

## EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 003/2026 – CIRCUITO CULTURAL VG

### ANEXO I – CATEGORIAS DE APOIO

#### 1. RECURSOS DO EDITAL E CATEGORIAS DE APOIO

1.1 O presente edital possui valor total de R\$ 930.000,00 (NOVECENTOS E TRINTA MIL REAIS) distribuídos da seguinte forma:

| VALOR TOTAL DE CADA CATEGORIA DE APOIO   |
|--|
| a) R\$ 124.000,00 (CENTO E VINTE E QUATRO MIL REAIS) para categoria ARTESANATO   |
| b) R\$ 124.000,00 (CENTO E VINTE E QUATRO MIL REAIS) para categoria ARTES CÊNICAS (DANÇA/TEATRO)                       |
| c) R\$ 124.000,00 (CENTO E VINTE E QUATRO MIL REAIS) para categoria ARTES VISUAIS (ARTES PLÁSTICAS)                    |
| d) R\$ 124.000,00 (CENTO E VINTE E QUATRO MIL REAIS) para categoria CULTURAS TRADICIONAIS POPULAR E DE MATRIZ AFRICANA |
| e) R\$ 124.000,00 (CENTO E VINTE E QUATRO MIL REAIS) para categoria MÚSICA   |
| f) R\$ 93.000,00 (NOVENTA E TRÊS MIL REAIS) para categoria AUDIOVISUAL/MÍDIAS INTERATIVAS                              |
| g) R\$ 93.000,00 (NOVENTA E TRÊS MIL REAIS) para categoria CULTURA DIGITAL/GEEK/NERD E JOGOS ELETRÔNICOS               |
| h) R\$ 62.000,00 (SESSENTA E DOIS MIL REAIS) para categoria CIRCO/ARTES CIRCENSES                                      |
| i) R\$ 62.000,00 (SESSENTA E DOIS MIL REAIS) para categoria LIVRO, LEITURA E LITERATURA                                |

**Atenção! Não confundir VALOR TOTAL DE CADA CATEGORIA com o VALOR INDIVIDUAL MÁXIMO ATRIBUÍDO A CADA PROJETO (R\$ 31.000,00 [TRINTA E UM MIL REAIS]. O projeto apresentando não pode exceder o valor máximo individual previsto para cada projeto de TRINTA E UM MIL REAIS NESTE EDITAL.**

#### 2. DESCRIÇÃO DAS CATEGORIAS DE APOIO

O que se constituem cada categoria para as propostas de projetos culturais?

**ARTESANATO:** O artesanato é uma prática ancestral de produção manual, utilizando matéria-prima natural ou reaproveitada, sendo também o produto final feito por um artesão (de artesão + ato). Com a mecanização industrial, passou a ser identificado como uma expressão da cultura popular, caracterizada pela autenticidade e singularidade das peças. Exemplos incluem bordados, crochês, tecelagem manual, bijuterias, caminhos de mesa, rendas, redes, bordados em quadros (similares ao filé), xales tecidos de cor, cerâmica, e outras produções que preservam saberes tradicionais e identitários. Fonte (adaptada): Artesanato. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Artesanato>.

**ARTES CÊNICAS (DANÇA, TEATRO):** chamadas ainda de artes performativas, são artes como dança, e teatro, que são realizadas em cena perante e para um público. As artes cênicas incluem uma variedade de disciplinas que são realizadas na frente de uma

plateia ao vivo. Engloba cenografia, sonoplastia, figuração, iluminação cênica etc. Fonte (adaptada): Artes Cênicas. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Artes\\_c%C3%A9nicas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Artes_c%C3%A9nicas).

**ARTES VISUAIS/ARTES PLÁSTICAS:** Trata-se de uma gama de expressões e de manifestações artísticas, que englobam desde áreas visuais e plásticas como gravuras, xilogravuras, pinturas, retratos, colagens, fotografia, vídeos, ilustrações, escultura, arquitetura, moda, paisagismo, decoração etc. Ainda, as artes visuais são criadas por intermédio de inúmeros instrumentos, suportes, portadores e materiais, tais como papel, madeira, gesso, argila, softwares de informática, aplicativos, máquinas de captação, registro e reprodução audiovisuais, tais como filmadoras, máquinas fotográficas digitais e smartphones. Fonte (adaptada): Artes visuais. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Artes\\_visuais](https://pt.wikipedia.org/wiki/Artes_visuais).

**CULTURAS TRADICIONAIS POPULAR E DE MATRIZ AFRICANA:** engloba projetos culturais envolvendo ações finalísticas voltadas à valorização das culturas e tradições artísticas de comunidades, grupos, territórios e os povos detentores de conhecimentos e saberes tradicionais e/ou de origem de matriz africana e/ou quilombolas. Os projetos podem contemplar a troca de experiências, saberes e práticas tradicionais que fortalecem a identidade cultural coletiva, bem como também a documentação, a curadoria e a pesquisa sobre as culturas tradicionais e populares, quilombolas, contribuindo para a preservação do patrimônio imaterial e para a criação de um acervo cultural. Ainda, envolve capacitação, promoção, preservação, valorização e difusão do patrimônio material e imaterial e fortalecimento de práticas culturais ameaçadas, dos saberes e das expressões culturais dos povos e comunidades tradicionais de matriz africana e das tradições populares. Também contempla a realização de projetos como exposições, festas populares, feiras e espetáculos, mostras culturais, proteção do patrimônio cultural imaterial, inclusive os bens registrados e salvaguardados e as demais expressões e modos de vida de povos e comunidades tradicionais, etc.

**MÚSICA:** Engloba uma gama de expressões e de manifestações artísticas-culturais, que englobam na música, um amplo conjunto de manifestações artísticas e culturais de um povo ou comunidade, em determinada era, época ou região e se constitui na combinação e junção de vários sons e ritmos, melodia seguindo uma pré-organização ao longo do tempo. Engloba uma gama de gêneros musicais e estilos tais como flashbacks musicais, músicas de cururu, siriri, festivais e apresentações musicais, rock, jazz, reggae, samba, sertanejo, músicas folclóricas dentre outras mais. Fonte (adaptada): Música. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Música>.

**AUDIOVISUAL/MÍDIAS INTERATIVAS:** A categoria do audiovisual engloba uma gama de ações/atividades-fins ou atividades finalísticas na forma de ações/projetos culturais, ilustradamente, os projetos de criação, difusão, circulação e/ou produção de conteúdo para televisão, publicidade e internet, produção audiovisual didática, produção de eventos ou transmissão ao vivo e/ou Lives, produção audiovisual de/em webcanal, produção de vídeo por demanda, finalização e pós-produção audiovisual, efeitos especiais, desenvolvimento, exibição de conteúdo, design audiovisual, design gráfico,

performance em audiovisual, mostra de cinema em cineclubes, cinema de rua ou cinema itinerantes, criação de roteiros, apresentações multimídias, vídeos curta/média/longa metragem, captação audiovisual de eventos (cobertura ao vivo, gravação, e edição/finalização/pós-produção de vídeos dos eventos culturais).

Outros projetos são os de realidade estendida, curtas-metragens temáticos, conteúdos de realidades estendidas (AR/VR/360/MR), produção e/ou difusão de curta-metragem nos gêneros ficção e animação e documentário; elaboração de roteiros de obras ficcionais de obras de animação ou documentais, animação (filmes, animação de desenhos ou objetos, stop-motion, fotogramas), animes (desenhos animados japoneses), produções de mangás/histórias em quadrinhos japoneses, HQs/tirinhas/gibis, gibis ou HQs didáticos, trailers, produções de vídeos curtos (Shorts do YouTube, Reels do Instagram), produção de vídeos com interpretação em Audiodescrição, Braille e Interpretação em Libras; montagem de exposição audiovisual ou exibição multimidiática; operação de suportes audiovisuais: em espetáculos, realização de festivais ou mostras, etc.

**CULTURA DIGITAL/GEEK/NERD E JOGOS ELETRÔNICOS:** Esta categoria abrange linguagens artísticas, modalidades e expressões culturais mediadas por tecnologias digitais de interação e comunicação, redes sociais ou virtuais e práticas colaborativas, bem como manifestações da cultura pop contemporânea, da cultura gamer, dos quadrinhos, da ficção científica, da cultura maker e dos universos geek/nerd. As ações finalísticas na forma de projetos culturais valorizam a inovação e criação digital, a produção/difusão/circulação independente de conteúdo, a inclusão digital etc.

Ainda, promove a produção de conteúdo digital na forma de produção de webséries, curtas e documentários digitais, elaboração de podcasts culturais e/ou educacionais, criação de vídeos para plataformas digitais (YouTube, TikTok, Instagram, Facebook) com conteúdo cultural e/ou educativo; desenvolvimento de instalações interativas com emprego de realidade aumentada (AR) ou realidade virtual (VR), realização de apresentações ou experiências imersivas com exposições digitais, 3D; gamificação e cultura gamer com desenvolvimento de jogos eletrônicos (games) e/ou jogos didáticos virtuais, jogos de tabuleiro ou RPG, campeonatos, encontros e oficinas de e-sports (esportes eletrônicos). Engloba projetos como convenções geeks, cosplay e/ou concurso de cosplay, exposições de ilustrações, fanarts, fanfics, quadrinhos e mangás feitos por artistas locais/regionais, dentre outras mais atividades fins na forma de projetos culturais.

**ARTES CIRCENSES OU CIRCO:** engloba uma gama de ações/atividades-fins e/ou atividades finalísticas na forma de projetos culturais, ilustradamente, ações/conjunto de atividades diversas da Arte do Circo – realização de apresentações ou exposições públicas circenses, palhaçaria, malabarismo/malabares, acrobacia: acrobacias de solo/acrobacias coletivas/pirâmides humanas e acrobacias aéreas (trapézio, lira, tecidos), encenação, mastro chinês e trampolim, equilibrista/manipulação de objetos, ilusionismo/mágica, arte equestre, aéreas, contorcionismo, figuração, criação de cenários e adereços circenses, montagem de espetáculos, apresentação de números de

circo, circulação e manutenção de circos itinerantes, cursos/oficinas/vivências de iniciação circense, oficinas ou vivências circenses como oficina de palhaçaria, circovolante em espaços públicos – escolas públicas, quadras, ginásios, centros de convivência entre outros, festival e mostras de artes circenses, elaboração de roteiros itinerantes e circuitos de circo, oficinas de montagem e segurança circense por capacitação técnica em montagem de lonas, estruturas e aparelhos aéreos, pirofagia, faquirismo, visitas guiadas e outras ações de formação e mediação de público em espaços de circos, dentre outras atividades-fins.

**LIVRO, LEITURA, LITERATURA:** é lida e entendida como ações/conjunto de atividades-fins ou atividades finalísticas na forma de projetos culturais composta de intervenções poéticas - Grupos ou artista individual em intervenções com saraus, recitais, declamações, entre outros), com repertório autoral ou da poesia brasileira, com destaque para cultura; e/ou de Performance Literária no formato de sarau, slam/batalha de poemas ou performance individual; apresentações de narrações e contações de histórias infantis, infantojuvenis e/ou adultas, contação com narrador tradicional por apenas da oralidade; ou com narração utilizando adereços, expressão corporal e dramatização; com manipulação de bonecos; com utilização de técnicas de teatro de sombras; com música; com a utilização do elemento cênico o livro e/ou a leitura de alguma obra verbal; entre outras formas/histórias contadas e interpretadas, adultas ou infantis ou infanto-juvenis, propostas por grupo ou contador individual, com temática regional/local ou da literatura mato-grossense, várzea-grandense ou brasileira; Apresentações literárias (solo, duo, trio ou quarteto e/ou mais integrantes), Encontros com autores(as) de livros, obras didáticas e/ou literárias com saraus, Oficinas de produção e escrita criativa, Produção e Publicações de livros e/ou obras verbais em audiodescrição e em Braille, etc.

**Atenção!** Conforme o Plano de Aplicação de Recursos Ciclo 2 PNAB, as categorias estão descritas por segmento cultural da atividade e/ou linguagens/expressões artísticas.

### 3. DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

| CATEGORIAS                             | QUANTI-<br>DADE<br>DE<br>VAGAS<br>CATEGORI<br>A<br>AMPLA<br>CONCOR-<br>RÊNCIA | COTAS PARA<br>PESSOAS<br>NEGRAS/<br>PARDAS<br>(25%)<br>QUANTI-<br>DADE<br>DE<br>VAGAS | COTAS PARA<br>PESSOAS<br>ÍNDIGENAS<br>(10%)<br>QUANTI-<br>DADE<br>DE VAGAS | COTAS PARA<br>PcD<br>(5%)<br>QUANTI-<br>DADE<br>DE<br>VAGAS | QUANTI-<br>DADE<br>DE<br>TOTAL<br>DE<br>VAGAS |
|--|---|---|--|---|---|
| ARTESANATO                             | 1   | 1   | 1  | 1   | 4   |
| ARTES<br>CÊNICAS<br>(DANÇA/<br>TEATRO) | 1   | 1   | 1  | 1   | 4   |

|   |   |   |    |   |   |
|---|---|---|----|---|---|
| ARTES VISUAIS/<br>ARTES PLÁSTICAS                     | 1 | 1 | 1  | 1 | 4 |
| CULTURAS TRADICIONAIS DE MATRIZ AFRICANA/<br>POPULAR  | 1 | 1 | 1  | 1 | 4 |
| MÚSICA  | 1 | 1 | 1  | 1 | 4 |
| AUDIOVISUAL /<br>MÍDIAS INTERATIVAS                   | 2 | 1 | -- |   | 3 |
| CULTURA DIGITAL/<br>GEEK/<br>NERD E JOGOS ELETRÔNICOS | 2 | 1 | -  | - | 3 |
| CIRCO/ARTES CIRCENSES                                 | 1 | 1 | -  | - | 2 |
| LIVRO, LEITURA E LITERATURA                           | 1 | 1 | -  | - | 2 |
| <b>TOTAL DE VAGAS: 30 VAGAS</b>                       |   |   |    |   |   |

Em conformidade com o disposto no Art. 6º da Instrução Normativa MINC Nº 10/2023, o quadro adota critérios de ações afirmativas, especificamente, no mínimo, 25% (vinte e cinco por cento) das vagas para pessoas negras (pretas e pardas), 10% (dez por cento) das vagas para pessoas indígenas e 5% (cinco por cento) para pessoas com deficiência em algumas categorias e/ou no total de vagas do Edital.

| CATEGORIAS | QUANTIDADE DE TOTAL DE VAGAS | VALOR MÁXIMO DE CADA PROJETO | VALOR MÁXIMO DE CADA CATEGORIA DE APOIO |
|------------|------------------------------|------------------------------|---|
| ARTESANATO | 4                            | R\$ 31.000,00                | R\$ 124.000,00                          |

|  |   |               |                |
|--|---|---------------|----------------|
| ARTES CÊNICAS<br>(DANÇA/<br>TEATRO)                            | 4 | R\$ 31.000,00 | R\$ 124.000,00 |
| ARTES VISUAIS/<br>ARTES<br>PLÁSTICAS                           | 4 | R\$ 31.000,00 | R\$ 124.000,00 |
| CULTURAS<br>TRADICIONAIS<br>DE MATRIZ<br>AFRICANA/<br>POPULAR  | 4 | R\$ 31.000,00 | R\$ 124.000,00 |
| MÚSICA   | 4 | R\$ 31.000,00 | R\$ 124.000,00 |
| AUDIOVISUAL/<br>MÍDIAS<br>INTERATIVAS                          | 3 | R\$ 31.000,00 | R\$ 93.000,00  |
| CULTURA<br>DIGITAL/<br>GEEK/<br>NERD E<br>JOGOS<br>ELETRÔNICOS | 3 | R\$ 31.000,00 | R\$ 93.000,00  |
| CIRCO/ARTES<br>CIRCENSES                                       | 2 | R\$ 31.000,00 | R\$ 62.000,00  |
| LIVRO, LEITURA<br>E LITERATURA                                 | 2 | R\$ 31.000,00 | R\$ 62.000,00  |
| <b>VALOR TOTAL GERAL: R\$ 930.000,00</b>                       |   |               |                |

**Atenção!** O valor máximo POR CADA PROJETO não pode ultrapassar o valor de R\$ 31.000,00 (TRINTA E UM MIL REAIS) no valor total na Planilha Orçamentária do Plano de trabalho (Anexo III) do agente cultural.

**Atenção!** Não confundir VALOR TOTAL da categoria com o valor para CADA projeto.