Provisória nº 2228-1, de 6 de setembro de 2001, e da Instrução Normativa ANCINE nº 106, de 24 de julho de 2012.

17.2 Os recursos a serem investidos, assim como o cálculo da participação do FSA sobre as receitas da obra, terão como base o total de Itens Financiáveis de responsabilidade da parte brasileira.

17.3 Na divisão dos territórios estabelecida no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado e janelas de exploração, existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento dispostas no Regulamento Geral do PRODAV e nas minutas de contrato de investimento.

17.4 No momento da contratação do investimento, será exigido o Reconhecimento Provisório da Coprodução Internacional (RPCI) emitido pela ANCINE.

18. Da Opção do Investimento em Comercialização

18.1 Sempre que celebrar contrato de investimento em projeto de produção de obra cinematográfica, o FSA terá a opção, mas não a obrigação, de investir recursos em despesas de comercialização da obra. O investimento observará o limite máximo disposto no item 57.6. do Regulamento Geral do PRODAV, e será realizado nos termos da alínea “e” do item 72.2. do mesmo Regulamento.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

19.2 A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no contrato de investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

19.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 05

CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE GAME (máximo 12 páginas), contendo HIGH CONCEPT DO GAME (apresentação do game, incluindo gênero, estilo estético, visão original, resumo, relevância e conceito unificador do projeto, se houver); PÚBLICO-ALVO DO PROJETO (incluindo referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis jogadores); GAMEPLAY E MECÂNICAS (detalhamento do *gameplay*, jogabilidade, progressão do game, estrutura de missões/desafios, objetivos, mecânicas/regras, física/movimentação, interação com objetos, ações envolvidas, opções disponíveis para jogar, funções de salvar e replay, incluindo funções de combate, *easter eggs*, *cheats* e conteúdos bônus, se for o caso); NARRATIVA E AMBIENTAÇÃO (detalhamento do *game world*, das fases (*levels*), da história e da narrativa, incluindo *backstory*, trama, progressão do game, *cutscenes*, Descrição da visão geral e apresentação visual do game: áreas do jogo e suas características territoriais); PERFIL DOS PERSONAGENS (detalhamento do perfil físico, psicológico, biográfico dos personagens, incluindo *backstories*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens); ASPECTOS TÉCNICOS (plataformas de produção, *hardware* e *software* de desenvolvimento, requerimentos de rede, etc);

b) PROPOSTA ESTÉTICA DO GAME (contemplar os elementos-chave, como estão sendo desenvolvidos, qual o estilo e etc, detalhamento dos elementos visuais – direção de arte, paleta de cores, inspiração – e dos elementos sonoros – estilo musical, efeitos sonoros e inspiração) (máximo 2 páginas);

c) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

d) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

e) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento e produção do game, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e produtos desenvolvidos e /ou produzidos de mesma natureza (não há limite de páginas);

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game;

h) PLANO DE COMERCIALIZAÇÃO DO GAME (não há limite de páginas);

i) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

j) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

k) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de jogos eletrônicos para exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis.

2. Definições

2.1 Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es).

2.2 Produção: produção de um jogo eletrônico que resulta, no mínimo, em um produto a ser lançado comercialmente, considerando-se que o processo de produção pode se estender, no caso de expansões ou complementações posteriores ao seu lançamento comercial.

2.3 Comercialização: ações com a finalidade de divulgar, promover, distribuir e/ou licenciar o uso do jogo eletrônico ao consumidor final, a título oneroso ou não oneroso.

2.4 Distribuidora: empresa que realiza e investe recursos próprios na divulgação, promoção e distribuição de um jogo eletrônico.

2.5 Motor ou Engine: software que proporciona aos seus usuários funcionalidades para a produção de um jogo.

2.6 Jogo Sérioso ou Serious Game: jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.

2.7 Jogo Publicitário ou Advergame: jogo eletrônico que tem por finalidade promover uma marca de produto ou serviço, produzido a partir de contratação específica.

2.8 Protótipo: versão inicial do jogo que possibilite visualizar, experimentar e avaliar as premissas básicas do projeto, em especial as mecânicas de interatividade que irão compor a obra.

2.9 Conclusão da Obra: data de apresentação da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores, ao agente financeiro.

2.10 Agregadora de Serviços de Jogos Eletrônicos: proprietária de plataformas e hardwares em geral para execução de jogos, bem como qualquer empresa que tenha controle de determinados serviços de forma exclusiva no mercado de jogos eletrônicos.

2.11 Provedor de Serviços de Jogos Eletrônicos ao Consumidor Final: agente econômico que provê serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final através de loja, plataforma ou qualquer ambiente físico ou em rede.

3. Limite de Investimento

3.1 O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até RS 500.000,00 por projeto.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como agente econômico brasileiro na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 2016, pertencentes ou não a Grupos Econômicos, e com atividade econômica principal ou secundária dentro de uma das seguintes classes da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE):

- a) 59.11-1/01 - Estúdios cinematográficos;
- b) 59.11-1/02 - Produção de filmes para publicidade;
- c) 59.11-1/99 - Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente;
- d) 6201-5/01 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda;
- e) 6202-3/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis;
- f) 6203-1/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.

4.2 As produtoras deverão atender também aos seguintes requisitos demonstrados através de declaração apresentada na inscrição do projeto:

- a) Não ser controladora, controlada ou coligada a empresa agregadora de serviços de jogos eletrônicos ou provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final;
- b) Não estar vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objective conferir a sócios minoritários, quando estes forem agregadores de serviços de jogos eletrônicos ou provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final, direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos;
- c) Não manter vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os jogos por ela produzidos.

4.3 No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do conjunto dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente. Da mesma maneira, a proponente deverá ser responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse de receitas ao FSA.

5. Condições de Investimento

5.1 Podem ser inscritos projetos que se encontrem em quaisquer das etapas de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.

5.2 Os direitos sobre a obra audiovisual objeto do investimento deverão observar, no que couber, o Regulamento Geral do PRODAV.

5.3 Para ser considerada uma OBRA AUDIOVISUAL BRASILEIRA INDEPENDENTE e receber recursos desta Chamada Pública, o jogo eletrônico deverá atender a um dos seguintes requisitos:

- a) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 5 (cinco) anos;
- b) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil mantenha acordo de coprodução audiovisual e em consonância com os mesmos;
- c) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil não mantenha acordo de coprodução audiovisual, assegurada a titularidade de, no mínimo, 40% (quarenta por cento) dos direitos patrimoniais da obra à empresa produtora brasileira, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 3 (três) anos.

6. Direitos Pré-Existentes

6.1 É admitida à proponente a aquisição de direitos de propriedade intelectual pré-existentes através de licença, a fim de viabilizar a execução do jogo eletrônico, respeitado o disposto:

a) O titular dos direitos de propriedade intelectual pré-existentes deverá licenciar esses direitos de forma a permitir a ampla exploração econômica do jogo eletrônico, sem quaisquer limitações relacionadas a territórios ou tempo, e sem que haja a necessidade de sua anuência em contratos afetos ao jogo eletrônico, respeitado o direito do titular para outros fins.

6.2 Em caso de projetos que adaptem ou utilizem conteúdo de obras pré-existentes, estas deverão ser obrigatoriamente de titularidade de agentes econômicos brasileiros independentes, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 2016.

6.3 Em se tratando de jogo eletrônico que utilize imagem de pessoa natural com finalidade comercial, será necessária a apresentação de autorização desta por escrito, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

6.4 A eventual responsabilidade por prejuízos e danos decorrentes do uso indevido de imagem será da empresa proponente, devendo esta arcar com as eventuais indenizações.

6.5 Caso o jogo eletrônico tenha por objeto a adaptação de uma obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos patrimoniais da obra a ser adaptada, ou seu representante legal, estabelecendo os termos, a extensão territorial, o valor e o prazo da licença, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

6.6 Na hipótese de o titular dos direitos patrimoniais não ser o autor, será necessária a apresentação de anuência deste na referida licença.

6.7 Na hipótese de o jogo eletrônico utilizar conteúdo de terceiros protegido por propriedade intelectual, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos de propriedade intelectual desse conteúdo, ou seu representante legal, estabelecendo os termos, a extensão territorial, o valor e o prazo da licença, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

6.8 Para a contratação, será necessária a apresentação das cessões de direitos do chefe de programação, do game designer e do gerente de produção.

7. Projetos de Coprodução Internacional

7.1 A coprodução deverá ser comprovada por meio de contrato com empresa estrangeira, dispondo sobre as obrigações das partes no empreendimento, os valores e aportes financeiros envolvidos e a divisão de direitos patrimoniais sobre a obra.

7.2 Os contratos e outros documentos deverão conter a assinatura dos responsáveis legais das empresas coprodutoras. No caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada.

7.3 Os recursos a serem investidos, assim como o cálculo da participação do FSA sobre as receitas da obra, terão como base o total de itens financiáveis de responsabilidade da parte brasileira.

7.4 Na divisão de territórios no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento e, subsidiariamente, o Regulamento Geral do PRODAV.

8. Poder Dirigente

8.1 O Poder Dirigente é definido como o poder de controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e comercialização do jogo eletrônico e seus resultados.

8.2 O exercício do poder dirigente por autores brasileiros e produtoras brasileiras independentes é o elemento que define a obra audiovisual como conteúdo brasileiro independente e deve ser preservado pela contratante desde a assinatura do contrato com o FSA até 15 (quinze) anos, contados a partir do seu lançamento comercial.

8.3 No caso de coprodução internacional, a condição de conteúdo independente é definida pelo poder dirigente conjunto das produtoras associadas, garantida uma relação ao menos proporcional entre as faculdades e prerrogativas da produtora brasileira e suas obrigações econômicas no projeto.

8.4 O domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual pelo condomínio dos produtores brasileiros independentes é característica necessária ao exercício do poder dirigente por esses agentes.

8.5 Para a aferição do poder dirigente, poderão ser considerados quaisquer elementos disponíveis que permitam verificar o controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e exploração comercial do jogo eletrônico e seus resultados, em especial:

- a) Distribuição dos direitos patrimoniais;
- b) Divisão de rendimentos em relação à detenção de direitos patrimoniais;
- c) Compromissos de licenciamento assumidos;
- d) Prerrogativas relativas a decisões artísticas;
- e) Situações que indiquem mera prestação de serviço.

8.6 Durante os 15 (quinze) anos subsequentes ao lançamento comercial do jogo eletrônico, os direitos patrimoniais de autor poderão ser parcialmente cedidos ou comercializados, desde que:

- a) Seja mantida a condição de obra brasileira independente;
- b) A transferência seja feita de forma onerosa.

8.7 Os direitos patrimoniais sobre os jogos eletrônicos produzidos com investimento do FSA, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, deverão pertencer, dentro do condomínio de agentes econômicos brasileiros, majoritariamente aos agentes econômicos brasileiros independentes, devendo permanecer com estes por prazo não inferior a 15 (quinze) anos a contar de seu lançamento comercial.

8.8 As empresas não classificadas como produtoras brasileiras independentes poderão deter direitos patrimoniais sobre as obras em proporção máxima correspondente à sua participação no valor total do investimento reunido para a produção do jogo eletrônico.

9. Itens Financiáveis

9.1 São considerados itens financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção do jogo, englobando pessoal próprio (com vínculo trabalhista de acordo com as regras da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT) alocado à produção da obra, incluindo respectivas obrigações patronais; serviços de terceiros, pessoas físicas ou jurídicas, necessários à execução do projeto; diárias e passagens, exclusivamente para a equipe executora do projeto; locação de equipamentos e material permanente, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licença de softwares, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira; taxas de registro de software e marca; despesas administrativas e a remuneração dos serviços de gerenciamento e execução do projeto.

9.2 As despesas com licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira poderão ser financiadas com recursos desta Chamada Pública até o limite de 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do gerenciamento e promoção. A proponente poderá adquirir licenças nacionais ou estrangeiras por valores superiores ao disposto, desde que os recursos sejam privados, respeitadas as questões afetas ao poder dirigente sobre o jogo eletrônico.

9.3 A despesa de gerenciamento de projeto ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento e promoção.

9.4 Serão aceitos como itens financiáveis despesas de promoção do jogo eletrônico, tais como assessoria de imprensa, ações na internet, eventos de divulgação, produção de cartazes, montagem de cenas da obra para divulgação (trailer), desde que tais despesas não ultrapassem 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento.

10. Itens Não-Financiáveis

10.1 São considerados itens não financiáveis pelo FSA:

- a) Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no item 4 do edital;
- b) Despesas gerais de custeio da empresa proponente;
- c) Aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro;
- d) Aquisição de equipamentos e material permanente;
- e) Aquisição de licença permanente de utilização de software;
- f) Despesas vedadas na Instrução Normativa nº 124/2015.

11. Vedações

11.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

11.2 É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro e sejam preservadas as disposições desta Chamada Pública.

11.3 É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que já tenham sido contratados em outras Chamadas Públicas do FSA destinadas à produção de jogos eletrônicos.

11.4 É vedada a produção de jogos que contenham propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou que sejam caracterizados como jogos sérios ou jogos publicitários.

12. Condições para a Contratação

12.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

13. Responsabilidade da Empresa Contratada

13.1 Para cada projeto selecionado será assinado contrato de investimento entre a empresa proponente e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento para a produção do jogo e a correspondente participação do FSA nas receitas.

13.2 A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

13.3 A empresa proponente, no que lhe couber, deverá preservar, nos contratos e acordos com terceiros, a participação do FSA na Receita Líquida do Produtor (RLP) auferida na exploração comercial do jogo.

13.4 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

14. Licenciamento do Jogo Eletrônico

14.1 As licenças de comercialização para lojas do jogo eletrônico produzido com recursos deste edital deverão observar um período de vigência, caso haja, limitado a 24 (vinte e quatro) meses.

14.2 As licenças de distribuição para distribuidoras do jogo eletrônico produzido com recursos deste edital deverão estar em consonância com as seguintes condições:

- a) O lançamento comercial do jogo deverá ocorrer em até 12 (doze) meses, a contar da conclusão da obra;
- b) A propriedade intelectual da marca e de softwares derivados da produção do jogo deverá permanecer com a(s) produtora(s) brasileira(s) independente(s).

14.3 Os contratos com lojas ou distribuidoras poderão prever o investimento destas em ações de comercialização vinculadas a alienação de receitas e retorno ao investidor de forma mais vantajosa em relação aos detentores de direitos patrimoniais, desde que:

- a) Os valores investidos com retorno mais vantajoso não tenham direitos patrimoniais por contrapartida;
- b) O retorno mais vantajoso seja limitado ao montante investido, sem atualização monetária;
- c) O investimento não represente geração de dívida para a produtora;
- d) Seja preservado o retorno financeiro do FSA;
- e) Não representem deduções superiores a 95% (noventa e cinco por cento) da Receita Líquida de Distribuição – RLD.

14.4 Entende-se por Receita Bruta de Distribuição (RBD) o valor total das receitas obtidas por meio da exploração comercial do jogo eletrônico, incluindo valores de comercialização de versões não finalizadas do jogo (Beta ou anteriores), em qualquer plataforma ou território, subtraídos os valores retidos pelas lojas e os tributos incidentes.

14.5 Entende-se por Receita Líquida de Distribuição (RLD) o valor da Receita Bruta de Distribuição (RBD), deduzidos os valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento.

14.6 Nos contratos de licenciamento ou em quaisquer ajustes afetos aos jogos eletrônicos objetos deste edital, ficam vedadas cláusulas que impliquem direito à última recusa.

15. Proteção e Licenciamento de Obras e Elementos Derivados

15.1 A propriedade das marcas, imagens e elementos deverá permanecer com os detentores dos direitos patrimoniais do jogo eletrônico.

15.2 O licenciamento para terceiros de direitos sobre marcas, imagens e elementos dos jogos eletrônicos financiados com recursos deste edital é autorizada, desde que não implique na cessão de direito de propriedade intelectual, além de observar as seguintes características gerais:

- a) Ser estabelecido por meio de documento formal escrito, sendo que na hipótese de contrato com agente estrangeiro será admitido o contrato bilíngue ou sua tradução juramentada para o vernáculo;
- b) Ser celebrado em caráter oneroso sob condições que não caracterizem preço vil;
- c) Estabelecer com clareza o segmento de mercado e a abrangência territorial da licença;
- d) Estabelecer as condições de exclusividade, se for o caso;]
- e) Definir com precisão os limites e prazos de duração, bem como as condições para sua renovação.

15.3 A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos deverá observar as regras de retorno financeiro estabelecidas no item no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

15.4 A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos não poderá constituir obstáculo ou poder de veto sobre a produção futura pelo licenciante de jogos eletrônicos e outras obras derivadas, sendo vedadas também cláusulas que impliquem direito à última recusa.

15.5 Na hipótese de lançamento comercial de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA, deverá haver comunicação de tal fato no momento do envio do Relatório de Comercialização posterior ao referido lançamento, e serem observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV, ressalvadas as atualizações que não impliquem receitas financeiras.

15.6 Na hipótese de comercialização ou autorização para utilização de software produzido no desenvolvimento de jogo eletrônico, a exemplo de MOTORES, para fruição privada ou produção de outras obras, deverão ser observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

15.7 Submete-se a livre pactuação da contratante:

- a) Quaisquer direitos sobre o jogo eletrônico, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial;
- b) Os valores das licenças de uso do jogo eletrônico para o consumidor final;
- c) Os valores da comercialização de itens/acessórios e outros elementos que caracterizem transações dentro do aplicativo e receitas para o jogo eletrônico;
- d) Os valores das licenças de uso para o consumidor final de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA;
- e) Os valores das licenças para criação de obras derivadas do jogo eletrônico;
- f) Os valores de licenciamento de software, MOTOR, código-fonte ou demais direitos de propriedade intelectual.

15.8 As exceções submetidas a livre pactuação não elidem as obrigações da contratante quanto à preservação da condição do jogo produzido com recursos do FSA como obra brasileira independente até 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial.

16. Da Execução do Projeto

16.1 O desembolso dos recursos em conta corrente do projeto será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso.

16.2 O desembolso dos recursos estará condicionado à comprovação de:

a) Captação de, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) do orçamento de produção de responsabilidade da parte brasileira, incluído o valor do investimento do FSA, conforme os termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125/2015.;

b) Contrato de distribuição com distribuidora ou declaração de distribuição própria.

16.3 No caso de distribuição própria pela empresa produtora, conforme declaração de distribuição própria, ou por empresa do mesmo Grupo Econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição para tais empresas.

16.4 A comprovação das condições para desembolso deverá ocorrer no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da data de assinatura do contrato, sob pena de ficar o agente financeiro desobrigado do investimento na obra e do repasse de quaisquer valores à produtora. 16.5O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

17. Prazo de Conclusão

17.1 O prazo de conclusão será de 24 (vinte e quatro) meses, contados a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento.

18. Retorno do Investimento

18.1 O FSA terá direito à participação nas receitas decorrentes da exploração comercial do jogo eletrônico, seus elementos e obras derivadas, no período compreendido entre a data de inscrição do projeto na Chamada Pública e até 7 (sete) anos após a data de lançamento do jogo, entendida como a data da primeira disponibilização comercial do jogo concluído, sem considerar o acesso dos consumidores a versões beta, alfa e anteriores.

18.2 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na Seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar o conjunto de documentos e materiais que proporcionem a aferição do cumprimento de objeto do projeto e a correta e regular aplicação dos recursos.

19.2 O período para admissão de documentos fiscais que comprovem despesas relativas aos itens financiáveis pelo FSA será compreendido entre as seguintes datas:

a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida da comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;

b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 06

CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) SINOPSE (resumo da obra) - (máximo 1 página);

b) PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra) - (máximo 1 página);

c) PLANO DE DISTRIBUIÇÃO - prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil. (não há limite de páginas);

d) LINK E SENHA DE ACESSO PARA VISUALIZAÇÃO DO FILME;

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DO PROJETO DE DISTRIBUIÇÃO;

h) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de comercialização.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de comercialização de obras cinematográficas brasileiras de produção independente de longa-metragem de ficção, documentário ou animação com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2. Definições

2.1. Projeto de comercialização: planejamento de ações que tem o objetivo de promover estratégias de divulgação e distribuição de cópias de obras cinematográficas de longa-metragem para exploração comercial em salas de exibição.

2.2. Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limites de Investimento

3.1. Duas modalidades, de acordo com tamanho e simultaneidade do lançamento: O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 200.000,00 para lançamentos de obras para exibição em no mínimo 10 (dez) salas comerciais de cinema, simultaneamente, ou no mínimo em 120 (cento e vinte) sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial; O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para lançamentos de obras para exibição em no mínimo 10 (dez) salas comerciais de cinema, não sendo obrigatória a simultaneidade, ou em ao menos 140 (cento e quarenta) sessões ao longo do período de exibição comercial.

4. Proponentes

4.1. Empresas que estejam com registro regular e classificadas como brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, e que estejam registradas na ANCINE com o seguinte código no CNAE (Cadastro Nacional de Atividade Econômicas), como atividade principal ou secundária:

a) 5913-8/00 – distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão.

4.2. É permitido o regime de codistribuição da obra audiovisual entre empresas distribuidoras brasileiras e independentes, em qualquer modalidade, desde que a empresa codistribuidora também atenda a condição acima.

4.3. No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1. As propostas apresentadas por produtoras poderão vir acompanhadas de contratos com empresas distribuidoras, sendo esta responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto de comercialização, figurando como interveniente do contrato de investimento a ser celebrado com o FSA.

5.2. Caso a proponente seja uma empresa distribuidora, esta deverá apresentar, no ato de inscrição do projeto, o contrato de distribuição da obra cinematográfica celebrado com a empresa produtora detentora dos direitos patrimoniais majoritários da obra, no qual a distribuidora deverá deter obrigatoriamente os direitos de distribuição no mercado de salas de exibição no território brasileiro, e, facultativamente, em outros segmentos e territórios. 5.3. O contrato de distribuição da obra cinematográfica deverá conter a discriminação expressa dos segmentos de mercado, dos territórios licenciados à distribuidora e o prazo de licenciamento, bem como a sua remuneração e de eventuais associados.

5.4. No caso de projetos distribuídos em regime de codistribuição, o contrato de codistribuição deve estabelecer à distribuidora contratada ou interveniente do contrato de investimento com o FSA a responsabilidade pelo repasse das receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados pelas distribuidoras.

5.5. No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização (“P&A”).

5.6. No caso de não apresentação de uma empresa distribuidora como interveniente, o projeto de comercialização poderá ser realizado pela própria empresa produtora, quando esta também exercer a atividade de distribuidora, condição que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE com o seguinte código na CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas):

5913-8/00 – distribuição cinematográfica.

5.7. No caso de distribuição própria deverá ser encaminhada declaração, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado por ela explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

5.8. O projeto de comercialização apresentado nesta Chamada Pública deverá ser relativo a obra audiovisual concluída ou em finalização, desde que finalizada até o início do processo de contratação.

5.9. Entende-se como concluída a obra audiovisual que tenha emitido o Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.10. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5.11. O valor do investimento na comercialização da obra audiovisual não poderá corresponder a direitos patrimoniais sobre a mesma.

6. Itens Financiáveis

6.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à comercialização da obra, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

7. Vedações

7.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

7.2. É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

7.3. É expressamente vedado o sublicenciamento da obra no mercado de sala de exibição no território brasileiro.

7.4. É vedada a seleção de projetos que já tenham sido contratados em outras linhas do FSA destinadas à comercialização.

8. Projetos aprovados na ANCINE

8.1. No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa responsável pelo projeto na ANCINE ou por distribuidora com contrato celebrado com a empresa responsável.

8.2. No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA em chamadas de produção, a produtora e a distribuidora deverão ser as mesmas contratadas anteriormente pelo FSA.

9. Condições para a Contratação

9.1. A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local:

a) os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta;

b) Emitir o Certificado de Produto Brasileiro (CPB), caso já não tenha sido anteriormente, e o Certificado de Registro de Título – CRT para o segmento de mercado de salas de cinema.

10. Responsabilidades das empresas distribuidora e produtora

10.1. A empresa distribuidora participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto de comercialização e pelo lançamento comercial da obra em todos os casos, ressalvada a hipótese de distribuição pela própria produtora, quando a produtora assumir as responsabilidades.

10.2. A distribuidora será também responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra por ela geridas.

10.3. A distribuidora e a produtora são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao agente financeiro a título de retorno do investimento.

10.4. As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10.5. As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre acompanhamento de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos 124/2015 e 125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

10.6. Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

11. Da Execução do Projeto

11.1. O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

11.2. O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento e subsidiariamente o disposto nas Instruções Normativas nº 124 e 125, ou outras normas que venham a substituí-las.

12. Prazo de Conclusão

12.1. O prazo para Primeira Exibição Comercial da obra audiovisual será de 12 (doze) meses, contado da data de desembolso dos recursos investidos pelo FSA, ou da data de emissão do CPB, quando houver contrato(s) anteriormente firmado(s) para a produção da obra com recursos do FSA.

13. Retorno do Investimento

13.1. O FSA fará jus a participação sobre a Receita Líquida de Distribuição (RLD) de acordo com as normas dispostas na Seção VIII do Regulamento Geral do PRODAV e sobre a RBD (Receita Bruta de Distribuição) na proporção de 2% (dois por cento) pelo período de 7 (sete) anos após a data de primeira exibição comercial no segmento de salas de exibição.

13.2. Deve ser observado o limite de 25% de participação total sobre as receitas de distribuição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

14. Prestação de Contas

14.1. A empresa responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2. A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no contrato de investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3. Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- a) Data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida da comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.