

# Tecnologias, criações e novos horizontes das artes e do audiovisual

Daniel Conte | Iuri Freiburger | Marta Bez | Mauricio Barth | Vanessa Valiati  
Organizadores



editora **BESTIÁRIO**



MINISTÉRIO DA  
CULTURA



SECRETARIA DA  
CULTURA



GOVERNO  
DO ESTADO  
**RIO  
GRANDE  
DO SUL**



**Tecnologias, criações e novos  
horizontes das artes e do  
audiovisual**

Copyright ©2026, Daniel Conte, Marta Rosecler Bez, Mauricio Barth e Vanessa Amalia Dalpizol Valiati (organizadores) e autores

Capa: Roberto Schmitt-Prym

Coordenação editorial: Raquel Schmitt-Prym

Projeto gráfico: Alexsandro Gomes Pereira

Todos os direitos desta edição reservados



Rua Marquês do Pombal, 783 - Sala 207

90540-001 - Porto Alegre, RS

Fones: (51) 3779.5784 - 99491.3223

www.bestiario.com.br

#### Comitê Científico:

Prof. Dr. Altair Teixeira Martins - Pontifícia Universidade Católica do RS (PUCRS)

Prof. Dr. Anselmo Peres Alós - Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Profa. Dra. Aurora Alcaide - Universidad de Murcia

Profa. Dra. Claudia Schemes - Universidade Feevale

Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro - Pontifícia Universidade Católica do RS (PUCRS)

Prof. Dr. Eduardo Marks de Marques - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

Prof. Dr. Gerson Luiz Roani - Universidade Federal de Viçosa (UFV)

Profa. Dra. Imara Benfica Mineiro - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Profa. Dra. Juracy Assmann Saraiva - Universidade Federal do Ceará (UFCE)

Prof. Dr. Mauro Meirelles - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos)

Profa. Dra. Orquídea Ribeiro - Universidade de Trás os Montes e Alto Douro (UTAD)

Prof. Dr. Ricardo Postal - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

#### Conselho Editorial:

Prof. Dr. Andrei Cunha, Prof. Dra. Cinara Ferreira, Prof. Dr. Felipe Karasek,

Prof. Dra. Gabriela Silva e Prof. Dra. Marli Silveira

---

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

P769

Tecnologias, criações e novos horizontes das artes e do audiovisual [recurso eletrônico] / Organizadores: Daniel Conte... [et al.]. – Porto Alegre, RS: Bestiário, 2026.

294 [1] p.: il.

ISBN: 978-65-6056-219-6

1. Políticas Públicas – Brasil. 2. Produção cultural. 3. Artes – desenvolvimento - tecnologias. 4. Audiovisual. 5. Plataformas digitais. I. Conte, Daniel, org. II. Título.

CDU 316.724

CDD 316

---

Bibliotecária responsável  
Fernanda Motta Ferreira CRB10/2058

Organizadores

Daniel Conte, Iuri Ferraz Freiberg,  
Marta Rosecler Bez, Mauricio Barth  
e Vanessa Amalia Dalpizol Valiati

# Tecnologias, criações e novos horizontes das artes e do audiovisual



Porto Alegre - 2026



# Sumário

**Apresentação ..... 7**

**Território criativo – Uma estratégia sistêmica de desenvolvimento, ancorada na decodificação do imaginário coletivo, no empreendedorismo criativo e na potencialização das vozes e vocações do território ..... 11**

*Ana Carla Fonseca*

**Design estratégico para inovação cultural e social: aplicação em comunicação no Labcultura.RS ..... 36**

*Gustavo Berwanger Bittencourt*

**Vigia de Três Torres (Criatividade para agentes culturais) ..... 67**

*Pedro Gonzaga*

**O mito da neutralidade: desigualdades e resistências no mundo digital ..... 85**

*Silvana Bahia*

**Produções culturais: os pés no universo das artes, os ouvidos em questões sociais e os olhos na educação das sensibilidades ..... 115**

*Fernando Seffner*

**Novos rumos na trajetória da animação e dos jogos digitais gaúchos a partir do fomento público pós-Ancine e da formação universitária ..... 143**

*Augusto Ramos Bozzetti*

**Políticas públicas e imaginações políticas para o cinema brasileiro contemporâneo: continuidades, reformismos, rasuras e rupturas possíveis..... 170**

*Lia Bahia*

**Apontamentos e tensões na formação de ecossistemas audiovisuais gaúchos ..... 207**

*Miriam de Souza Rossini*

*Rafael Sbeghen Hoff*

**Políticas públicas para o audiovisual e o cinema expandido no Brasil: a urgência de uma visão abrangente para o futuro do setor XR..... 237**

*Alessandra Meleiro*

*Alexandre Muniz*

**IA nas telas: pensando nos criadores e no bem público ..... 265**

*Roberto Tietzmann*

# Apresentação

O livro que o leitor tem em mãos tem origem na Lei Complementar nº 195/2022, conhecida como Lei Paulo Gustavo, criada para apoiar o setor cultural brasileiro afetado pela pandemia de COVID-19. No Rio Grande do Sul, a Universidade Feevale assumiu um papel estratégico ao atuar como entidade executora dos editais estaduais, oferecendo suporte técnico, realizando acompanhamento das ações e contribuindo para que recursos públicos chegassem de forma responsável e qualificada aos agentes culturais do estado. Esse processo gerou encontros e aprendizados e algumas dessas reflexões, agora, se materializam em forma de obra, registrando parte do movimento recente de reconstrução e fomento cultural no Brasil.

A pandemia interrompeu atividades artísticas, inviabilizou espaços de encontro e exigiu reinvenção das práticas culturais. A Lei Paulo Gustavo surgiu como resposta emergencial, mas seus efeitos ultrapassam o caráter imediato do “socorro” financeiro. O que se viu foi a ativação de redes criativas, o fortalecimento de ecossistemas locais, a ampliação do diálogo entre cultura, tecnologia e políticas públicas. O livro nasce, portanto, dessa travessia, que envolveu artistas, pesquisadores, gestores públicos, agentes culturais e comunidades inteiras. Mais do que reunir análises, a obra registra

um momento histórico e abre espaço para refletir sobre o futuro das artes em um país que, mesmo abalado, preserva sua vitalidade criadora.

O campo cultural brasileiro vive um período de retomada e expansão. Diversas áreas experimentam novas linguagens, arranjos produtivos e formas de circulação, seja pela incorporação de tecnologias digitais, seja pela valorização de territórios e identidades locais. A criatividade passa a ser compreendida como vetor de desenvolvimento, capaz de gerar impacto social, econômico e simbólico. A cultura se apresenta como força que move comunidades, educa sensibilidades e amplia nossa capacidade de ver o mundo. Esse livro acompanha esse movimento, observando como o ambiente cultural se reorganiza, como surgem novos modos de fazer arte e como a inovação se conecta às políticas públicas.

O audiovisual vive transformações aceleradas. Plataformas digitais, novas economias da atenção, inteligência artificial aplicada à criação, expansão de linguagens imersivas, formação de ecossistemas regionais e políticas de fomento redesenham permanentemente o setor. Ao mesmo tempo, outras artes se reinventam ao dialogar com tecnologias, com a educação sensível, com os territórios de memória e com práticas colaborativas. Há um fio que costura essas experiências distintas: a compreensão de que toda criação cultural é atravessada por disputas, imaginários e possibilidades políticas. Cultura não é apenas produto: é processo, é relação, é afeto compartilhado.

Mais do que registrar pesquisas e reflexões, esta obra convida o leitor a perceber a cultura como campo vivo em permanente construção. Aqui, a inovação não significa rup-

tura total com o passado, mas ampliação de horizontes. Pensamos futuro quando reconhecemos experiências locais, quando ouvimos vozes diversas, quando fortalecemos redes e quando apostamos no conhecimento como ato público. O livro apresenta caminhos e provoca inquietações que atravessam o presente cultural brasileiro: como garantir equidade de acesso às tecnologias digitais? De que forma políticas públicas podem alimentar ecossistemas criativos mais justos? Quais modelos de produção fortalecem comunidades e ampliam repertórios? Como a arte pode permanecer crítica em meio à automação e às plataformas digitais?

As ideias reunidas formam um mosaico que se complementa em múltiplas leituras. A obra busca inspirar gestores, artistas, pesquisadores e todos aqueles que acreditam na cultura como dimensão essencial da vida coletiva. Em tempos de reconstrução e esperança, registrar esse percurso é também um gesto de cuidado com a memória e de compromisso com os que virão. Cada reflexão aqui apresentada amplia o debate sobre cultura, tecnologia e políticas públicas, reforçando a potência de criar juntos.

Que esta obra circule com liberdade, encontre leitores atentos e participe da construção de futuros onde a cultura siga sendo espaço de encontro, imaginação e transformação social.

**Os organizadores**



# TERRITÓRIO CRIATIVO – UMA ESTRATÉGIA SISTÊMICA DE DESENVOLVIMENTO, ANCORADA NA DECODIFICAÇÃO DO IMAGINÁRIO COLETIVO, NO EMPREENDEDORISMO CRIATIVO E NA POTENCIALIZAÇÃO DAS VOZES E VOCAÇÕES DO TERRITÓRIO

Ana Carla Fonseca

**Resumo:** Nos últimos 30 anos, a relevância da criatividade no mundo globalizado e fortemente impactado pelas tecnologias digitais tem provocado variadas iniciativas setoriais. Na economia, as indústrias criativas como portadoras de valor agregado e geradoras de emprego, renda, exportação e investimento, vêm motivando uma miríade de estratégias, planos e projetos. Cabe destaque à criação de plataformas

privadas de articulação do ecossistema, como a MAX Minas Gerais Audiovisual e a SPFW. No urbanismo e na geografia, têm conquistado espaço a análise e a promoção de dinâmicas e governança de cidades, clusters e distritos criativos com moldes e envergaduras diversos - da Gare de Santa Maria ao Porto Digital e ao Polo Tecnológico do SCS de Brasília. Já na cultura, ações comprometidas com a autonomia dos profissionais vêm buscando fortalecer sua sustentabilidade. É o caso do projeto “Viver de Cultura” (Fonseca, 2025), coordenado pelo Instituto Pensar e financiado pelo programa norueguês Aschberg-UNESCO, como contribuição para o Projeto de Lei de Economia Criativa no Brasil. Este artigo apresentará uma abordagem eminentemente prática e sistêmica dessas dimensões, concebida pela Garimpo de Soluções, voltada a alavancar o potencial dos territórios criativos. Após uma breve delimitação conceitual, o texto percorrerá dois territórios, com características e desafios propositadamente distintos. O Vale do Ribeira (SP) e Rio Quente (GO) serão analisados em contextos históricos, metodologias concebidas e processos vividos, por demanda respectivamente do Sebrae SP e da Prefeitura de Rio Quente. Enfim, a partir da base de atuação da Garimpo de Soluções em 34 países, será sugerido um elenco de elementos fundantes para o fortalecimento de territórios criativos.

**Palavras-chave:** Marca-Território; Território Criativo; Economia Criativa; Desenvolvimento Territorial; Empreendedorismo Criativo.

# 1 DELIMITAÇÃO CONCEITUAL

*Mas você manda lá embaixo  
Aqui em cima quem manda sou eu  
Eu não piso em seu terreno  
Nem você pisa no meu  
Acordo de Malandro (Bezerra da Silva)*

Territórios são espaços vivenciados e apropriados, portadores de histórias e dinâmicas materiais, sociais e de sentidos. Experimentar um território é um processo sinestésico; é um sentir-se mal ou bem-vindo, pobre ou rico, poderoso ou subjugado, à vontade ou constrangido, convidado ou não a sonhar e a sonhar junto. Santos (2014), magistral na tradução da complexidade, entende território como o espaço onde a vida se dá; onde as pessoas vivem, trabalham, estudam, interagem. Territórios congregam, assim, relações estabelecidas por quem os constitui<sup>1</sup>, com base em práticas e códigos compartilhados.

Meio século atrás, o filósofo e sociólogo francês Lefebvre (2000) já nos alertava que a produção do espaço se dá nos interstícios das tensões entre os espaços *percebidos* (a prática cotidiana dos cidadãos), *concebidos* (as representações formais dadas pelos urbanistas e demais profissionais técnicos) e *vividos* (o espaço subjetivo, simbólico, imaginário). Um plano territorial digno do nome não pode, portanto, ser concebido como um plano de escritório, a contrapelo dos espaços

---

<sup>1</sup> A existência de identidade compartilhada não exclui espaços de disputa, como nos explica o geógrafo Haesbaert: “[...] todo território é, ao mesmo tempo e obrigatoriamente, em diferentes amálgamas, funcional e simbólico, pois as relações de poder têm no espaço um componente indissociável tanto na realização de ‘funções’ quanto de ‘significados’” (2014, p.60).

percebidos e vividos por quem os integra. À falta dessas dimensões, entende-se por que tantos planos bem-intencionados nascem na mesa e morrem na gaveta.

A relevância do espaço percebido é enfatizada pelo também francês Certeau (1990), em uma analogia poética que parte do chão para analisar como os passos tramam os lugares<sup>2</sup>. Ao descrever “o falar dos passos perdidos”, o historiador define que o ato de caminhar é, para o sistema urbano, o que o ato de enunciar é para a língua.

Quem caminha transforma, com a retórica da caminhada, o sentido espacial; segue trilhas, cria novas possibilidades, dribla proibições, seleciona e fragmenta o espaço. Entre origem e destino, os transeuntes também se apoiam nos nomes das ruas, das praças que cruzam. [...] esses nomes criam não-lugares nos lugares; eles os convertem em passagens.<sup>3</sup>

Um *não-lugar*, portanto, pressupõe desterritorialização - ou, como salienta Augé (1992), desumanização, transitoriedade, mera funcionalidade, em contraponto à presença de identidade própria, relações pessoais e história compartilhada, que singularizam os *lugares*.

O entendimento aqui adotado de território criativo é profundamente tributário das reflexões aportadas por esses pensadores, como se notará nos casos práticos apresentados nas próximas seções. Compreender a história de um território e as histórias de suas pessoas, como legado com impactos materiais e afetivos; imergir no dia a dia desse *espaço percebido*, por meio de observação participante, experiências cotidianas

---

2 Lugares e territórios seriam conceitos irmanados, na concepção de “família de conceitos” de Santos (2014) ou de “constelação de conceitos” de Haesbaert (2014).

3 “Ces noms créent du non-lieu dans les lieux; ils les muent en passages.” (Certeau, 1990, p.156)

e outras abordagens holísticas; decodificar o universo simbólico que os cidadãos atribuem a seu *espaço vivido*, a partir de entrevistas, interações e demais metodologias de concepção de elaboração de uma marca-território; somar a esses elementos uma análise formal presente (econômica, social, ambiental, cultural) e projeções. Essas são as etapas basilares do processo de *concepção* de um plano estratégico prático, propositivo e constituído por ações complementares e sistêmicas.

Como os cidadãos vivenciam seu território e se relacionam com os demais atores que o constituem? Quais são os vínculos identitários compartilhados e o que lhes dá lastro? Os patrimônios cultural material e imaterial são interligados ou desconectados em seus usos e afetos? A história formal é matizada pelas várias histórias somadas, de modo a ser produtora de presente e direcionadora de futuro ou reflete apenas a versão de um grupo? O protagonismo do local é atribuído ao turista ou ao cidadão? As vocações econômicas preconizadas pelas políticas públicas dialogam com as aspirações dos trabalhadores e jovens? Essas e outras questões somente podem ser respondidas por um processo de escuta, observação e leitura de imaginários.

Afinal, território remete à noção de terra, de andar de pés descalços, de “meu chão de terra” - mas também de oportunidades e de autorrealização das pessoas e negócios que o constituem<sup>4</sup>. Por isso, o conceito de território criativo, mais do que analítico (o que é) ou normativo (o que deve ser), será aqui trabalhado como categoria da prática.

Para fins deste artigo, um território criativo se apoia em

---

4 Nesse aspecto, é oportuno referenciar Gottmann (1975), que atrela ao conceito de território a oscilação entre busca de segurança e busca de oportunidades.

suas singularidades, na criatividade e no empreendedorismo de sua gente, desenvolvendo-se pela geração de três valores complementares: agregado (econômico), compartilhado (social) e percebido (comunicacional<sup>5</sup>).

## 2 DÁ GOSTO SER DO RIBEIRA - O PRIMEIRO PLANO REGIONAL DE ECONOMIA CRIATIVA DO PAÍS

O discurso de que o Vale é uma região pobre, de que você tem que ir para fora para conseguir uma oportunidade, é reproduzido em todo canto. Através da minha profissão no audiovisual, acabei ressignificando isso e percebendo como não é real. [...] Eu tenho entendido que, pelas histórias das pessoas, eu passo a entender melhor o meu lugar. Conhecendo o Vale por essas perspectivas, eu passo a compor o meu próprio olhar.

*Victor Yagyū, CEO, Espontânea Studio Audiovisual<sup>6</sup>*

Rio de várzea que brota no Parque Nacional dos Campos Gerais e serpenteia ao longo de 470 km, até se lançar ao mar no estuário de Iguape, o Ribeira transpõe fronteiras estaduais atribuídas a um território de identidade urdida ao fio de séculos. Seus 29 municípios (22 paulistas e sete paranaenses) são herdeiros de povoamentos salpicados desde o início da colonização. A população, esparsa e diminuta - de 3.132, habitantes, em Ribeira, a 59.947, em Registro<sup>7</sup> -, contrasta com as dimensões da área, de copiosos 28.300 km<sup>2</sup>.

O Vale do Ribeira é embalado em histórias convidativas à

---

5 O valor percebido, ou aspecto comunicacional, como se verá na prática, abrange a divulgação do storytelling legítimo, a valorização da imagem do território (soft power) e o enaltecimento da autoestima local pelos olhos da alteridade.

6 Em "Pepitas do Ribeira - websérie com empreendedores criativos do Vale do Ribeira" (2022).

7 IBGE, Censo de 2022.

fantasia, cujas marcas são visíveis até hoje. Em Cananeia, município mais meridional do atual estado de São Paulo, encontra-se uma ponta da rede de peabirus, trilhas ancestrais que ligam o Oceano Atlântico ao Pacífico. Talvez não seja coincidência que o marco do Tratado de Tordesilhas de 1494 tenha sido erigido na cidade, nem que o enigmático Bacharel de Cananeia - um degredado cuja digital se encontra em várias passagens dos primórdios da colonização - tenha aportado ali em 1502 ou, quem sabe, 1498<sup>8</sup>.

À par sua posição estratégica, o Vale despertou a cobiça dos exploradores a partir de meados do século XVI, motivando primeiras bandeiras, nos anos 1560 e, de forma mais intensa, no século XVII. De aluvião, o ouro era explorado especialmente no Alto Vale, em cidades como Apiaí, Xiririca (hoje Eldorado) e Iporanga; navegava até Registro, já no Médio Vale (cujo nome deriva da função exercida no local e de cujo monte próximo os guardas mantinham guarda fiscal, daí Morro do Espia) e seguia seu curso até Iguape, no Baixo Vale. Em 1630, foi criada na cidade a primeira casa de fundição do país, onde o ouro era fundido em barras, cunhado e quintado. Consta que o fausto da pequena sociedade da época fosse tanto, que as mulheres acudiam às festas com ouro aspergido em suas madeixas.

O século XVIII trouxe consigo a abundância das jazidas em Minas Gerais e, depois, em Mato Grosso, Goiás e Bahia. A extração do ouro no Ribeira, cujo declínio já se fazia sentir, perdeu o protagonismo. Muitos dos escravizados que se encontravam no Vale foram alforriados ou por lá deixados,

---

8 Bueno (2016) descreve deliciosas passagens do Bacharel, cujos valores e estratégias ainda ecoam no país, em *Náufragos, Traficantes e Degredados - as Primeiras expedições no Brasil*.

dando origem à região paulista com a maior concentração e importância histórica de quilombos, como o Ivaoporunduva e o São Pedro.

Ao ocaso aurífero seguiu um breve interregno antes da eclosão de um novo ciclo: o do arroz. Rico em várzeas, o Vale do Ribeira respondia não apenas pela vasta maioria da produção paulista do cereal, como também mantinha uma indústria naval fluvial dinâmica. Considerado dos melhores do mundo, contam os moradores que a cada semana 10 barcos partiam de Iguape com sacas de arroz e, minoritariamente, de outros produtos agrícolas. A cidade prosperava em economia e vida cultural, respaldando a construção de um desenho urbanístico e de casarões que embevecem quem ainda hoje visita à região. Às linhas navais diretas ao Rio de Janeiro, a população faz referência a cruzeiros de conexão com Buenos Aires (sendo a Argentina de então um dos países mais ricos do mundo), uma cena de literatura e imprensa intensa (havia seis jornais em circulação) e uma representação do governo francês (ativa até 1905).

Iguape possuía dois portos, um fluvial e um marítimo. Com vistas a encurtar o percurso e, portanto, baratear os produtos, foi solicitado em 1827 a Dom Pedro II que construísse um canal de comunicação entre ambos. O valo foi inaugurado em 1855, cortando um trecho de terra que gerou um “atalho” de 2km de extensão e 4m de largura. Ainda que, *a posteriori*, não pareça surpreendente que um rio amoldado à topografia desde o período Quaternário reagiria de forma intempestiva a tal intervenção, esse cenário não parece ter sido considerado relevante à época. Nos anos que sucederam a abertura do valo, a força erosiva das

águas carregou barrancos inteiros, expandindo em poucos anos a largura do canal a 200 metros e, então, a 300 (Santos, 2019).

A enorme cicatriz viva que o “Valo Grande” representa desde então gerou uma multiplicidade de impactos dolorosos. Ambientais, ao destruir manguezais, praias e desestabilizar o delicado ecossistema regional; socioeconômicos, ao assorear o rio que constituía virtualmente o único meio de comunicação por todo o Vale, inviabilizando o transporte e o comércio de mercadorias por via fluvial; identitário, condenando a região e seus habitantes ao esquecimento e à reprodução de um discurso de desalento quanto ao futuro. O Rio Ribeira, que por séculos havia sido considerado um pai generoso, transformava-se no imaginário coletivo em algo - inclusive pelas enchentes e secas, que se tornaram mais frequentes. O ressentimento se torna tangível na inversão da fachada da Igreja Matriz, em Eldorado, nos anos 1940. Antes voltada ao rio, passou a dar-lhe as costas<sup>9</sup>.

Nova tentativa de desenvolvimento do Vale ocorreu entre as décadas de 1910 e 1930, com a instalação de colônias de japoneses, iniciando por Registro e municípios contíguos. Algumas famílias foram transferidas diretamente do porto de Santos, outras foram realocadas após um período em fa-

---

9 Paes (2014, p. 15) relata ter ouvido da população de Eldorado que a inversão das fachadas teria lançado uma maldição sobre o município: “Contam que o fato deu início a uma sucessão de desventuras que só terminarão quando a Igreja voltar-se para o Rio Ribeira. Relatam que o rio ressentido de ter sido abandonado e também sofre por ter águas cada vez menos abundantes e com menos peixes. Há dezenas de anos, o rio inquieta-se com os projetos de construção de hidrelétricas que ameaçam aprisionar suas águas. De vez em quando, manda uma enchente avassaladora.”

zendas de café, no interior do estado<sup>10</sup>. A esperança foi acesa em 1917, com a Fundação da Kaigai Kogyo Kabushiki Kaisha (KKKK), empresa japonesa que introduziu a produção de chá preto em escala, trazendo técnicos e mudas do Japão. Registro passou a ser a “capital do chá” do Brasil. Durante a Segunda Guerra Mundial, a KKKK foi desapropriada e vários imigrantes foram perseguidos. A década de 1950 pôs fim ao ciclo do chá em larga escala, decorrente de dificuldades técnicas e de queda do preço no mercado internacional. Muitos descendentes e demais produtores agrícolas passaram a investir em banana e palmito, que marcam a agricultura regional até hoje.

O esquecimento trouxe alguns reconhecimentos. Entre eles, da importância da preservação do que havia se tornado a maior faixa contínua de Mata Atlântica do país. A partir dos anos 1980 foram criadas várias áreas de proteção ambiental, em todo o Vale do Ribeira, a exemplo do Parque Estadual Intervales (1984), do Parque Estadual Carlos Botelho (1987), da Área de Proteção Ambiental da Serra do Mar (incluindo partes do Vale do Ribeira, 1992/94) e da Estação Ecológica de Jureia-Itatins (1999).

Dependentes de produção agrícola de baixo valor agregado, com uma densidade populacional que não costuma se ver representada nas Assembleias Legislativas estaduais e impedida de abrigar indústrias de impacto ambiental, os habitantes do Vale se acostumaram, geração após geração, a serem estigmatizados como cidadãos de uma região pobre; ocupantes da desconfortável posição de mais baixo IDH do estado mais

---

10 Uma das anedotas mais deliciosas colhidas em campo foi relatada por uma senhora japonesa octogenária, residente em Registro e cuja família foi uma das precursoras no cultivo do chá na região. Suas lembranças de prisca infância descrevem as peripécias da família imigrante, em um primeiro dia de colheita de café, antes de sua transferência ao Vale. Acostumados como estavam à colheita do chá, terminaram o dia com sacas repletas de folhas de café (Paes, 2014)

rico do país. A inauguração da Rodovia Régis Bittencourt, em 1961, unindo São Paulo e Curitiba, marcaria uma redescoberta paulatina, mas largamente insuficiente, do Vale do Ribeira.

Seria a economia criativa um caminho de diversificação econômica e desenvolvimento da região, a partir da conciliação das singularidades do território e da geração de produtos e serviços criativos? Em fins de 2019, o SEBRAE SP (2020) provocou a Garimpo de Soluções a realizar o primeiro plano regional de economia criativa do país, abrangendo os 22 municípios paulistas. Como parceiro para a decodificação do território, além dos escritórios regionais em Registro e Apiaí, nos brindaram com Wilber Rossini, então Diretor-executivo do CODIVAR (Consórcio de Desenvolvimento Intermunicipal do Vale do Ribeira e Litoral Sul), comprometido com o território até a medula. Após uma intensa construção de repertório histórico, socioeconômico e cultural para dialogar com os cidadãos, envolvendo tanto pesquisa de fontes secundárias quanto conversas com profissionais com vasto conhecimento técnico da região, a equipe se entregou ao trabalho de campo. De corpo e alma.

Foram 12 mil km rodados ao longo de 4 meses, interrompidos periodicamente em respeito às ondas da pandemia. As interações com as pessoas se deram por uma miríade de atividades. Primeiro, oficinas de economia criativa de um dia, voltadas a empreendedores, aspirantes a empreendedores e interessados em geral. Passaram por elas estudantes, prefeitos, profissionais nascidos no Vale que haviam se mudado para tentar a vida fora, forasteiros que haviam se rendido ao Vale e criado negócios peculiares. Se ao longo das manhãs o mundo visitava o Vale - inspirações e reflexões ancoradas em casos reais que a equipe já

havia trabalhado, em diversos continentes -, às tardes era o Vale do Ribeira que se mostrava pela voz de seus filhos.

De sushi de manjubinha à maior boca de caverna do mundo, de fandango de tamanco que continua inspirando jovens aprendizes a artesanato com feitiços próprios, a diversidade da região parece ter se beneficiado da globalização, sem por isso se deixar padronizar por ela. Uma riqueza só ombrada pela biodiversidade que surpreende, em mares e montanhas. Ao final de cada oficina, quem havia começado curioso e contido estufava o peito para gritar o nome do projeto, que acabou se convertendo em marca regional e foi abraçado pelos cidadãos: *Dá Gosto Ser do Ribeira* (2023b).

Entremeando as oficinas, foram realizadas mais de cem entrevistas semiestruturadas em profundidade, com lideranças formais e informais, além de um sem-fim de interações curtas com a população, pela abordagem da observação participante. Somamos horas e horas de prosa com frentistas, chapeiros de padaria, motoristas de ambulância, caixas de mercado, agricultores, guias turísticos, jovens em pontos de ônibus. Pessoas que nos relatavam as alegrias e dores da vida como ela é. Cidadãos que nos descortinavam memórias, valores, sonhos e uma identidade cultural que define também os usos simbólicos do espaço.

Entre fases de território e outras de escritório, conhecemos histórias de empreendedores de diferentes portes e destaque nacional. Do fundador do maior laticínio de búfala da América Latina, ao de uma queijaria artesanal e familiar, cujas criações homenageiam saberes e fazeres do Vale, como o “Vale do Ribeira” e o “Pai do Mato”; de um bananicultor cuja certificação rigorosa lhe valeu comercializar a primeira fruta

*in natura* para uma rede internacional de supermercados, a membros de cooperativas de pequenos produtores. Histórias de garra, resiliência e inspiração para outros Valentes, como passamos a chamar os residentes, por nascimento ou opção, capazes de encantar e motivar empreendedores de qualquer lugar do mundo. Não causa espécie que, em 2021, “Dá Gosto Ser do Ribeira” (2023b) tenha recebido o Prêmio Governo do Estado de São Paulo, sido finalista no Prêmio Jabuti e, no ano seguinte, tenha sido apresentado como melhor prática no pavilhão brasileiro da ExpoDubai.

O resultado do projeto foi, mais do que um plano estratégico, um movimento, um processo. Primeiro, de mobilização das lideranças em um território que, por questões de mobilidade e distâncias geográficas, pouco se conectava; e, apesar disso, sentia-se com uma mesma identidade. Segundo, de fortalecimento da autoestima de tantas pessoas que, ao se verem refletidas com encantamento e interesse em olhos forasteiros, passaram a se olhar de outra forma. Terceiro, de articulação e visibilidade para fora do Vale, por meio de inúmeras reuniões com secretarias de estado e programas governamentais de diversas esferas. Quarto, de comunicação. A marca-território “Dá Gosto Ser do Ribeira” (2023b) foi desenvolvida de forma tão colaborativa, que logrou tanto encapsular o sentimento solapado no íntimo de muitos, como gerar o devido reconhecimento aos que, por décadas, vinham se reinventando para reinventar seu território. A marca ganhou vida própria, como deve ser. Hoje, é incorporada aos mais diversos produtos e propostas regionais - de produtos artesanais a industriais, de espaços de co-work a nomes de festivais.

Em termos tangíveis, o plano em si é constituído por uma contextualização histórica e diagnósticos setoriais robustos,

mas concisos; a intenção sempre foi gerar um documento estratégico propositivo, alinhavando e sugerindo ações customizadas, viáveis e que envolvessem diferentes atores contatados.

Governança sempre é um ponto crítico dos projetos de desenvolvimento territorial. O SEBRAE SP (2020) foi um parceiro de grande sensibilidade para a condução do projeto e especialmente seus desdobramentos, calibrando em justa medida iniciativas de estímulo e coordenação, e o fortalecimento dos atores que lhes dessem continuidade. Caso emblemático se deu junto aos gestores municipais. Uma vez que a finalização do documento antecederia em poucos meses as eleições municipais, o SEBRAE SP (2020) foi sagaz em organizar um lançamento prévio aos candidatos a prefeitos dos diferentes municípios, congregados em dois encontros geograficamente distribuídos. Ao final de cada um deles, pedia-se que assinassem a “Carta do Ribeira” - um compromisso formal com a implementação do plano, caso viessem a ser eleitos.

O programa de 25 ações sugeridas transpôs os limites das três cadeias criativas originalmente privilegiadas: gastronomia/alimentação, turismo e artesanato. Além de oportunidades flagrantes em outros setores - como moda, bioeconomia, comunicação -, cada ação persegue objetivos específicos, de ordem social, econômica ou ambas. O entendimento de que por trás de todo CNPJ há ao menos um CPF torna inevitável fortalecer a pessoa, inclusive para benefício do negócio. Com isso, as ações são consideradas não individualmente, mas em conjunto.

Entram no rol propostas tão diversas como “100% Ribeira - programa de promoção do turismo interno”, “Casa do Ribeira

- atração temática e ponto de venda na BR-116”, “Gente Valente do Ribeira - programa de educação patrimonial”, “Juntos - *matchfunding* de investimento em negócios de impacto” e “Parque Fluvial Recreativo Águas do Ribeira - atividades lúdicas, desportivas e culturais para a conservação das bacias hidrográficas”.

Transcorridos dois anos do lançamento, os dados de impacto eram promissores. Segundo o SEBRAE SP (2020), houve no período um salto de 80% no faturamento das empresas da região e um aumento de 28,8% no número de aberturas de empresas. Decorridos cinco anos, em agosto de 2025, a terceira edição da feira “Encantos do Ribeira”, reunindo alimentação, turismo, artesanato e cultura em geral, gerou um fluxo de nove mil pessoas e um faturamento de R\$300 mil para os expositores. Ao longo desse quinquênio, o Vale do Ribeira, por mérito próprio e impulsionado por um movimento que se entranhou nos cantos mais profundos, vem demonstrando que unir as singularidades do território à potência criativa de sua gente é um eixo sustentável de desenvolvimento pleno, tendo inspirado muitas outras iniciativas.

### **3 RIO QUENTE, CASO PIONEIRO DO LUCAS - LABORATÓRIO URBANO CRIATIVO, ARTICULADO E SUSTENTÁVEL**

Rio Quente traz em seu nome um atrativo único: o mais extenso rio quente balneável do planeta, cuja água brota pelas fissuras das rochas a idílicos 38°C. Emancipado de Caldas Novas em 1988, o município herdou dela parte de outra preciosidade - o Parque Estadual Serra de Caldas Novas, a primeira área de conservação ambiental criada em Goiás, em 1970, com vistas a preservar a recarga dos aquíferos hidrotermais.

Em uma região que era mar há 1 bilhão de anos, o ajuste das placas tectônicas modelou as rochas a ponto de originar uma estrutura geológica cujo perfil, por muitos anos, cogitava-se ser o de um vulcão abortado. O parque, repleto de cachoeiras, é um refúgio da biodiversidade do Cerrado.

Os rio-quentenses (3.864 pessoas, em 2022) costumam dizer que o município ainda está formando sua identidade. Por um lado, por ser jovem; por outro, talvez, em vista do fluxo de visitantes, que atinge dois milhões de pessoas. Segundo o Observatório de Turismo de Goiás (2021), é o segundo município mais visitado do estado, perdendo apenas para a capital. Compartilha com Caldas Novas sua história, muito de sua cultura e seu patrimônio ambiental; pretende, porém, firmar-se em suas singularidades e vê na economia criativa um caminho promissor para seu desenvolvimento. Tem ciência dos erros e acertos cometidos por outras cidades hidrotermais e, hoje, vê-se diante do desafio de mostrar aos turistas, investidores e eventuais aspirantes a moradores e empreendedores que o município possui muito mais a conhecer do que o já proporcionado pelos resorts hidrotermais. Para inspirar os turistas que os frequentam e outros ainda a se aventurar pelos encantos de Rio Quente, é preciso apresentar-lhes um cardápio de opções singulares.

Em meados de 2024, a Prefeita - que já havia sido Secretária de Turismo em gestão anterior - retomou essa aposta. A Garimpo de Soluções propôs então aplicar no município um piloto da metodologia LUCAS - Laboratório Urbano Criativo, Articulado e Sustentável. Trata-se de um processo de estímulo à formação de uma governança local concertada entre governo, setor privado e lideranças da sociedade civil,

respaldado por um diagnóstico executivo e um conjunto de ações iniciais aderentes aos objetivos definidos a partir dele.

Após ter mergulhado na história e nos estudos das fontes secundárias mais diversas (bases de teses, rádios comunitárias, levantamento de propostas turísticas), a equipe se dividiu em uma imersão em forma de blitz. Trazendo para o time André Gomyde, Presidente do Instituto Brasileiro de Cidades Criativas, Humanas, Inteligentes e Sustentáveis - IBRACHICS, chegou-se à cidade por diferentes meios, como voando a Goiânia e seguindo em carro alugado; ou saindo por ônibus de Uberaba (importante polo emissor de turistas para a região) a Caldas Novas e continuando em táxi. Da mesma forma, os locais de hospedagem e de alimentação eram alterados a cada dia. O objetivo, para além de levantar impressões e vivências por experiência do turista que queria chegar a Rio Quente, era levantar subsídios acerca de como a cidade se apresentava em pontos de confluência de potenciais turistas.

Em seguida, a metodologia de LUCAS envolveu o mapeamento das lideranças formais e informais, por meio de primeiras sugestões de nomes a serem entrevistados e uma sequência em bola de neve, na qual cada uma referência outras pessoas. Entre as entrevistas, nos rendemos a outra fonte fundamental: os cidadãos. Onde posso comprar um artesanato com a cara de Rio Quente? O que se come no almoço de domingo? Adentrando por essa serra é possível encontrar produtores de queijos, biscoitos e demais produtos locais? Como chego até eles? Quem é o melhor músico da cidade? Decodificar um território criativo exige sola de sapato de quem coordena a estratégia do projeto. É um processo que precisa ser vivenciado e não delegado.

Feito isso, voltamos ao escritório. As informações levantadas foram trabalhadas em *design thinking*, gerando uma cornucópia de primeiras ideias de ações. Em seguida, foram antepostas a relatórios de tendências de diferentes setores, análises de estudos técnicos e demais fontes aprofundadas que sinalizaram, para cada ação vislumbrada, o custo (em tempo, dinheiro, pessoas, de capital político) e o impacto (social, econômico, cultural, ambiental). Desse cruzamento surgiu um leque de ações, acompanhadas de referências de casos (garantindo que o leitor dispusesse de todas as cores possíveis para sua tela mental), potenciais parceiros, sugestão de faseamento de implementação e aderência aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável - ODS.

No caso de Rio Quente, foram propostas dez ações, inicialmente apresentadas à Prefeitura e convidados e então em sessão aberta à população. Com isso, o Comitê já recebeu um plano de voo e o contexto que lhe deu origem, podendo atuar a partir do primeiro dia de constituição. Dentre a gama de iniciativas sugeridas, constam a realização do Festival Gastronômico das Águas Milenares e a criação colaborativa de uma marca-território digna do nome, ou seja, cujo processo de desenvolvimento seja tão potente em sua decodificação do imaginário coletivo, que gere uma representação visual de fácil apropriação pelos residentes. Na metodologia proposta, o funil de inovação de ideias é permanentemente alimentado, de modo a ter sempre propostas em diferentes fases.

De caráter necessariamente inclusivo, o Comitê LUCAS pressupõe a participação de gestores municipais especialmente ativos, empresários comprometidos com o desenvolvimento do município e representantes de instituições e as-

sociações de destaque. Com a reeleição da Prefeita, o Comitê foi formado e, ao que foi comunicado, vem urdindo parcerias internas a Rio Quente e com agentes públicos e privados da esfera estadual, com vistas à consolidação da governança e à implementação das primeiras ações.

#### **4 RESUMO DA ÓPERA - SETE ELEMENTOS FUNDANTES DO FORTALECIMENTO DE UM TERRITÓRIO CRIATIVO**

A seguir, serão elencadas sete premissas fundantes, com base nos processos vividos ao longo de dezenas de projetos.

1 - Um plano de desenvolvimento territorial é, primordialmente, de território e não de escritório. Vivenciar o contexto, colher perspectivas locais de distintos grupos, observar, perceber, ouvir, perguntar, sentir. Colher ingredientes frescos é fundamental para que o cardápio de ações reflita, de fato, os gostos e apetites de quem vive no lugar. Em Itabira, para a realização de um estudo propositivo de economia criativa como piloto de diversificação econômica de municípios dependentes de mineração, alugamos casa em uma comunidade que como turistas ou consultores não frequentaríamos, para nos aproximarmos das dores e delícias do cotidiano das pessoas. Emergir em um território exige se plasmar no contexto do lugar.

2 - Estimular o empreendedorismo, a formalização de profissionais e a vontade de se capacitar depende do fortalecimento da pessoa por trás da atividade - de sua autoestima, de seu sentido de pertencimento, da liberdade que se concede para sonhar. O desenvolvimento econômico sustentável se dá *pari passu* com o desenvolvimento social. Na websérie com empreendedores

criativos *Pepitas do Ribeira* (2022)<sup>11</sup>, a motivação por transformar o território, a busca da excelência e a resiliência estiveram presentes nas falas de todos os empreendedores retratados.

3 - Ainda que o conceito de economia criativa não tenha um entendimento homogêneo, traz em sua base a lógica de agregação de valor a produtos e serviços, pela criatividade humana. Em países com desigualdades estruturais, caracterizados por grandes falhas de mercado e concentração de distribuição, não basta agregar valor; é preciso compartilhá-lo. Longe de ser um discurso ideológico, é o reconhecimento de que os elos da cadeia são profundamente azeitados e a sustentabilidade do conjunto depende da justa remuneração de cada um deles, proporcionalmente ao que agrega ao todo. Um terceiro valor fundamental e muitas vezes negligenciado, é o valor percebido - a capacidade de se comunicar, envolver o interlocutor em seus encantos, transportá-lo à condição de partícipe. A economia criativa traz a arte do *storytelling* em sua essência. Tão importantes quanto os produtos finais são as histórias de quem os faz e o como são feitos. Em 2018, desenvolvemos, em parceria com o SEBRAE MG<sup>12</sup>, o *Manual Afetivo de Marca-território Vale do Jequitinhonha*. Um conjunto de quatro associações de artesãs de cerâmica, majoritariamente compostas por mulheres, conseguiu transformar a dinâmica do chamado Vale da Miséria em ambientes prósperos e que permitem aos jovens escolher não migrar, graças ao artesanato identitário. Diante do sucesso das peças, era preciso desenvolver uma marca-território que identificasse

---

11 Disponível no YouTube.

12 O arquivo encontra-se disponível para download. Como retribuição à generosidade com a qual as artesãs nos acolheram, produzimos um médio-metragem chamado *A Alma do Barro* (2023a).

as peças e comunicasse o valor por trás do preço, além de toda uma série de recomendações de branding. Para a criação da marca-mãe e das marcas específicas foi desenvolvida uma metodologia sob medida para decodificar o universo de quem se expressa com as mãos, envolvendo elementos sinestésicos e itens de carga emocional.

4 - O processo de criação de uma marca-território envolver ler, ouvir, decodificar e divulgar um território, a partir do imaginário afetivo de quem o integra e da projeção do que almejam para seu lugar. O “Plano de Desenvolvimento Território Criativo Vale das Histórias” (2025), no prelo, desenvolveu uma marca a partir de centenas de entrevistas e interações, reunindo nove municípios do extremo leste paulista, em parceria com o SEBRAE SP (2020) e o Consórcio Novo Vale. Um processo dinâmico, oxigenado e inclusivo, que incorpora significados e afetos a representações gráficas, gerando identificação por quem é do território.

5 - Não raro, o monitoramento dos impactos da implementação de ações e planos de economia criativa é prejudicado pela ausência de dados estratificados. Como alternativa, criamos a MATCH - Matriz de Análise de Território Criativo e Humano. A metodologia trabalha com uma série de categorias, desdobradas em uma bateria de indicadores. Analisados em uma escala de um a cinco, permitem a comparabilidade das métricas entre dois períodos cronológicos diferentes, a partir da primeira onda de aplicação. A proposta foi pilotada em São Félix do Araguaia (MT), em fins de 2024, no âmbito do projeto PRAXIS - Programa Regional Araguaia - Xingu de Inovação e Sustentabilidade, em parceria com o SEBRAE MT.

6 - Um dos maiores obstáculos à sustentabilidade dos em-

preendimentos criativos se deve à ausência de visibilidade, seja presencial e/ou digital. Com tantos afazeres, muitos empreendedores criativos acabam negligenciando sua comunicação. Em 2023, realizamos com a EDP o “Mapa da Energia Criativa” (2023c), identificando, registrando em texto, fotos e vídeo as histórias de 103 empreendedores criativos, de 17 municípios do Vale do Paraíba lindeiros à Via Dutra. Dispostos em um roteiro georreferenciado, o objetivo do mapa é permitir aos milhões de veículos que passam pela estrada que une as duas maiores capitais do país conhecer as tentações e propostas em sua proximidade. Projeto de lógica semelhante foi realizado com o SEBRAE MG e a Fundação Cultural de Uberaba. “Pegadas Criativas” realizou o mapeamento, o registro e o georreferenciamento de 21 empreendimentos criativos do município, de forma a aproveitar o bom momento gerado pela aprovação do registro de Uberaba como Geoparque, pela UNESCO, por seu patrimônio geológico de interesse mundial.

7 - Por óbvio, o protagonista do território não é o turista e sim o cidadão. Em um belo trabalho realizado pela empresa Brasil Restauro na Vila de Paranapiacaba, vila inglesa patrimonial em Santo André (SP), a Garimpo de Soluções coordenou um censo afetivo da população. Dentre outras questões, foi identificada sua relação com o turista (que oferece a muitos a oportunidade de majorar sua renda, a partir de serviços e produtos vários; mas normalmente diminui a tranquilidade de quem não se relaciona com os turistas) e questões atinentes ao lazer e aos sonhos dos residentes. A paixão declarada pelo cultivo de flores, inclusive da Mata Atlântica, escancarou a oportunidade de capacitar os interesses no cultivo de

espécies nativas ornamentais, trazendo o enorme valor agregado de serem criadas em um enclave de Mata Atlântica.

Ainda que cada território apresente histórias, contextos, desafios e oportunidades distintos, nota-se pelo elenco acima que há elementos comuns aos processos de fortalecimento de um território que se quer mais criativo. Cada receita é diferente da outra - mas há regras seguidas por todas elas, que respeitam tempos, alquimias, interações, aprendizados, conducentes a territórios economicamente sustentáveis, socialmente justos, culturalmente legítimos e ambientalmente respeitosos.

Que tenhamos cada vez mais territórios se promovendo e reinventando a partir do que os caracteriza e da criatividade de sua gente.

## REFERÊNCIAS

AUGÉ, M. **Non-Lieux**: Introduction à une anthropologie de la sur-modernité. Paris: Le Seuil, 1992.

BUENO, E. **Náufragos, Traficantes e Degregados - as Primeiras expedições no Brasil**. Rio de Janeiro: Ed. Bueno, 2016.

DE CERTEAU, M. **L’Invention du Quotidien**. Paris: Gallimard, 1990. Disponível em: <https://archive.org/details/de-certeau-giar-d-linvention-du-quotidien-ocr/mode/2up?q=%22non-lieu%22>. Acesso em: 10 set. 2025.

FONSECA, A. C. **Viver de Cultura**. São Paulo: Garimpo de Soluções e Instituto Pensar, 2025. Disponível em: <https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2023/05/EBOOK-VIVER-DE-CULTURA-FINAL.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

GOTTMANN, J. The Evolution of the Concept of Territory. **Social Science Information**, v. 14, n. 3-4, p. 29-47, 1975. Disponível em: <https://>

[www.scribd.com/document/517555013/Gottman-J-1975-the-Evolution-of-the-Concept-of-Territory](http://www.scribd.com/document/517555013/Gottman-J-1975-the-Evolution-of-the-Concept-of-Territory). Acesso em: 10 set. 2025.

GARIMPO DE SOLUÇÕES. A Alma do Barro. Youtube. 2023a. 39m15s. Disponível em: [https://youtu.be/NXfAOAcOV4I?si=rYZ-1-KoFPxLbMPN\\_](https://youtu.be/NXfAOAcOV4I?si=rYZ-1-KoFPxLbMPN_). Acesso em: 10 set. 2025.

GARIMPO DE SOLUÇÕES. Dá Gosto Ser do Ribeira Garimpo de Soluções e SEBRAE Vale do Ribeira. 2023b. 02m29s. Disponível em: <https://youtu.be/-Xo4rML2jGg?si=80S0zJpZR0X9ZlpQ>. Acesso em: 10 set. 2025.

GARIMPO DE SOLUÇÕES. Mapa da energia criativa – PT. 2023c. Disponível em: <https://youtu.be/wXCXzOBcLDU?si=r5mI9R7X2r-70LYyy>. Acesso em: 10 set. 2023.

GARIMPO DE SOLUÇÕES. Pepitas do Ribeira – Playlist. 2022. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLSql\\_ols-TiRs\\_PGTipwsw3wVThfGgQ3S9](https://www.youtube.com/playlist?list=PLSql_ols-TiRs_PGTipwsw3wVThfGgQ3S9). Acesso em: 10 set. 2025.

GARIMPO DE SOLUÇÕES. Teaser Vale das Histórias – Garimpo de Soluções. 2025. Disponível em: <https://youtu.be/xuEpbndtI8I?si=genmpro-3zW4vPcC>. Acesso em: 10 set. 2025.

HAESBAERT, R. **Viver no Limite - Território e multi/transterritorialidade em tempos de in-segurança e contenção**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo Demográfico 2022**: Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/>. Acesso em: 10 set. 2025.

LEFEBVRE, H. **La Production de l’Espace**. Paris: Editions Anthropos, 4e éd., 2000.

OBSERVATÓRIO DE TURISMO DO ESTADO DE GOIÁS. **Estudo Estratégico - região das águas quentes**. Goiânia, 2021. Disponível em: <https://goias.gov.br/turismo/wp-content/uploads/sites/4/2023/10/Estudo-Estrategico-Regiao-das-Aguas-Quentes.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

PAES, G. S. M. **Ventura e desventura no Rio Ribeira de Iguape**. Tese (Doutorado em História Social) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-13052014-112252/publico/2014\\_GabrielaSegarraMartinsPaes\\_VCorr.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-13052014-112252/publico/2014_GabrielaSegarraMartinsPaes_VCorr.pdf). Acesso em: 10 set. 2025.

SANTOS, Á. R. dos. “Valo Grande, uma ferida aberta de enorme carga didática”. **Minha Cidade**. São Paulo, ano 19, n. 228.05, *Vitruvius*, jul. 2019. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/minhacidade/19.228/7427>. Acesso em: 10 set. 2025.

SANTOS, M. **O Espaço do Cidadão**. São Paulo: EDUSP, 7a. ed., 2014.

SEBRAE MG; GARIMPO DE SOLUÇÕES. **Manual Afetivo de Marca-território Vale do Jequitinhonha**. São Paulo: Garimpo de Soluções. 2020. Disponível em: [https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2020/08/Jequitinhonha\\_ManualAfetivo\\_DIGITAL\\_01\\_11\\_2021\\_Pocket\\_87\\_BaixaResol.pdf](https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2020/08/Jequitinhonha_ManualAfetivo_DIGITAL_01_11_2021_Pocket_87_BaixaResol.pdf). Acesso em: 10 set. 2025.

SEBRAE SP; GARIMPO DE SOLUÇÕES. **Plano de Economia Criativa do Vale do Ribeira**. São Paulo: Garimpo de Soluções. 2020. Disponível em: <http://garimpodesolucoes.com.br/nossos-trabalhos/da-gosto-ser-do-ribeira-2-2>. Acesso em: 10 set. 2025.

# DESIGN ESTRATÉGICO PARA INOVAÇÃO CULTURAL E SOCIAL: APLICAÇÃO EM COMUNICAÇÃO NO LABCULTURA.RS

Gustavo Berwanger Bittencourt

**Resumo:** Este artigo investiga a interseção entre Design Estratégico e Planejamento de Comunicação, um campo ainda pouco explorado dentro da tradição do design voltado à inovação social. A partir das contribuições de autores como Manzini (2016, 2017), Meroni (2008), Franzato (2015), Freire (2014, 2017) e Zurlo (2010), o estudo revisa perspectivas teóricas que posicionam o Design Estratégico como metodologia orientada à participação coletiva, à sustentabilidade e à inovação cultural. Em seguida, apresenta de forma não exaustiva o desenvolvimento histórico do Planejamento de Comunicação (Account Planning) e suas implicações para estratégias contemporâneas de comunicação. O artigo propõe, então, um framework que integra o Design Estratégico ao Planejamento de Comunicação e discute sua aplicação no LabCultura.RS, laboratório criado pela Secretaria da Cultura do Rio Grande do Sul em parceria com a Universidade Feevale para apoiar

projetos culturais contemplados pela Lei Paulo Gustavo. Os resultados indicam que o Design Estratégico pode ampliar o papel da comunicação ao favorecer diálogo, imaginação e cocriação entre diferentes atores sociais, reforçando seu valor como vetor de inovação social e cultural. A contribuição do estudo está em preencher uma lacuna na literatura ao articular Design Estratégico e Comunicação, oferecendo tanto avanços conceituais quanto implicações práticas para pesquisadores, gestores públicos e profissionais da área.

**Palavras-chave:** Design Estratégico; Planejamento de Comunicação; Inovação Social; Inovação Cultural; LabCultura.RS.

## 1 INTRODUÇÃO

Há quase duas décadas, a pesquisa e prática em design vem se ocupando do fenômeno das comunidades criativas, pessoas que colaboram para transformar suas vidas de forma inovadora em direção à sustentabilidade (Meroni; Fassi; Simeone, 2013). Ao longo dessa trajetória, que inclui, entre outros marcos, a formação da rede de pesquisadores Design for Social Innovation and Sustainability (DESIS), centenas de livros, artigos, dissertações, teses, processos, métodos e ferramentas foram desenvolvidos com o objetivo de empoderar essas comunidades através de diferentes metodologias e abordagens de design.

Dentre as metodologias e abordagens utilizadas, o Design Estratégico se destacou no trabalho de pesquisadores ligados a duas escolas de design específicas, o Politecnico di Milano e a Unisinos. O trabalho desenvolvido, orientado ou inspirado por nomes como Manzini (2016, 2017), Jégou (2013), Meroni

(2008), Bentz, Franzato (2015), Freire (2014, 2017) e Federizzi e Borba (2015), entre outros, estabeleceu os fundamentos da conexão entre o Design Estratégico e a inovação social, fundamentos tão consistentes quanto férteis em possibilidades. O tema de uma ocupação mais socialmente justa do espaço urbano através de projetos relacionados a moradia, mobilidade, alimentação e coletivos culturais tem sido a tônica de muitas pesquisas, as quais miram no empoderamento e evolução das comunidades criativas rumo a uma autonomia política, econômica, cultural e social via Design Estratégico.

Apesar desse rico arcabouço, o tema da comunicação é pouco abordado dentro desta tradição, embora historicamente o Design tenha pontos de intersecção com o campo, principalmente no mercado. Ou seja, quem deseja construir uma estratégia de comunicação para suas ideias e projetos a partir da perspectiva do Design Estratégico vai encontrar poucos pontos de apoio, sejam teóricos ou práticos. Este artigo busca, portanto, colaborar para oferecer um destes pontos de apoio através de resgates teóricos dos conceitos de Design Estratégico e Planejamento de Comunicação, da descrição de um *framework* de planejamento que faz a convergência dessas propostas e da discussão de sua aplicação nas aulas do LabCultura.RS, laboratório criado pela Secretaria da Cultura do Rio Grande do Sul em parceria com a Universidade Feevale para qualificar e acelerar projetos culturais contemplados pela Lei Paulo Gustavo, oferecendo capacitações, mentorias e acompanhamento técnico especializado a proponentes de todas as regiões do estado. A Lei Complementar nº 195/2022 recebeu este nome em homenagem ao ator de mesmo nome falecido devido a

complicações do COVID-19 e destinou R\$ 3,8 bilhões para apoiar a recuperação do setor cultural após a pandemia.

## **2 DESIGN ESTRATÉGICO PARA INOVAÇÃO CULTURAL E SOCIAL**

O conceito de Design Estratégico que aqui apresentamos surge do trabalho de pesquisadores como Mauri (1996) e Zurlo (2010), que refletem sobre a prática de empresas italianas a partir de conceitos propostos por autores de variadas origens como John Kay, Normann e Ramires, Karl Weick, Edgar Morin, Pierre Levy, George Bateson e Donald Winnicot (Mauri, 1996; Freire, 2014). Tais autores, articulados, levam a um entendimento de estratégia e organização mais afinados, com temas emergentes da virada do século XX para o século XXI como a necessidade de desenvolver a capacidade de rápida interpretação (e reinterpretção) de cenários em um mundo cada vez mais imprevisível e uma visão de construção de valor que transcende a lógica de cadeia sequencial de atores ou atividades (Freire, 2014).

Nos anos subsequentes, pesquisadores da Politecnico di Milano e da Unisinos exploram diferentes potencialidades do Design Estratégico aplicando-o como metodologia prática e como chave de reflexão em organizações não-comerciais (Meroni, 2008; Franzato *et al.*, 2015). O Design Estratégico é, então, associado formalmente à inovação social e à sustentabilidade. Sua capacidade de mobilização do coletivo para uma disrupção que traga benefícios para além da organização e do tempo envolvidos no projeto é considerada como parte do DNA da metodologia por autores como Mero-

ni (2008), Franzato *et al.* (2015) e Freire (2017), embora essa não seja a única perspectiva disponível tendo em vista abordagens encontradas em Scaletsky (2016), Calabretta, Gemser e Karpen (2016) e Penha e Coutinho (2017).

O Design Estratégico como entendido, com suas devidas nuances, em Mauri (1996), Meroni (2008), Zurlo (2010), Franzato *et al.* (2015), Franzato e Campelo (2017), Freire (2017) e Manzini (2017), evidencia uma orientação para o diálogo e para a participação coletiva na “configuração da forma, função, valor e sentido de propostas integrais de ações configurantes das sociedades e organizações protagonizadas pelas pessoas” (Franzato *et al.*, 2015, p. 175). Nunes e Zurlo (2023) vão além, propondo que, por sua capacidade de promover diálogos através da imaginação e exploração de múltiplos cenários a partir de múltiplas vozes, o design estratégico pode conscientizar os atores de uma comunidade ou sociedade da interdependência radical que há entre eles.

Esses aspectos no fazer estratégico surgem com uma intensidade e amplitude que não encontram paralelo em outras metodologias, especialmente nas que são derivadas da cultura gerencial. Nestas, os pressupostos são, em geral, o controle e a eficiência, duas diretrizes que não raro colidem com a necessidade de diálogo e participação no projeto. A noção de “coletivo” no Design Estratégico é peculiar porque realmente inclui como atores fundamentais ao projeto aqueles que não estão formalmente ligados à organização, mas que compõem a sua rede de atividades e fluxos (Freire, 2014). Na cultura gerencial clássica, decisões estratégicas em geral são tomadas apenas pela alta diretoria, mas o Design Estratégico, segundo as abordagens citadas, parte do pressuposto

de que a estratégia é resultado das relações e processos que se entrelaçam no ecossistema criativo do qual a organização faz parte. O ecossistema criativo é entendido por Franzato *et al.* (2015) como o conjunto de atores, relações, recursos e situações criativas que recursivamente produz e é causa de processos criativos e dispositivos sócio-técnicos, e se caracteriza primordialmente pelos fluxos criativos que resultam dessa configuração. Considera-se, nessa perspectiva, que todo aquele que participe desses fluxos tenha voz no projeto sob pena do mesmo não construir valor para o ecossistema, acabando por mostrar-se irrelevante.

Um aspecto do Design Estratégico que une todos os autores que tratam do tema é sua orientação à inovação. Contudo, não qualquer inovação. Especificamente para alguns autores, como Manzini (2016, 2017), Jégou (2013), Meroni (2008), Franzato (2015), Del Gaudio e Freire (2014, 2017), o Design Estratégico tem especial valia quando se necessita gerar uma inovação que vai além do valor mercadológico, a chamada Inovação Social: novas soluções ou novas colaborações que resolvem problemas sociais ao mesmo tempo em que produzem condições que ampliam a capacidade dos cidadãos de, articulados, inovar e resolver seus problemas sociais (Murray; Caulier-Grice; Mulgan, 2010; Manzini, 2017).

A Inovação Social tem uma longa trajetória na qual se inserem as tradições de sindicatos, cooperativas, movimentos dos direitos civis e instituições religiosas (Murray; Caulier-Grice; Mulgan, 2010), porém, estamos vivendo um novo momento na história da Inovação Social devido à combinação de constantes discontinuidades sociais e tecnológicas pelas quais o mundo está passando, o que provoca o surgimento

somado de muitas e de novas iniciativas de Inovação Social. Segundo Manzini (2017, p. 69), estamos vivendo na era em que “a Inovação Social estimula o design tanto quanto a inovação técnica o fez no século XX”. O autor defende que é necessário desenvolver uma nova cultura de design (e não uma nova disciplina, ressalta) para que se possa compreender, vislumbrar e executar todas as possibilidades que o entrelaçamento do design e da Inovação Social permitem. O design, a partir dessa perspectiva, exige do designer a capacidade de operar “em processos abertos, por meio de uma multiplicidade de atividades de design que possuem suas próprias modalidades, seus próprios cronogramas e resultados bem definidos” para que “os parceiros diretamente envolvidos possam tornar-se autônomos e assumir as atividades de co-design e coprodução que possam surgir mais tarde” (Manzini, 2017, p. 82-83). Isso não quer dizer que a função do designer nesses processos abertos seja a da mera facilitação operacional de dinâmicas em workshops de design. Esse é o perigo do “participacionismo”, que é a tendência de designers de abrirem mão de abordar sua visão crítica e criatividade sob o pretexto de não sufocar a contribuição de outros participantes do processo (Manzini, 2016). O antídoto contra o participacionismo é relembrar as contribuições específicas que o designer tem a fazer nos processos de codesign. Aos designers cabe alimentar diálogos com visões e ideias (usando suas habilidades pessoais e sua cultura específica), receber feedback de outros interlocutores (assim como, de maneira mais geral, ouvir o *feedback* de todo o ambiente no qual atuam) e então, à luz do *feedback* recebido, devem introduzir propostas novas e mais maduras ao diálogo (Manzini, 2017, p. 81).

Franzato *et al.* (2015, p. 159) apoiam-se em Verganti (2012) e Morin (2005) para ampliar o conceito de Inovação Social para Inovação Cultural e Social, levando em consideração “os resultados socioculturais decorrentes da inovação e, também, a construção de novos significados”. Falar de cultura, aqui, agrega “os modos de ser, de pensar e de fazer dos grupos sociais” (Franzato *et al.*, 2015, p 162) ao conceito anteriormente citado de Inovação Social, o que permite clarificar seu alcance uma vez que “sociedade é um termo mais abrangente que comporta as realizações culturais, em sentido estrito, e as sociais, em sentido mais largo” (Franzato *et al.*, 2015, p 162).

Contudo, cabe esclarecer que esse entendimento não propõe o Design Estratégico para a Inovação Social e Cultural como uma disciplina ou campo singular do Design ou mesmo do Design Estratégico e sim como um ângulo de reflexão e projeto que contemple os conceitos e nuances apresentados. Conforme sugerem Franzato *et al.* (2015, p. 180) ao situar seu trabalho junto aos ecossistemas criativos, “o interesse do pesquisador em design deveria concentrar-se nas possibilidades de o design afetar a processualidade que é desenvolvida nesses sistemas e nas consequentes e eventuais transformações que ele venha a produzir.”

Ao concentrar-se nessas processualidades, um Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social aprofunda a recente, porém plural, intersecção do design e da Inovação Social estabelecendo parâmetros para projetos e pesquisas que tenham a intenção de contribuir para a evolução da sociedade em uma direção mais sustentável, justa e livre levando em consideração toda sua complexidade.

### 3 PLANEJAMENTO DE COMUNICAÇÃO

Neste texto, o Planejamento de Comunicação (*Account Planning*) é compreendido como a disciplina profissional desenvolvida nas agências de publicidade J. Walter Thompson (JWT) e Boase Massimi Pollitt (BMP) em meados dos anos 60. Segundo Rainey (2006), Stephen King, pesquisador na JWT, e Stanley Pollitt, atendimento na BMP, perceberam uma desconexão entre os resultados de pesquisas Qualitativas e Quantitativas realizadas para direcionar o desenvolvimento de campanhas publicitárias e a criação das mesmas em suas agências. King e Pollitt aproximaram os departamentos de pesquisa e criação; King instituindo o termo *Account Planning* (Planejamento de Conta) e Pollitt o papel de *Account Planner* (Planejador de Conta), conforme conta Rainey (2006. p.10-12):

Na BMP, o planejador começou a trabalhar lado a lado do diretor de conta e também com o pessoal da criação, como representante dos consumidores nessa equipe. [...] Sua tarefa seria usar e não fazer a pesquisa [...] esse profissional híbrido precisaria ter sensibilidade tanto para a propaganda quanto para a pesquisa.

A inovadora proposta das britânicas BMP e JWT de produzir robustas pesquisas com consumidores, interpretá-las e traduzi-las em *insights* e diretrizes criativas e eventualmente de mídia passou a ser adotada nos anos 70 em agências nos Estados Unidos, estudada com mais volume na academia nos anos 80 e, nos anos 90, se espalhando por outros mercados publicitários no mundo, com o best-seller *A Arte do Planejamento*, de John Steel, tendo um grande impacto nessa disseminação (Beede, 2019).

Nessas primeiras décadas, o Planejamento de Comunicação evolui da conexão entre pesquisa e criação para a concepção

de modelos abrangentes que pudessem formalizar e processualizar o desenvolvimento de campanhas publicitárias usando uma imensa variedade de teorias e ferramentas acadêmicas e mercadológicas, mas sempre baseado na ideia do planejador como o representante do consumidor dentro da agência (Beede, 2019). O lançamento do Effie Awards, prêmio da American Marketing Association dedicado ao reconhecimento das campanhas mais efetivas em termos de resultados quantitativamente mensuráveis, marcou o início de uma nova era, com o planejamento sendo vinculado à necessidade de projetar metas e mensurar sua efetividade; com a fragmentação e posterior digitalização do cenário de mídias, foi incorporado ao Planejamento de Comunicação também o papel de coordenar múltiplos *inputs* e atores ao longo de todo o processo publicitário, tanto do ponto de vista de pesquisas e dados quanto de mídias e outros canais, articulando quatro *stakeholders* principais - criativos, mídias, pesquisadores e clientes (Beede, 2019).

A multiplicação de meios de produção e difusão de comunicação na primeira década do século XXI produziu uma desagregação do trabalho estratégico na agências, diluindo o processo de desenvolvimento de campanhas publicitárias e criando novas necessidades de planejamento, produzindo novos nomes como: planejamento criativo, planejamento de conexão e planejamento de canais; isso gerou também um questionamento da viabilidade do trabalho de planejamento e uma grande confusão entre papéis, necessidades e nomenclaturas (Beede, 2019).

Enquanto isso, no Brasil, Hélio Silveira da Motta, já nos anos 50 na JWT Brasil, reunia dados disponíveis, encomendava pesquisas, ia a campo pessoalmente e articulava suas

descobertas em diretrizes e ideias de campanha que muitas vezes apresentava diretamente aos clientes (Branco; Martensen; Reis, 1990). Mas foi apenas nos anos 80 que a atividade começou a se estabelecer de fato no Brasil, a partir do trabalho dos pioneiros Marlene Bregman, na agência Leo Burnett, e Julio Ribeiro, na Talent. A partir dos anos 90, a atividade ganha tração dentro das agências brasileiras e segue uma trajetória paralela em relação aos Estados Unidos e Inglaterra no que diz respeito à evolução e seus desafios.

Nas últimas décadas, surgiu também a oportunidade para que os planejadores atuem como promotores e articuladores de um pensamento inovador dentro dos diferentes âmbitos da agência (Cooper, 2007), podendo atuar como “pensadores renascentistas” (Beede, 2019). Beede (2019), depois de extensa revisão bibliográfica, propõe que há duas funções que permanecem como pilares fundamentais e valiosos no trabalho de Planejamento de Comunicação independente do contexto: a geração de *insights* de consumidor como importantes diretrizes no desenvolvimento de estratégias de campanhas e o projeto do próprio processo de planejamento, em um movimento aproximado ao do metadesign (Vassão, 2010).

Estrategistas de mercado como Cole (2025), Pollard (2025) e Matisone (2025) vêm, nos últimos 10 anos, construindo em seus sites, perfis em redes sociais e canais de YouTube, um conjunto de ferramentas abertas que mesclam propostas clássicas do Planejamento de Comunicação com Design Thinking. Os três fazem isso a partir de iniciativas globais de educação on-line para estrategistas e representam bem a busca do campo por uma linguagem mais dialógica, acessível e permeável a diferentes contextos seja pelos processos

e frameworks abertos, seja postura dos planejadores atuando como facilitadores colaborativos e não apenas como consultores de atitude hierárquica. Suas propostas traduzidas principalmente em frameworks e observações qualitativas contrastam com a tendência histórica de projetos de estratégia serem operado a partir de uma lógica de comando e controle, baseada em dados quantitativos e uma ênfase em resultados garantidos e finais. A abordagem de Cole, Pollard e Matisone, mais explorada no mercado do que na academia, tem um caráter mais qualitativo e hermenêutico que as aproxima da linhagem do Design Estratégico apresentada mais acima neste artigo.

#### **4 O LABCULTURA.RS E AS AULAS DE PLANEJAMENTO**

O LabCultura.RS é um programa criado pela Secretaria de Estado da Cultura do Rio Grande do Sul em parceria com a Universidade Feevale dedicado à qualificação, aceleração e acompanhamento técnico de projetos culturais contemplados pela Lei Paulo Gustavo. Lançada em resposta aos impactos da pandemia de COVID-19 no setor cultural, a Lei Complementar nº 195/2022 (Lei Paulo Gustavo) viabilizou repasses de recursos federais para apoiar e fomentar atividades artísticas e culturais em todo o país, com foco especial em segmentos mais vulneráveis, como as artes cênicas, o audiovisual e as culturas populares.

O laboratório ofereceu aos proponentes um ciclo completo de capacitações temáticas, mentorias coletivas e individuais, encontros com especialistas, supervisão de indicadores de sucesso dos projetos e acesso a uma rede de profissionais expe-

rientes em gestão, comunicação, financiamento e sustentabilidade cultural. As atividades do LabCultura.RS vêm englobando desde workshops e oficinas práticas, passando pela orientação para prestação de contas e execução dos recursos, até o desenvolvimento de técnicas de comunicação, marketing digital e construção de redes colaborativas entre agentes culturais do estado. A iniciativa visa garantir a realização bem-sucedida das propostas culturais apoiadas pela Lei Paulo Gustavo e fortalecer o ecossistema cultural gaúcho, promovendo impacto social positivo, descentralização dos recursos e a construção de legados duradouros para o setor criativo do Rio Grande do Sul.

Para as duas aulas sobre Planejamento Estratégico de Comunicação do LabCultura.RS mediadas por este autor, a proposta foi cruzar a prática de Planejamento de Comunicação com a abordagem teórico-metodológica do Design Estratégico para Inovação Cultural e Social através da apresentação de conceitos de estratégia e planejamento, mas principalmente da aplicação ao vivo de um framework proprietário da agência de comunicação DZ Estúdio. Do Design Estratégico, veio a perspectiva de uma estratégia baseada em construções coletivas, metaprojetuais e visuais; do Planejamento de Comunicação, a busca por gerar *insights* e caminhos executáveis focado na comunicação a partir de um diagnóstico estratégico; do *framework* da DZ, um modelo prático de operação do planejamento estratégico de comunicação.

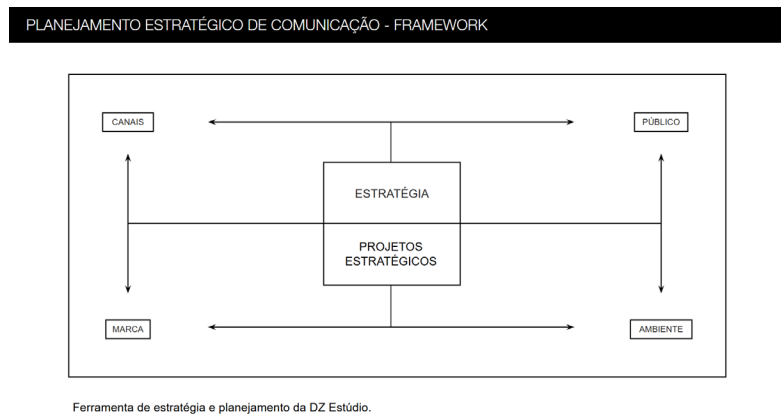
## 5 O FRAMEWORK DA DZ

A DZ Estúdio nasceu em 2005 como uma pequena produtora de sites fundada por dois universitários do curso de Publicidade e Jornalismo e, ao longo de 20 anos, evoluiu para

se tornar uma agência de comunicação completa. Em 2025, a DZ conta com 50 colaboradores e já desenvolveu estratégia, criação, ativação e plataformas para marcas de empresas como Unilever, Campari Group, Warner Brothers Discovery, Grendene, Sicredi, Yara Brasil, Nutrella, Quinto Andar, iFood, Rappi, Grupo RBS, Tag Livros entre outros.

Em 2014, diante do aumento da demanda por projetos de estratégia, a agência desenvolveu um *framework* proprietário para esta entrega com o objetivo de garantir um padrão mínimo de profundidade e qualidade ao mesmo tempo em que permitia uma maior agilidade e novas possibilidades criativas. Cerca de 120 projetos foram desenvolvidos ao longo de 11 anos usando este *framework* e algumas variações adaptadas para projetos específicos. O *framework*, cujo diagrama aparece na Figura 1, tem as seguintes etapas:

Figura 1: framework.



Fonte: elaborado pelo autor.

**Marca:** Etapa de imersão para resgatar e consolidar, a partir de reuniões, entrevistas e análise de dados primários e secundários a origem, trajetória, momento atual e planos futuros da Marca em questão. O resultado da etapa deve ser uma compreensão sintética de que aspectos e objetivos estratégicos da Marca devem ser expressados com mais força em sua comunicação. Por exemplo: para algumas marcas, a comunicação deve ser voltada a expressar seu propósito; para outras, deve gerar a conversão de produtos ou serviços.

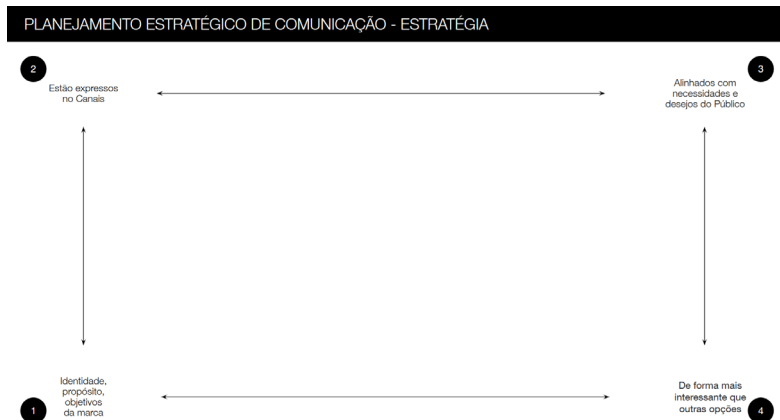
**Canais:** Etapa de mapeamento e avaliação dos Canais, campanhas, conteúdos e ações da Marca, especialmente em relação às melhores práticas de cada canal e em relação aos aspectos e objetivos estratégicos levantados na etapa anterior. Exemplo: há marcas cujos objetivos estratégicos da comunicação são inspiracionais e seus Canais ou campanhas atuais estão mais voltados a objetivos comerciais. O contrário também pode acontecer com frequência.

**Público:** Nessa etapa, levantamos a partir de dados primários e secundários qual é o perfil, necessidades e desejos do Público (consumidores, usuários, fãs etc.) do segmento onde a Marca atua e da própria comunidade da Marca se for o caso. Muitas vezes, descobrimos que a Marca pode estar investindo em plataformas ou formatos que tocam um Público mais geral, mas não interessam ao seu Público mais fiel.

**Ambiente:** Nessa etapa, investigamos de maneira sistemática, com os mesmos critérios que usamos para os Canais da Marca, como são os Canais, campanhas e conteúdo de outras marcas, projetos ou iniciativas que de alguma forma concorrem (Concorrentes) ou podem servir de inspiração (*Benchmarks*). Olhar para os Concorrentes nos permite conhecer

os parâmetros do segmento para nos diferenciarmos. Olhar para os *Benchmarks* (que podem ser de outro segmento, inclusive) nos oferece referências para essa diferenciação.

Figura 2: construção do diagnóstico.



Fonte: elaborado pelo autor.

Para construir a Estratégia, articulamos os principais aprendizados de cada uma das etapas anteriores, sintetizando em pontos que chamamos de *Key Findings* (Principais Acha-dos). Posicionados da forma como propomos no *framework* (Figura 2), olhar para os *Key Findings* nos permite identificar os principais fatores de desalinhamento da comunicação da Marca em relação ao seu Público e ao Ambiente. Por exemplo, podemos identificar que a Marca e seus Canais estão alinhados entre si, mas não em relação ao Público; ou que existe um alinhamento entre Marcas, Canais e Público, mas que as campanhas e conteúdo são genéricos, iguais ao que o Ambiente está oferecendo; mais grave é quando a Marca não tem clareza do que precisa estar nos Canais, e assim é difícil

mesmo de saber se faz sentido para o Público ou em relação ao Ambiente.

Realizado o diagnóstico e definida a Estratégia ela é sintetizada em uma frase chamada aqui de Mantra Estratégico. A função de Mantra é facilitar a lembrança e implementação da Estratégia. Uma Estratégia que não é traduzida em um comando simples de memorizar acaba não sendo utilizada. O Mantra Estratégico funciona também como um eixo simples para tomada de decisões. Por exemplo, se pouco tempo depois de concluído o Planejamento surge uma nova questão de Marca, Canais, Público ou Ambiente, o Mantra Estratégico pode ser evocada para trazer à tona o foco da Marca e decidir como reagir a essa novidade.

**Projetos Estratégicos:** Na última etapa do Planejamento, são feitas recomendações de quais Projetos Estratégicos precisam ser executados para materializar a estratégia. Ou seja, para reparar os desalinhamentos ou potencializar as oportunidades encontradas. Os Projetos Estratégicos nesse ponto são apenas nomeados, dotados de um objetivo e descritos. Sua execução depende de alocação de tempo, verba e parceiros por parte dos gestores do projeto.

## **6 O EXERCÍCIO DO FRAMEWORK DURANTE O LABCULTURA.RS**

A primeira aula foi estruturada da seguinte forma: uma rápida apresentação do autor, da agência, do *framework* e de um caso real do segmento da cultural onde ele já foi aplicado

(Planejamento de Presença Digital do Instituto Ling<sup>1</sup>); após essa etapa expositiva, o autor trouxe um projeto pré-selecionado junto com a organização do LabCultura.RS para realizar um exercício ao vivo do *framework*. Antes da aula, o autor conheceu o projeto e a proponente, mas não realizou nenhuma atividade prévia do *framework*, evitando conteúdos pré-prontos. O projeto foi o Cartografia dos Palcos, uma plataforma on-line que mapeia e disponibiliza informações técnicas e de gestão de 120 espaços culturais em 19 cidades do RS, facilitando o planejamento de circulação de artistas, produtores e gestores. A escolha se deu pelo caráter de alta abrangência geográfica (todo o Estado), necessidade ampla de comunicação (envolvendo plataforma, redes sociais, assessoria de imprensa e campanha publicitária) e amplitude de público (o teatro envolve diferentes idades e nichos culturais).

O exercício de aplicação aconteceu baseado em duas ferramentas: entrevista em profundidade e *desk research*. O autor compartilhou sua tela com a audiência da aula e ia preenchendo slides de um modelo em branco do *framework* à medida em que ia perguntando para a proponente a origem, a evolução, os objetivos, os obstáculos e as propostas do projeto e também pesquisando ao vivo na internet informações adicionais para obter diagnóstico e construir estratégia e tática para o projeto. As próximas figuras mostram momentos da interação e o resultado do documento preenchido.

---

1 O Instituto Ling é um uma instituição sem fins lucrativos fundada pela família Ling com o objetivo de retribuir à sociedade brasileira através do investimento em educação, cultura e saúde. Além da distribuição de bolsas de estudos e atuação na área da saúde, o Instituto tem como face mais visível um centro cultural em Porto Alegre que abriga exposições de arte, shows de música, feiras culturais, além de cursos e oficinas.

Figura 3: diagnóstico.



Fonte: elaborado pelo autor.

Os textos dos slides acima (Figura 3) expressam o seguinte diagnóstico levantado e discutido ao longo da aula de acordo com as etapas do *framework*:

- » A Marca Cartografia dos Palcos surgiu da necessidade de conhecimento técnico dos espaços culturais para circulação de projetos. Uma necessidade latente no setor. Atualmente (no momento da aula) é uma plataforma *on-line* georreferenciada com 120 espaços culturais de 19 cidades do Rio Grande do Sul. Traz informações cenotécnicas e de gestão com busca inteligente por tags. Está integrado à base do IBGE. É ativada em eventos associados como Rodadas de Negócio, Seminário e Conteúdo de Redes Sociais. Seus objetivos para o futuro são ampliar a base de espaços cartografados; desenvolver tour virtual em 3D de pelo menos 3 espaços, disseminar modelos de gestão cultural e ampliar conexões entre artistas, gestores e o ecossistema.

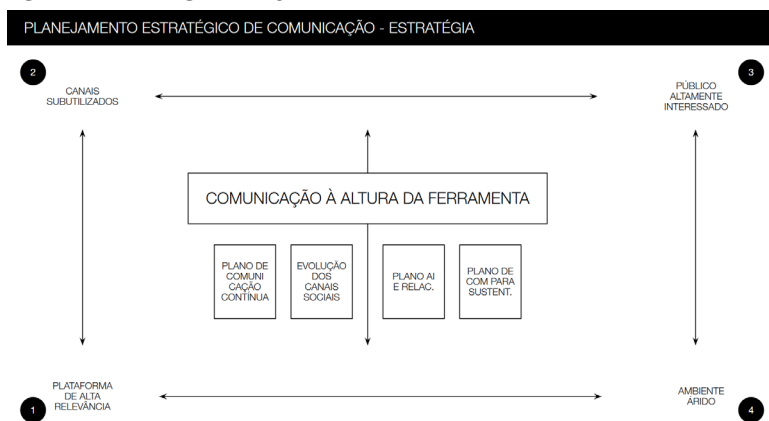
- » Seus Canais atuais (no momento da aula) são o site da própria plataforma, suas redes sociais (Instagram, Facebook e YouTube) e email de marketing enviado para sua base de inscritos, além de um investimento intermitente de acordo com os recursos em Mídia de Tráfego para o site e Assessoria de Imprensa.
- » Seu Público, segundo a proponente, é formado por Produtores Culturais, Artistas e Gestores Públicos e Privados da Cultura do Rio Grande do Sul, com idades entre 20 e 70 anos e de uma classe e renda com capacidade mínima de acesso a recursos para construir projetos que vão ao palco. Quando buscam informações sobre palcos, vão para o Google, para o site individual dos espaços ou conectam-se diretamente com outros produtores.
- » O Ambiente onde a Cartografia atua, segundo a proponente, é escasso em termos de opções ou concorrência. Há o Mapa da Cultura do Governo Brasileiro, o site dos Teatros SESC e o mapa colaborativo Museus de Porto Alegre como referências de algo similar.
- » A Estratégia parte do seguinte diagnóstico: o Cartografia é uma plataforma robusta, de reconhecida relevância, mas com seus Canais e sua comunicação no geral subutilizados, ativados de forma tática e intermitente para um Público que é altamente interessado no que a plataforma tem a oferecer em um Ambiente árido, sem muitas opções práticas e diretas. O Mantra Estratégico desenvolvido ao vivo foi “Comunicação à Altura da Plataforma” para ressaltar a importância de um trabalho estratégico e contínuo de comunicação,

ressaltando que não faz sentido investir e ter uma plataforma tão robusta sem uma comunicação à altura que a conecte com seu Público natural.

- » Quatro Projetos Estratégicos foram discutidos a partir do Mantra “Comunicação à Altura da Plataforma”: um Plano de Comunicação Contínua; um Projeto de Evolução dos Canais Sociais; um Plano de Assessoria de Imprensa e Relacionamento e um Plano de Comunicação para a Sustentabilidade Financeira da Plataforma.

Uma síntese deste Planejamento Estratégico de Comunicação pode ser vista na Figura 4.

Figura 4: Estratégia e Projetos.



Fonte: elaborado pelo autor.

É claro que, em um trabalho de planejamento, seriam feitas pesquisas aprofundadas. Lembramos que este foi um exercício de aplicação ao vivo diante de uma plateia on-line de 200 proponentes de projetos.

## 7 DISCUSSÃO

A aplicação do *framework* ao projeto Cartografia dos Palcos da forma como foi executado nas aulas do LabCultura. RS evoca quatro princípios relacionados aos pressupostos estratégicos apresentados: a estratégia pelo coletivo, o metaprojeto, a deliberação visual e o sentipensar.

O primeiro princípio é o entendimento da formulação de estratégias organizacionais como um projeto coletivo, que leva em consideração os múltiplos pontos de vista dos múltiplos atores envolvidos nas múltiplas relações, fluxos e processos que configuram uma organização, reconhecendo que muitas vezes essas relações, fluxos e processos definem muito mais uma organização do que seus limites formais jurídicos ou administrativos - o que é especialmente verdade em projetos culturais. Isso significa sair do âmbito mais fechado das lideranças e dialogar estrategicamente com as pessoas afetadas pela estratégia em diversas fases do projeto - da proposição e enquadramento do problema até sua solução, passando pelo contrabriefing, codesign e construção de visões compartilhadas - como propõe Meroni (2008).

Partir desses pressupostos, seja na agência, em projetos sociais ou sala de aula, implica obviamente em buscar ou desenvolver processos e ferramentas diferentes das tradicionais. No projeto estratégico para o Cartografia dos Palcos, isso significou estabelecer uma escuta ativa da proponente e dos participantes das aulas, acolhendo ideias e dúvidas, incorporando novas perspectivas ao material que estava sendo desenvolvido ao vivo. O próprio fato de construir o planejamento ao vivo, abrindo o processo a todos, e não trazendo-o

pronto previamente, denota uma outra relação com a linha-gem clássica da estratégia. É claro que tal coletividade foi um exercício com limitações impostas pelo número de participantes e pelo tempo; tivéssemos mais tempo, poderíamos por exemplo, ter criado salas virtuais para a discussão mais aprofundada de cada ponto; também poderiam ter sido realizadas outras discussões, em outros momentos com uma diversidade maior de públicos associados ao projeto - como gestores de teatros, artistas e o público final. Mas a ideia das duas aulas do LabCultura.RS não era esgotar o tema e sim fazer um sobrevoo sobre a o *framework* com uma aplicação prática para demonstrar a importância do planejamento estratégico de comunicação para projetos culturais realizado dessa forma.

O que nos leva ao segundo princípio: abrir, explorar possibilidades e projetar o próprio projeto, ou o metaprojeto. Van Onck (1965) propôs o metaprojeto como a criação de um espaço prévio ao projeto, mais geral e abstrato, que permite o diálogo e a configuração de possibilidades - dentre as quais os projetistas irão escolher a melhor para o projeto, seja de um produto, serviço, interface ou de uma estratégia. Na tradição de pesquisa e prática do design italiano, o metaprojeto é um corpo de saberes que precede ou acompanha o projeto fortemente embasado em pesquisa e interpretação dos contextos socioculturais. Segundo De Moraes (2010), baseado em Pizzocaró, o metaprojeto não prescreve, mas propõe tudo aquilo que é projetável a partir de uma realidade complexa. Assim surge a ideia de “cenários futuros”, campos amplos de projeto materializados com uma grande variedade de técnicas, mas em geral mesclando visualidades e textos com o objetivo de possibilitar diálogos estratégi-

co entre os atores envolvidos no projeto. O produto final do planejamento realizado ao vivo no LabCultura.RS foi um possível cenário futuro estratégico, com os projetos propostos colocados lado a lado e orientados pela frase sintética, o “mantra”. Também se tratou de uma forma de apresentação mais simples pelo tempo e modelo, mas foi possível comunicar aos participantes a forma estratégica de pensar que parte de um diagnóstico e é consolidada na formulação mantra + projetos configurando um cenário futuro desejável sintetizado em apenas um slide, o que facilita a visualização e a discussão. Novamente, o tempo e formato foi um limitador, pois idealmente seria recomendável o apoio de um moodboard para explorar melhor o entendimento dos projetos. Mas, da forma como foi apresentado, o cenário cumpriu com sua função mais pedagógica e dialógica do que instrumental para o projeto em si.

Assim, esse terceiro princípio se desdobra do segundo: a deliberação visual, material e ambiental. Por ser uma atividade de design, a construção de cenários utiliza, em seu processo, ferramentas de visualização como colagens, *storyboards*, diagramas, maquetes e contação de histórias, as quais facilitam não só a criação, mas o diálogo, o entendimento e a escolha dos caminhos. Como alertou Manzini (2017), enxergar de forma clara o presente já é uma tarefa complexa, que dirá imaginar coletivamente um futuro desejável. Para ele, um dos grandes obstáculos que as comunidades enfrentam para avançar em direção a futuros melhores é justamente a dificuldade de encontrar processos de diálogo que ajudem a estabelecer bases e construir visões compartilhadas do que seriam esses futuros melhores e os cenários facilitariam essa

tarrafa. Prototipar “como seria o mundo se...” convoca as pessoas envolvidas no projeto a saírem do nível concreto do seu dia-a-dia e imaginarem visualmente e materialmente outras possibilidades para criar ou expressar posições e posteriormente tomar decisões. Jégou (2013) e seus colegas de pesquisa chamam isso de “Deliberação Visual” e defendem que essa abordagem torna o processo de projeto mais democrático ao reduzir as barreiras de participação e permitir a interferência no projeto mesmo quando seu objetivo é a discussão e reflexão e não, necessariamente, a execução imediata. Van Amstel (2019) vai além da visualidade 2D dos *moodboards* ou 3D dos protótipos e propõe o uso do Teatro do Oprimido de Augusto Boal para uma abordagem crítica de deliberação mais viva, que poderíamos chamar de ambiental.

Uma participação mais democrática em processos de design estratégico não depende apenas de métodos ou ferramentas, as quais podem ser sempre distorcidas. O quarto princípio, Sentipensar, propõe que o compromisso com uma construção mais coletiva de estratégia parte - ou deveria partir - do íntimo dos envolvidos, especialmente de quem está, de alguma forma, conduzindo o processo. Daí a necessidade de, como propõe Ibarra (2016) a partir de Arturo Escobar e Fals Borda, superar dicotomias modernas como razão/emoção e abraçar um design sentipensante. É muito comum que se fale, no mercado, sobre a necessidade de se incentivar o pensamento estratégico, de um ponto de vista racional, como se os sentimentos não tivessem papel nenhuma na formulação de uma estratégia. Tendo o mundo corporativo abraçado temas como saúde mental e vulnerabilidade a partir de hits de Ted Talks como Brené Brown e Simon Sinek, parece mais fácil incluir o sentir no pensar estratégico, mas como ressaltam Bittencourt

e Freire (2022), poucas pessoas tem no seu cotidiano algum tipo de prática contemplativa estruturada e contínua que permita acessar seu sentipensar de maneira deliberada e profunda. Freire e Bittencourt (2025) comentam e refletem sobre o impacto da prática de meditação budista e yoga em contexto de projeto e tem se tornado clara a necessidade de um maior “letramento em sentipensar” que vá além das iniciativas isoladas como, por exemplo, *warm ups* ou *check ins* de *workshops*. Esse princípio é o famoso “mais fácil fala do que fazer” porque, embora o autor mantenha uma prática contemplativa pessoal, ainda está tateando sobre como incorporar o sentipensar nos processos de estratégia sobre os quais tem alguma ingerência. Alguns desses tateamentos, relacionado principalmente ao conceito de motivação no budismo, estão registrados nos artigos citados neste parágrafo.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quatro princípios acima descritos não constituem uma tentativa de formular nada. Eles foram uma maneira como comecei a organizar uma resposta quando perguntado sobre a relação do design estratégico estudado e as minhas atividades projetuais no mercado e na área social. Comecei a perceber que os projetos tinham em comum a busca por uma estratégia a partir do coletivo, o metaprojeto intencional, a deliberação visual como um método necessário de participação e o sentipensar como a busca por um comportamento ético e democrático de minha parte como designer estratégico ou facilitador. Todos esses quatro pontos emergiram da prática - inspirada ou impulsionada por um amplo arcabouço teórico que, como dito, transcende o campo do design.

Neste artigo, buscou-se articular teoria, métodos e processos dos campos do design e da comunicação a partir da aplicação em um projeto de cunho pedagógico e cultural. Tal articulação teve dupla função: no âmbito do projeto LabCultura.RS, serviu para construir aulas a partir de arcabouços teóricos que dialogassem diretamente com a natureza do projeto e seus participantes - a cultura fomentada e realizada de forma estratégica e coletiva; no âmbito desta reflexão pós-projeto, a articulação tem a função de identificar e valorizar a transdisciplinaridade que multiplica, estimulando pesquisadores e praticantes a saltar fronteiras e produzir costuras que produzam reflexões e operações com resultados maiores do que a simples soma ou empilhamento de autores e *frameworks*.

## REFERÊNCIAS

BEEDE, P. Tracing the evolution of advertising account planning. **Journal of Historical Research in Marketing**, v. 12, n. 3, p. 285-303, 2019. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/334765246\\_Tracing\\_the\\_evolution\\_of\\_advertising\\_account\\_planning](https://www.researchgate.net/publication/334765246_Tracing_the_evolution_of_advertising_account_planning). Acesso em: 11 out. 2025.

BITTENCOURT, G. B.; FREIRE, K. M. Spirituality based codesign: searching ways to operate a sentipensante participatory design. In: **PDC '22: Proceedings of the Participatory Design Conference 2022**. p. 58-62, 2022. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3537797.3537810>. Acesso em: 11 out. 2025.

BRANCO, R. C.; MARTENSEN, R. L.; REIS, F. **História da propaganda no Brasil**. São Paulo: T. A. Queiroz, 1990.

BRASIL. **Lei Complementar nº 195, de 8 de julho de 2022**. Dispõe sobre apoio financeiro da União aos Estados, ao Distrito Federal e

aos Municípios para ações emergenciais destinadas ao setor cultural. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 8 jul. 2022.

BENTZ, I.; FRANZATO, C. O metaprojeto nos níveis do design. In: P&D, 12., 2016, Belo Horizonte. **Anais...** São Paulo: Blücher, 2016. p. 1416-1428.

CALABRETTA, G.; GEMSER, G.; KARPEN, I. **Strategic design: eight essential practices every strategic designer must master**. Amsterdam: BIS Publishers, 2016.

COLE, J. **Strategy Finishing School**. 2025. Disponível em: <https://strategyfinishingchool.com/>. Acesso em: 11 out. 2025.

COOPER, A. **Como planejar a propaganda**. São Paulo: Talento, 2007.

DE MORAES, D. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

FRANZATO, C.; CAMPELO, F. Special issue: strategic design research journal tenth volume. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 89-90, 2017. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/14619>. Acesso em: 11 out. 2025.

FRANZATO, C. et al. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, K. M. (org.). **Design estratégico para a inovação social e cultural**. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.

FREIRE, K. M. Design estratégico: origens e desdobramentos. In: P&D, 11., 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Blücher, 2014. p. 2815-2829. Disponível em: <https://www.proceedings-blucher.com.br/article-details/design-estrategico-origens-e-desdobramentos-12868>. Acesso em: 11 out. 2025.

FREIRE, K. M. From strategic planning to the designing of strategies: a change in favor of strategic design. **Strategic Design Research Journal**, São Leopoldo, v. 10, n. 2, p. 91-96, 2017. Dis-

ponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2017.102.01>. Acesso em: 11 out. 2025.

FREIRE, K.; BITTENCOURT, G. B. Codesign baseado em espiritualidade: uma prática em processos estratégicos. In: ENXUS XIII Encontro de Sustentabilidade em Projeto. **Anais...** p. 2077-2090, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/267037>. Acesso em: 11 out. 2025.

FEDERIZZI, C. L.; BORBA, G. S. de. Design para inovação social no âmbito da cidade: da teoria a práticas no Estado de São Paulo. In: FREIRE, K. de M. (org.). Design estratégico para a inovação cultural e social. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 83-116.

IBARRA, M. C. Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residentes. In: PDC, v. 3, FII 19, p. 93-103, Rio de Janeiro, 2016. **Anais...** Disponível em: <https://www.pdc2020.org/wp-content/uploads/2020/06/Aproximaciones-a-un-disen%CC%83o-participativo-sentipensante-correspondencias-con-un-colectivo-de-residentes-en-Rio-de-Janeiro.pdf>. Acesso em: 11 out. 2025.

JÉGOU, F. et al. Acupuncture planning by design. In: MANZINI, E.; STASZOWSKI, E. (eds.). **Public and collaborative: exploring the intersection of design, social innovation and public policy**. New York: [s.n.], 2013. p. 139-153.

MANZINI, E. **Design culture and dialogic design**. Design Issues, Cambridge, v. 32, n. 1, p. 52-59, 2016. Disponível em: [https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI\\_a\\_00364](https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00364). Acesso em: 11 out. 2025.

MANZINI, E. **Design quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MATISONE, B. **Strategy Hero: Educational platform for strategists**. 2025. Disponível em: <https://strategyhero.co/>. Acesso em: 11 out. 2025.

- MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A., 1996.
- MERONI, A. Strategic design: where are we now? reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n. 1, p. 31-38, 2008. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567>. Acesso em: 11 out. 2025.
- MERONI, A.; FASSI, D.; SIMEONE, G. Design for social innovation as a form of design activism: an action format. In: **Social Frontiers: the next edge of social innovation research conference proceedings**. London: Nesta, 2013. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/263016635\\_Design\\_for\\_Social\\_Innovation\\_as\\_a\\_form\\_of\\_Design\\_Activism\\_An\\_action\\_format](https://www.researchgate.net/publication/263016635_Design_for_Social_Innovation_as_a_form_of_Design_Activism_An_action_format). Acesso em: 11 out. 2025.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G. **The open book of social innovation**. Londres: The Young Foundation; Nesta, 2010.
- NUNES, V.; ZURLO, F. Strategic design as a boundary object [transformative] social innovation: a potential approach to participatory projects. **Strategic Design Research Journal**, v. 16, n. 3, p. 342-355, 2023. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/27453>. Acesso em: 11 out. 2025.
- PENHA, A.; COUTINHO, A. **Design estratégico: diretrizes criativas para um mundo em transformação**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
- POLLARD, M. **Sweathead: Strategy Podcasts and Community**. 2025. Disponível em: <https://www.sweathead.com/>. Acesso em: 11 out. 2025.
- RAINEY, M. T. O contexto do planejamento. In: COOPER, A. **Como planejar a propaganda**. São Paulo: Talento, 2007.
- SCALETSKY, C. (org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

VAN AMSTEL, F. Teatro do Oprimido na educação em design de interação. In: **Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC)**, 18., 2019, Vitória. Anais [...] Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 11-12. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc\\_estendido/article/view/8377](https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/article/view/8377). Acesso em: 11 out. 2025.

VAN ONCK, A. Metaprojeto. **Produto e Linguagem**, v. 1, n. 2, p. 27-31, 1965.

VASSÃO, C. A. **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blücher, 2010.

VERGANTI, R. **Design-driven innovation**. São Paulo: Canal Certo, 2012.

ZURLO, F. Design strategico. In: **Enciclopedia Treccani**. Roma: Treccani, 2010. v. 4. Disponível em: [http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/design-strategico_%28XXI-Secolo%29/). Acesso em: 11 out. 2025.

# VIGIA DE TRÊS TORRES (CRIATIVIDADE PARA AGENTES CULTURAIS)

Pedro Gonzaga

**Resumo:** O artigo utiliza a alegoria de um castelo com três torres — representando as instâncias de produção (captação e viabilidade financeira), obra (criação artística) e execução (apresentação ao público) — vigiadas por um único agente cultural à noite, simbolizando a necessidade de vigilância criativa em meio à instabilidade. O autor critica a rigidez diurna da rotina e da especialização, que congela inovações, e defende a “noite” como espaço de dúvida e mudança, inspirado em autores como Artaud, Szymborska e de Bono. Discute conceitos de criatividade como força contra o esgotamento de recursos, propondo uma “mudança aberta” (de fora para dentro do sistema) em oposição à “mudança fechada” (superficial e conservadora). Enfatiza o pensamento lateral, e o “não sei” como motor de ideias, e a integração entre torres para evitar cristalizações. Ao final, sugere práticas criativas: conhecimento lateral (diálogos interdisciplinares), potência criativa (convivência de divergências) e teste de resistências (questionamento de ideias fundamentais). O artigo propõe que a criatividade

é uma postura de contrabando de soluções, essencial para a sustentabilidade de projetos culturais em um contexto de escassez de recursos e inconstância nas políticas de financiamento.

**Palavras-chave:** Criatividade; Agentes Culturais; Projetos Culturais; Alegoria; Mudança Aberta; Pensamento Lateral; Inovação Cultural.

1 - Tudo começa com uma alegoria. É noite. Há um castelo com três torres e apenas um vigia para monitorá-las. Ainda que pertencentes à mesma estrutura, cada torre permite a visão de adversidades distintas, e quem está de plantão deseja apenas que nada as atinja. Durante o dia, há maior tranquilidade: os postos estão ocupados pelas pessoas responsáveis, que executam suas atividades com maior ou menor precisão, maior ou menor engenhosidade, mas dentro do esperado. Há uma grande chance de que amparem suas ações a tradição, a imitação, uma aparente economia. É à noite que tudo se torna arriscado, quando a ronda é necessária, e quando dali se foram todos os guardas.

2 - O que não é de todo evidente é que há perigo nos dois turnos. A autonomia diurna, feita de repetição e certeza, termina por congelar qualquer nova solução, amparada por um *saber fazer* que se autolegitima, que só revelará sua ineficácia diante da derradeira impossibilidade de manutenção do *status quo*. A periculosidade noturna, vendida à ideia de insegurança, tende a levar à desorganização ou à inação diante das dúvidas, sendo que duvidar é justamente o primeiro passo para uma mudança significativa no sistema, para o aproveitamento menos evidente da adversidade a que se chama criação.

3 - “Viver não é outra coisa que arder em perguntas.” (Artaud, 1971, p. 58)

4 - “É por isso que dou tanto valor à pequena frase ‘não sei’. É pequena, mas voa com asas poderosas. Expande nossa vida para incluir espaços que estão dentro de nós, bem como as vastidões exteriores em que a nossa minúscula Terra pen- de suspensa.” (Szyborska, 2003, p. 327)

5 - São as dúvidas e os medos deste vigia — que precisa ver mais que todas as demais criaturas do castelo — que propiciam uma reflexão, por exemplo, sobre a importância dos agentes culturais dentro de sistema diurnamente rígido, mas móvel e cambiante à noite, como também convidam a considerar o papel central da criatividade frente às dúvidas e às dificuldades, que são, ao mesmo tempo, excepcionais alimentos para as ideias.

6 - Antes de considerar o valor de cada torre da alegoria dentro de um projeto cultural, creio ser necessário formular um conceito de criatividade capaz de promover uma mudança sistêmica, que não seja sinônimo de qualquer novidade de aparente ineditismo dentro do circuito.

7 - Também me parece relevante nomear desde já o vigia da alegoria como o agente principal de um projeto cultural, independentemente da forma de captação de que o projeto necessite: isto é assunto de uma das torres, mas não deveria ser o conformador da função principal (às vezes única) de um agente.

8 - A criatividade precisa, para se manifestar, de uma mudança de estado.

9 - A criatividade é a única força capaz de evitar o esgotamento dos recursos. De todos os recursos.

10 - O dilema da criatividade é seu natural esgotamento ou cristalização em formas que já não têm a virtude de oferecer um atalho para o pensamento, ou seja, perderam sua força de solução luminosa para as dificuldades inerentes ao projeto e agora se ancoram em uma espécie de funcionamento *pro forma*, que se não é de todo ineficaz, acaba por manter a palavra criatividade em uso, em circulação, uma moeda que parece forte e reconfortante, mas que não estimula qualquer nova saída ou solução diante dos problemas. Onde só há estabilidade a vida perde seu poder gerador.

11- Sobrevém a perigosa ilusão de que os problemas são sempre os mesmos. Esta é a nêmesse dos guardas das torres que trabalham de dia. Isolados e seguros.

12 - A perigosa certeza de que as coisas perigosas acontecerão à noite, sem que haja qualquer fé no vigia, senão a fé de que dará o alerta, este agente da escassez (há um vigia para três torres), cuja única missão é evitar um desastre. Os guardas não percebem que o agente é o único que pode ocupar as três torres e juntar o que experimenta em cada uma delas. Seus olhos veem mais porque veem na escuridão, onde paradoxalmente há menos sombras.

13 - Um agente precisa pensar poeticamente.

14 - Um agente é o vigia das três torres.

15 - Agente e poeta compartilham a missão de serem criadores, inclusive, se reparamos na etimologia das duas palavras. São feitores, construtores de mundos e ideias.

16 - É preciso vigiar as ações para evitar o risco de se cristalizarem em um lugar-comum: Porque são projetos artísticos, já estão munidos, *per se*, de criatividade.

17 - Arte e criatividade deveriam ser sinônimos, mas não são. Ensaios também poderiam ser mais criativos. Talvez falar de criatividade passe por encontrar uma forma mais maleável de prosa.

18 - “E qualquer conhecimento que não leve a novas perguntas expira rapidamente: não consegue manter a temperatura necessária para preservar a vida e, nos casos mais extremos (fatos bem conhecidos da história antiga e moderna), passa a representar uma ameaça letal para a sociedade.” (Szyborska, 2003, p. 329)

19 - Esta extinção da verdadeira criatividade pode atingir todos os fatores de composição de um projeto. E quase sempre a morte das ideias é a morte da mudança.

20 - Coisas que parecem ideias ativas, mas são ideias falidas.

21 - Exemplos: O projeto está perfeito e o comitê avaliador não o entendeu. O projeto é muito ousado e está além da compreensão das pessoas. O projeto é uma réplica de outros que já foram contemplados, então também deveria ter sido.

22 - Pode haver, inclusive, uma má ideia em projetos que conseguiram ser financiados, mas que se esgotaram em si mesmos: Financeira, culturalmente e socialmente.

23 - Há momentos no castelo em que até o vigia dorme.

24 - Em *Mudança, Princípios para a formulação e resolução de problemas* (2011)<sup>1</sup>, o autor assume a ideia de mudança desde uma dupla perspectiva. A segunda é a que mais me interessa.

25 - Primeira mudança. A mudança fechada (desde dentro). Na vida, como nos projetos, este é o tipo mais comum de mudança, um lampejo de desordem num universo ordenado. Gostamos de ver este processo com o nome de transformação, pois há uma alteração evidente na superfície da experiência. Mudamos de cidade, mudamos de casal, mudamos de aparência, mas logo haverá um esforço muito grande para trazer coerência e nova constância a esse sistema. Célebre é a frase de uma personagem de *O leopardo*: “Se quisermos que tudo continue como está, é preciso que tudo mude.” A constância seria assim uma escolha que permite que a mudança seja vista e incorporada dentro de uma lógica prévia, que tentará se manter, ainda que abraçando a diferença em aparência, para além dos eventos transformadores. Tem por missão tornar a mudança — o imprevisto, o episódio de ruptura — coerente com a ideia de mudança. No sistema de mudança fechada, o impermanente é percebido graças a uma medição feita a partir da ideia de coerência.

26 - Segunda mudança. A mudança aberta (desde fora). Neste segundo modelo, raro na vida e nas projetos, há um modelo de ruptura, ou ainda de uma visão que se instala para fora do grupo. Dentro de uma cadeia necessária, criada pela força da lógica, há alguma coisa que corre por fora, que se encobre na parte do mistério, e que serve como uma espécie de saída para o sistema fechado do sentido, das relações, do

---

1 Tradução nossa. As ideias de mudança a elaboradas nos itens 25, 26 e 27 estão em diálogo com os raciocínios de Watzlawick.

castelo da alegoria inicial. É ver no que não é constante uma espécie de salvação, mas que de algum modo também só se mostra possível quando configuramos um conjunto coerente. De novo, como no primeiro tipo de mudança, só é possível percebê-la a partir de um referencial estável. Em outras palavras, se tudo fosse mudança aleatória, logo nos cansaríamos, como acontece em grande parte das obras surrealistas ou nonsense. Aqui ganhamos se tomamos esta chance de não pertencimento como uma rota de escape do que pode ser coerentemente explicado, ou se nos instalamos nessa esquina, para ver o mundo em suas aparentes mudanças e entender que a mudança radical implica numa transformação radical do que estava antes organizado.

27 - Alguma mudança é melhor que nenhuma mudança, mas é a instabilidade que convida à mudança maior. A noção de inconstância é uma saída criativa. Na prática, é bom criarmos em nossos projetos um espaço para mudarmos de ideia, para sairmos pela tangente, a fim de incorporar mudanças em uma estrutura um pouco mais flexível. É fácil perceber isso nos grupos que frequentamos. Pelo natural caos da experiência, os grupos tendem a se organizar em torno de ideias constantes: o grupo do futebol, o grupo do colégio, o grupo do trabalho, que, por mais que cambiem suas peças, estão unidos por uma ideia constante, ou ao menos constante a ponto de manter sua coesão. Tornar mais maleáveis as paredes é imaginar que seria possível propor algum assunto esdrúxulo a essa estrutura e entender o movimento das mudanças, seu dinamismo, sua tensão. Mais livre se torna um grupo, um projeto, quanto mais sentimos que é possível acrescentar divergências sem perder o poder de manutenção da estrutura. Se a aplicabilidade de

tais ideias na vida real parece difícil, para um agente cultural pode ser um excelente procedimento e também uma maneira de contemplar as inconstâncias que compõem muitas das empreitadas individuais e coletivas.

28 - Este é um ensaio sobre o problema da criatividade em si mesma, como mantê-la, mais é ainda mais sobre as limitações de sua própria existência aplicada às variadas instâncias de um projeto.

29 - Nossa aversão às mudanças. Nosso gosto por trabalhos que se cristalizam. Mesmo no campo das artes.

30 - O conforto de chamar de disruptivo ou criativo a conceitos confortáveis há décadas.

31 - Abraçar a diversidade da noite, sua instabilidade, a ronda do vigia e o espaço que existe entre as torres.

32 - A criatividade é uma prática de contrabando.

33 - “A incerteza assusta, e há duas maneiras de enfrentá-la. A primeira se baseia numa dupla confiança: confiar primeiro que existem ideias infalíveis e eternas e, depois, confiar que as encontramos (ou que nos foram reveladas). Então, basta segurá-las e protegê-las com ferocidade para tê-las à disposição sempre que necessário. A outra alternativa consiste em nunca parar de buscar ideias para criar conhecimento novo. Na primeira alternativa, as ideias incomodam e entediam; na segunda, as ideias são desejadas e são uma fonte contínua de prazer intelectual.” (Wagensberg, 2017, p.7)

33 - Dia e noite no castelo.

34 - “Toda pessoa é naturalmente imaginativa e potencialmente criativa. A diferença entre aqueles que não são

considerados criativos e os que são é que estes últimos conseguem expressar uma resposta nova diante de um problema ou gerar numerosas ideias em um curto espaço de tempo.” (Kohan, 2013, p.38)

35 - Criar é dar forma ao que existe entre.

36 - Antes de avançar, parece-me importante diminuir o efeito alegórico e nomear as três torres com as três instâncias de um projeto cultural: produção, obra e execução.

37 - A especialização aponta para agentes que dominem com profundidade o que se pode ver de uma das torres. Há especialistas em captação e formatação de projetos. Há artistas que apresentam obras representativas e relevantes. Há produtores que sabem armar a estrutura que vai de encontro ao público.

38 - Por vezes, há agentes que dominam duas das três torres. São artistas que se desdobram em proponentes, proponentes que executam. Mais raro, porém os há, os que se desdobram em três.

39 - Em qualquer uma das posições, no entanto, corre-se o risco da pura *expertise*, a força diurna, ditar uma certa acomodação, senão ausência de comunicação entre as torres, pois cada uma encerra sua própria razão de existir.

40 - Daí a importância dos movimentos do vigia. Este deslocar-se entre as torres, que estimula um tipo de pensamento que funciona mais para os lados do que para frente, que dá ao agente um olhar de esquina, que promove junções e também novos ângulos para considerar os desafios estabelecidos pela captação, pela obra, pela execução. A

partir do deslocamento lateral, como sugere Bono (1977), em *Lateral Thinking*, há uma possibilidade de agrupar ideias distintas, reconhecer-lhes os padrões e mudar seu uso.

41 - “A atitude do pensamento lateral considera qualquer maneira particular de enxergar as coisas como útil, mas não única ou absoluta. Em outras palavras, reconhece-se a utilidade de um padrão, mas, em vez de considerá-lo inevitável, vê-se como apenas uma forma de organizar as coisas. Essa atitude desafia a suposição de que o padrão conveniente no momento é o único possível. Essa atitude suaviza a arrogância da rigidez e do dogma. A atitude do pensamento lateral envolve, em primeiro lugar, uma recusa em aceitar padrões rígidos e, em segundo lugar, uma tentativa de organizar as coisas de maneiras diferentes. Com o pensamento lateral, está-se sempre tentando gerar alternativas, reestruturar padrões. Não se trata de declarar o padrão atual como errado ou inadequado.” (de Bono, 1977, p. 49)

42 - A criatividade, como a metáfora, é o caminho mais curto entre dois conceitos. Este encurtamento é o que permite a surpresa e a solução para um problema paralisante. É a necessidade de preparar-se para o desconhecido que estimula uma nova busca e um novo achado.

43 - Somente a criatividade impede que a forma que está prestes a virar fórmula opere como panaceia.

44 - *Formula*, forma pequena, em latim.

45 - O mesmo conhecimento, a mesma experiência que confere segurança a uma ou mais instâncias do projeto, por uma mudança de contexto — às vezes carência de financiamentos públicos e privados, escassez de espaços culturais ou

mesmo distância ou diminuição de público —, podem perder eficiência, levando à imobilidade ou até ao fracasso.

46 - A cultura, em escala global, é bastante sensível às políticas públicas e à própria visão dos governantes no poder. “E súbito é noite”, dizia um verso de Salvatore Quasimodo.

47- A criatividade na indústria criativa não pode ser apenas o nome de um segmento econômico. Nem estar circunscrita aos objetos artísticos que são seu produto.

48 - A criatividade é mais bem uma postura, um colocar-se em dúvida, um abraçar da instabilidade inerente a todos os sistemas, um pressentir nas adversidades, novas soluções. São muitas vezes as dificuldades uns encobertos convites para cruzar conhecimentos distintos, contrabandear alternativas de outras fontes para nosso projeto, abrindo-o, mesclando-o, propondo diálogos com outras instâncias dos afazeres humanos. Trata-se do grande “não sei”<sup>2</sup>, do discurso Nobel da poeta Wislawa Szymborka: ao cair da noite, o vigia se move, apoia-se humildemente no parapeito de cada uma das torres. Há um tipo de compreensão que não acontece de dia. E então de dia tratar de comunicar lateral e criativamente o que se descobriu na ligação, no trajeto de ir e vir entre as torres.

49 - As três torres de um projeto cultural: produção, obra e execução.

50 - Como a criatividade se revela na ocasião específica, como busca uma saída específica, resultado de uma solida-

---

2 Por isso valorizo tanto esse breve “não sei”. Ele é pequeno, mas voa com asas poderosas. Expande nossas vidas para incluir novos espaços dentro de nós, tanto quanto aquelas extensões exteriores nas quais nosso pequeno planeta Terra está suspenso. Se Isaac Newton nunca tivesse dito a si mesmo “não sei”, as maçãs em seu pequeno pomar poderiam ter caído como granizo, e ele teria apenas parado para recolhê-las e saboreá-las. (Szymborka, 2003, p. 328)

riedade específica, proporei tão-somente alguns movimentos exemplares para as torres, ao fim do artigo, mas antes algumas especificidades de cada uma delas.

51 - Assumir a posição de vigia implica em desdobrar-se: tentar ver de fora a organicidade do projeto, pensar a uma só vez como agente, como artista, como público.

52 - A torre da produção, tantas vezes vista como a torre da viabilidade (da captação), é facilmente tomada por esta armadilha que é cumprir apenas com seu objetivo econômico. Não entender *apenas* aqui como um demérito (todos sabemos o quão difícil é ser contemplado, intermediar negociações com comissões, investidores, fundos, corpo de editais). *Apenas* no sentido restritivo, como se coubesse ao produtor garantir a viabilidade financeira do projeto e nada mais, o que faz a torre fixa do dia. Esperar sempre as mesmas dificuldades. Defender a posição para viabilizar monetariamente o castelo. Mas e se fosse possível ampliar esta posição? Olhar para os editais, por exemplo, e não buscar um projeto que cumpra com os requisitos, mas que se deixe interpelar por eles. Transmitir ao artista (caso não seja o próprio artista o produtor — e ainda assim me parece rentável um diálogo interior) demandas do edital, por exemplo, a fim de transformar o que são exigências do financiamento em perguntas para a obra. Ampliar o conjunto de “não-seis”, para que as respostas, parciais que sejam, possam trazer novidades para o que parecia rígido ou conformado pela convicção do artista.

53 - A segunda torre, a obra, talvez seja a mais problemática de todas, pois, por tradição (e talvez engano de leitura histórica) é comum pensá-la como uma instância mais autônoma do que as demais. Isto decorre de um fenômeno evidente, por

certo: sem obra não há o que se financiar e o que apresentar. É um raciocínio de visão curta, contudo. Porque há muitas obras que se criam junto com a ideia de que haverá um suporte econômico para sua criação, como tantas outras obras, também, que são compostas diante da perspectiva de que haverá público ou espaço garantido para sua apresentação. Um artista de verdade não faz concessões, é um lema bastante ouvido. Ou: É um absurdo propor a um artista que modifique sua visão para se adequar ao público, à lei de incentivo, ao contexto que seja de execução. Parece-me, no entanto, como artista, que muitas vezes as vozes de um produtor, de um editor, de um consultor criativo, poderiam ter melhorado o próprio trabalho artístico, trazendo novos problemas e melhores perguntas para a obra. E também, por que não, o estímulo para encontrar soluções dentro de um cronograma, o ganho de sentido que ter um público para uma criação é capaz de aportar. Importa considerar a força relacional que pode nascer não da autonomia das três torres, mas de sua comunicação, de seu diálogo diante da ameaça sempre desconhecida que envolve uma nova obra. Se um projeto pronto e aprovado é o castelo de dia, a parte que não dorme, que sonha, é território noturno. Como naquelas bandas em que os músicos trocam de instrumentos, há certa maneira de fazer, quem sabe menos hábil, vá lá, mas que é capaz de trazer uma nova luz a antigas convicções. A instabilidade. Nome compacto para o germe da criação.

54 - A terceira torre corresponde à execução do projeto, ou seja, sua disposição para o público. Das três torres, talvez seja esta a mais rígida, porque muitas vezes vista por lentes práticas ou objetivas, mormente pela lente econômica, pelo compromisso de um retorno financeiro (ou prestação de con-

tas), pelos naturais aspectos técnicos que envolvem a implementação de um espetáculo, o lançamento de um livro, a organização de uma exposição ou constituição de acervo. Há, de fato, uma dinâmica de execução em que as dúvidas do processo criativo já não parecem ser bem-vindas, sabem a demandas caducas, contraproducentes, como se fosse tarde demais para mudanças. Gosto de acreditar que cada torre pode ter sua instabilidade até encontrar sua última forma.

55 - Porque um projeto foi forma aberta até encontrar sua melhor torre.

56 - Um objeto artístico está em construção até que se conforme à sua própria execução.

57 - Por isso, parece-me que há ainda muitos elementos criativos disponíveis para aquilo que seria a última parte do projeto. Entre eles, um de que se fala menos: pensar na execução não como um encerramento, mas como uma abertura para a sustentabilidade de novos projetos que já não precisem do gatilho de uma lei de incentivo ou financiamento. Isto passa por acreditar em novas redes, novos laços que se formem para além de um público previsto ou almejado. Talvez a grande forma de criatividade que se desenhe aqui é como expandir o público previsto ou não restringi-lo ao que o projeto supunha se direcionar. A criatividade na torre da execução é a criatividade de expandir a audiência. O que deveria ser suficiente razão para que o vigia ouvisse o que o vento traz por essa banda.

58 - Há uma extensa bibliografia, constituída muitas vezes por atas de congressos, de como se pode melhorar a execução e o problema dos custos *versus* capacidade de financiamentos por ingressos diretos, vendas, ou entradas. O finan-

ciamento público parece ser, em muitos casos, a maneira mais efetiva de garantir diversidade e representatividade aos artistas fora do eixo central ou do *mainstream*. Os aportes dos economistas têm sido muito importantes para a discussão, mas há a necessidade de uma visão mais criativa, que atue conjuntamente para vencer os gargalos da captação de recursos<sup>3</sup>.

59 - A seguir, visando aos vigias, tentando pensar como vigia, apresento três propostas criativas do castelo à noite.

**60 - Conhecimento lateral.** Estimular que todos os agentes envolvidos no projeto tomem conhecimento do processo como um todo. Reuniões para pesquisas de áreas afins, mesmo de projetos de outras artes, são um estímulo à transposição de ideias, à apropriação de soluções de outras instâncias para a resolução de problemas específicos. É o que chamo de “conhecimento lateral”. Quanto maior for a integração da equipe em um trabalho coletivo sobre as dúvidas que nascem em variadas partes do sistema, mais estimulantes serão os diálogos entre as torres, assim como também se desdobrarão, de um modo consistente, as oportunidades criativas que nascem por meio da importação de recursos desde fora do sistema. Estas são de fato as condições que permitem que segundo tipo de mudança, como mencionada no item 26.

61 - “A criatividade não é uma habilidade rara. Não é difícil de acessar. A criatividade é um aspecto fundamental do ser humano. É nosso direito inato. E é para todos nós. A criati-

---

3 Há um interessante levantamento feito pela pesquisadora uruguaia Sandra Rapetti em El problema del financiamiento de la cultura (2007,p.139). Em seu horizonte está justamente a sustentabilidade dos projetos artísticos e seu funcionamento em comparação com outras atividades econômicas.

vidade não se relaciona exclusivamente à produção de arte. Todos nós nos engajamos nesse ato diariamente.

Criar é trazer à existência algo que não existia antes. Pode ser uma conversa, a solução para um problema, uma nota para um amigo, a reorganização dos móveis em um cômodo, uma nova rota para casa para evitar um engarrafamento.” (Rubin, 2023, p. 8)

62 - **Potência criativa.** A criatividade se manifesta, de modo geral, como uma saída, um escape de um sistema fechado. Os sistemas se fecham pelas mais variadas razões, mas com frequência por soluções que funcionam já há um longo tempo, apesar das possíveis deteriorações; por fidelidade à ideia de que se alcançou a máxima economia ou máximo aproveitamento das instâncias; ou ainda por uma eliminação das diferenças, a ponto de que circulem dentro do sistema somente as mesmas ideias ou o mesmo tipo de pensamento. A eliminação das diferenças é um sinal claro de perda de potência criativa. Somente na convivência das divergências é que há solo fértil para a novidade.

63 - “Existem duas maneiras de escapar das nossas rotinas mais ou menos automatizadas de pensar e agir. A primeira, claro, é o mergulho em sonhos ou estados oníricos, quando os códigos do pensamento racional são suspensos. A outra maneira também é uma fuga — do tédio, da estagnação, de impasses intelectuais e da frustração emocional —, mas uma fuga na direção oposta; ela é sinalizada pelo lampejo espontâneo de insight que mostra uma situação ou evento familiar sob uma nova luz e provoca uma nova resposta a ele. O ato bissociativo conecta matrizes de experiência antes desconexas; ele nos faz compreender o que

é estar desperto, viver em vários planos ao mesmo tempo.”  
(Koestler, 1964, p. 34)

**63 - Testar a resistência das ideias.** Um método mais científico para explorar criativamente as etapas de um projeto é verificar todas as ideias fundamentais e submetê-las a seus contrários, mesmo que seja para terminar por preservá-las em sua forma original. Assim o que era certeza ou pura inspiração são testadas por possibilidades objetivas, racionais e provocadas, ganhando um novo valor para garantir sua permanência. É uma espécie de contramão da criatividade. Testa-se a intuição, o encontro fortuito de uma saída criativa, aquela inspiração que vez ou outra nos visita. Aqui também é importante o papel do vigia. O vigia é uma espécie de advogado do diabo<sup>4</sup>.

64 - “Em geral, não podemos fazer outra coisa senão agir com base em como as coisas nos parecem, sabendo muito bem que, para outros, elas poderiam parecer diferentes. Fazer isso poderia nos trazer um pouco de serenidade e nos permitir continuar investigando, mantendo-nos abertos e dispostos a resolver, na prática, as controvérsias que podem surgir entre convicções diferentes.” (Chiesara, 2023, p. 3)

65 - Por fim, gostaria de asseverar que o castelo é o mesmo, como suas torres e seus habitantes. O dia representa o permanente, a noite, o móvel. Cada torre tem sua virtude de permanência e sua virtude de mudança. A criatividade é a potência

---

4 No conto de Borges, Pierre Menard, autor de Quixote, a obra de Menard, um falecido e pouco ortodoxo intelectual, é repassada pelo narrador, como em uma espécie de inventário. Um dos itens é um tratado sobre o xadrez em que Menard propõe a eliminação de um dos peões da torre, para um enriquecimento do jogo. Depois de recomendar e discutir a ideia, termina por rechaçá-la, mantendo o jogo como o conhecemos. No entanto, como parece apontar Borges, não sem ironia, o jogo agora é outro, uma vez que suas regras já não estão mais dadas apenas, mas consagradas pela dúvida, pelo teste.

humana que circula dentro e fora das muradas. O vigia é seu representante.

## REFERÊNCIAS

- ARTAUD, A. **Carta a los poderes / El ombligo de los limbos / El pesa nervios**. Barcelona: Ediciones de la Gárgola, 1971.
- CHIESARA, M. L. **Sette brevi lezioni sullo scetticismo**. Torino: Einaudi Editore, 2023.
- DE BONO, E. **Lateral thinking**. Londres: Penguin, 1977.
- KOHAN, S. A. **Los secretos de la creatividad**. Madrid: Alba Editorial, 2013.
- KOESTLER, A. **The act of creation**. Nova Iorque: Penguin, 1964.
- RAPETTI, S. El problema del financiamiento de la cultura. In: **Economía de la cultura**. Buenos Aires: Editorial UBA, 2007.
- RUBIN, R. **The creative art**. Nova Iorque: Penguin, 2023.
- SZYMBORSKA, W. Discursos Premio Nobel. In: **Discursos Premio Nobel**, tomo 2. Bogotá: Fundación Común Presencia, 2003.
- WAGENSBERG, J. **Teoría de la creatividad**. Barcelona: Tusquets, 2017.
- WATZLAWICK, P. **Change: principles of problem formation and problem resolution**. 2. ed. Nova Iorque: W. W. Norton, 2011.

# O MITO DA NEUTRALIDADE: DESIGUALDADES E RESISTÊNCIAS NO MUNDO DIGITAL

Silvana Bahia

**Resumo:** Este artigo discute como os sistemas digitais, frequentemente apresentados como neutros e objetivos, estão profundamente imbricados em desigualdades estruturais de raça, gênero e classe. A partir de um diálogo com autoras e autores como Safiya Noble, Tarcízio Silva e Amaral e Elesbão, analisa-se o mito da neutralidade tecnológica e as formas de racismo algorítmico que se expressam em práticas de vigilância, microagressões digitais e exclusões no acesso e na produção de tecnologia. Também são examinados os desafios recentes colocados pela inteligência artificial generativa, que amplia tanto os riscos de reprodução de vieses quanto as disputas por narrativas e representações no ambiente digital. O texto mobiliza dados de pesquisas nacionais e exemplos internacionais, além de experiências brasileiras de resistência e inovação inclusiva, com destaque para iniciativas do Olabi, como PretaLab e Códigos Negros. Adota-se uma perspectiva crítico-analítica, que articula reflexão acadêmica e prática social, demonstrando que não basta ampliar o acesso: é preciso

transformar as estruturas de produção e de governança que sustentam o digital. Conclui-se que o combate ao racismo algorítmico, aliado à promoção de lideranças diversas, constitui condição indispensável para a construção de futuros digitais éticos, plurais e democráticos.

**Palavras-chave:** Tecnologia digital; Racismo algorítmico; Neutralidade tecnológica; Vigilância; Inclusão.

## 1 INTRODUÇÃO

A crescente centralidade das tecnologias digitais nas sociedades contemporâneas transformou não apenas a forma como nos comunicamos, trabalhamos e consumimos, mas também as estruturas de poder que organizam a vida coletiva. Plataformas globais, sistemas algorítmicos e dispositivos de inteligência artificial passaram a mediar interações sociais em escala massiva, definindo o que é visível, o que é possível e até o que é legítimo. Nesse cenário, é comum que tais tecnologias sejam apresentadas sob o signo da neutralidade, como se fossem expressões puramente técnicas de inovação e eficiência.

Contudo, a própria história da tecnologia mostra que artefatos nunca são neutros. Desde a automação industrial até os atuais sistemas de vigilância, a técnica sempre refletiu valores, interesses e disputas políticas. O campo dos estudos de ciência e tecnologia (STS) já demonstrou amplamente que os objetos técnicos carregam em si escolhas humanas: ao serem concebidos, projetados e implementados, eles materializam visões de mundo, prioridades econômicas e estruturas sociais. No caso das tecnologias digitais, esse processo é po-

tencializado pela escala e pela opacidade com que algoritmos e plataformas operam, criando novas formas de organizar a vida social e de reforçar desigualdades históricas.

A ideia de que os sistemas digitais são neutros e objetivos, frequentemente difundida por empresas de tecnologia, não é ingênua, é politicamente funcional. Ela legitima a concentração de poder em poucas corporações, silencia críticas e dificulta a implementação de mecanismos de regulação e participação social. Ao mesmo tempo, mascara a forma como essas tecnologias podem reproduzir e intensificar hierarquias raciais, de gênero e de classe. Desconstruir a retórica da neutralidade, portanto, é condição essencial para compreender como o digital impacta a democracia, os direitos humanos e a justiça social.

Essa desconstrução é particularmente urgente no Brasil. Trata-se de um país marcado por profundas desigualdades estruturais, onde a cor da pele, o gênero, o território e a renda ainda definem em grande medida as condições de acesso a oportunidades. Nesse contexto, tecnologias digitais não operam em um vácuo social: elas são apropriadas, moldadas e vivenciadas em diálogo com um tecido histórico de exclusões. Isso significa que, quando aplicadas sem reflexão crítica, podem não apenas replicar desigualdades já existentes, mas também inaugurá-las em novas dimensões, tornando-as mais difíceis de contestar.

O avanço recente das inteligências artificiais generativas, como sistemas de linguagem natural e de criação de imagens, amplia esse debate. Se antes a crítica se concentrava em buscadores ou mecanismos de recomendação, agora enfrentamos tecnologias que produzem textos, imagens e de-

cisões com aparência de neutralidade e autoridade, mas que também carregam vieses de raça, gênero e classe embutidos em suas bases de dados. Essa nova fase da IA reforça o desafio da dupla opacidade, conceito formulado por Silva (2019; 2021; 2022): além de mascarar os critérios técnicos de funcionamento, essas ferramentas naturalizam padrões de desigualdade ao apresentá-los em linguagem fluida, convincente e aparentemente imparcial.

Ao mesmo tempo, o cenário brasileiro também revela o potencial de resistência e invenção a partir das margens. Organizações da sociedade civil, coletivos de mulheres negras, iniciativas culturais e laboratórios de inovação têm questionado a centralidade da branquitude na produção tecnológica e proposto alternativas inclusivas. Essas experiências demonstram que o digital não é apenas campo de opressão, mas também de criação, em que disputas simbólicas e políticas se articulam para imaginar outros futuros desejáveis.

É nesse entrecruzamento de desafios e possibilidades que se insere o presente artigo. Seu objetivo é discutir como as desigualdades estruturais atravessam o espaço digital, mostrando que a neutralidade tecnológica é um mito que encobre relações de poder e legitima práticas de exclusão. Ao mesmo tempo, busca-se evidenciar experiências brasileiras que propõem caminhos para um futuro inclusivo, em que a tecnologia seja apropriada como ferramenta de justiça social e não de reprodução de violências.

Para tanto, o artigo dialoga com diferentes referenciais críticos. As análises de Noble (2018) fornecem a chave para compreender como algoritmos reproduzem opressões raciais e de gênero, enquanto a formulação de Silva (2019;

2021; 2022) ajuda a pensar conceitos como racismo algorítmico, microagressões digitais e necropolítica algorítmica. As contribuições de Amaral e Elesbão (2022) permitem atualizar esse debate no contexto brasileiro, mostrando como mecanismos de busca replicam estereótipos raciais locais.

Ao longo do texto, percorro diferentes camadas do problema. Início com a desconstrução do mito da neutralidade tecnológica, para então analisar como desigualdades sociais se refletem no acesso e na produção digital. Em seguida, discuto as expressões do racismo algorítmico, das microagressões cotidianas às formas de vigilância necropolítica. A partir daí, apresento experiências brasileiras que apontam para alternativas inclusivas, refletindo sobre ética, governança e futuros possíveis. O artigo se conclui reafirmando que não haverá democracia digital enquanto o racismo e o sexismo permanecerem inscritos nos sistemas que organizam a vida online.

O objetivo é contribuir para o debate acadêmico e público sobre tecnologia, desigualdade e democracia, afirmando que enfrentar o racismo algorítmico não é apenas um imperativo ético, mas uma condição para a construção de futuros digitais plurais e justos.

## **2 TECNOLOGIAS NÃO SÃO NEUTRAS**

A noção de neutralidade tecnológica permanece como uma das narrativas mais difundidas no campo da inovação digital. Plataformas globais e empresas de tecnologia insistem em apresentar seus produtos como instrumentos objetivos, alicerçados em cálculos matemáticos supostamente

livres de vieses. Essa retórica, como observa Winner (1986), insere-se em uma tradição de encarar artefatos tecnológicos como “meras ferramentas”, descoladas de contextos sociais. No entanto, pesquisas críticas têm demonstrado que os algoritmos e sistemas de inteligência artificial (IA) carregam e reproduzem desigualdades históricas, tornando-se atores centrais na manutenção de hierarquias sociais.

Noble (2018) argumenta que os algoritmos são moldados por interesses humanos, e não por neutralidade técnica. Em sua análise, resultados de busca do Google evidenciaram a forma como estereótipos raciais e sexistas se cristalizam digitalmente. A autora mostra que ao digitar termos como “*black girls*”, o usuário era direcionado majoritariamente a conteúdos pornográficos e hipersexualizados. Esse fenômeno não representa um erro pontual do sistema, mas o reflexo de uma lógica econômica que prioriza o que gera maior rentabilidade para anunciantes e para a própria empresa, mesmo que isso implique reforçar desigualdades e violências simbólicas.

Esse exemplo emblemático evidencia como os algoritmos se inserem em processos de racialização e sexualização de identidades, o que conecta o mundo digital às opressões já presentes nas sociedades. O problema não está apenas nos dados enviesados que alimentam os sistemas, mas também nas estruturas corporativas que os sustentam. Ao privilegiar determinados conteúdos e invisibilizar outros, os mecanismos de busca reforçam as dinâmicas de poder que organizam a internet como espaço social.

No Brasil, Amaral e Elesbão (2022) atualizaram esse debate ao investigar como o Google reproduz estereótipos relacionados a mulheres negras no contexto nacional. Para os au-

tores, os mecanismos de busca não são simples repositórios neutros de informações, mas dispositivos que, vinculados a operações comerciais, “demonstram vieses e preconceções danosos expressos em lógicas de distribuição desigual de benefícios e encargos, com consequências discriminativas assinaladas por categorias como raça e gênero.” (Amaral; Elesbão, 2022, p. 2).

Outros exemplos demonstram como essa lógica opera em diferentes escalas. Em 2015, o programador Jacky Alciné denunciou que o Google Photos havia classificado fotos suas e de sua namorada, ambos negros, com a tag “gorilas”. O episódio gerou repercussão internacional e levou a empresa a simplesmente eliminar a categoria “gorila” de seu sistema de classificação, sem corrigir as falhas estruturais que permitiram a ocorrência. Essa solução paliativa ilustra como as corporações tendem a ocultar os problemas em vez de enfrentá-los, reforçando a invisibilidade do racismo digital (Silva, 2019, p. 6).

Situação semelhante ocorreu com saboneteiras automáticas que, por serem calibradas com sensores ajustados a tons de pele claros, não reconheciam mãos negras. Ainda que pareça trivial, o caso evidencia como os processos de design e de testes técnicos partem da branquitude como norma. Isso revela que a neutralidade alegada pelos desenvolvedores encobre uma homogeneidade social das equipes de produção, majoritariamente brancas e masculinas, que não contemplam a diversidade de experiências humanas em seus produtos.

O mesmo vale para aplicativos de filtros de imagem que embranquecem selfies ou afinam traços faciais ao aplicar padrões de “embelezamento”. Nessas ferramentas, a ideia de beleza é associada a características eurocêntricas, o que

opera como forma de colonialidade algorítmica: a imposição de padrões raciais e estéticos que reafirmam a centralidade da branquitude e marginalizam outros referenciais culturais.

A chegada recente da IA generativa amplia esse debate. Modelos de linguagem e de imagens, como ChatGPT, são frequentemente apresentados como inovações imparciais, capazes de responder a perguntas ou criar conteúdo “neutros”. No entanto, esses sistemas são treinados com grandes volumes de dados que reproduzem desigualdades históricas, reforçando estereótipos de raça e gênero de forma ainda mais sutil. Quando solicitados a gerar imagens de “líderes” ou “profissionais”, muitas vezes privilegiam representações brancas e masculinas; quando descrevem personagens, recorrem a associações estereotipadas. A naturalidade da linguagem e a fluidez das respostas aumentam o risco de que tais vieses sejam aceitos como evidências, mascarando a sua dimensão política.

Silva (2019) propõe compreender essa dinâmica a partir da noção de dupla opacidade. Para o autor, a neutralidade tecnológica e a negação do racismo se reforçam mutuamente, criando camadas de invisibilidade que dificultam a contestação social. Ele afirma que “os discursos hegemônicos invisibilizam tanto os aspectos sociais da tecnologia quanto os debates sobre a primazia de questões raciais nas diversas esferas da sociedade – incluindo a tecnologia, recursivamente” (Silva, 2019, p. 3). Essa formulação amplia a crítica de Noble (2018), ao mostrar que não apenas os sistemas, mas também os discursos sobre tecnologia, operam como mecanismos de negação.

Ao observar esses exemplos, torna-se claro que os algoritmos não podem ser entendidos como simples reflexos da sociedade. Eles funcionam como atores sociotécnicos, moldan-

do percepções, ampliando certas vozes e silenciando outras. Essa capacidade de modulação reforça o argumento de que os algoritmos são parte ativa da organização da vida social, e não ferramentas neutras.

Além disso, a neutralidade proclamada pelas empresas de tecnologia serve a uma função estratégica: legitimar sua atuação e afastar críticas. O Google promove uma ilusão de neutralidade e precisão, assim como a atual onda de IA generativa se baseia em discursos de democratização da informação e da criatividade, quando na prática seus serviços estão vinculados a operações comerciais que transformam usuários em mercadorias. Ao ocultar as dinâmicas econômicas e políticas que sustentam as plataformas, o discurso da neutralidade tecnológica naturaliza a concentração de poder nas mãos de poucas corporações.

Assim, afirmar que “as tecnologias não são neutras” é mais do que uma frase de efeito: trata-se de uma chave analítica para compreender a interseção entre desigualdades sociais e digitais. A produção tecnológica é atravessada por decisões humanas, contextos históricos e interesses econômicos que se materializam em sistemas automatizados. Ao reproduzir padrões de exclusão racial e de gênero, esses sistemas não apenas refletem a sociedade, mas participam ativamente de sua reprodução.

Desnaturalizar a ideia de neutralidade é o primeiro passo para pensar em alternativas. Isso implica reconhecer que cada algoritmo carrega escolhas políticas e que, sem transparência e regulação, as tecnologias tendem a reforçar estruturas de poder já existentes. Significa, ainda, abrir espaço para experiências de contestação e resistência, que descon-

troem a retórica da neutralidade e evidenciam que outro futuro digital é possível.

### **3 DESIGUALDADES NO ACESSO E NA PRODUÇÃO TECNOLÓGICA**

No Brasil, os índices de conectividade cresceram significativamente nas últimas décadas, a ponto de mais de 80% da população declarar-se usuária da rede. Essa expansão, entretanto, não deve ser confundida com inclusão plena. A simples presença online não garante acesso equitativo às oportunidades educacionais, culturais e econômicas mediadas pelo digital. A conectividade no país é atravessada por assimetrias estruturais que reproduzem, em linguagem tecnológica, desigualdades históricas de raça, classe, gênero e território.

Um dado importante é o da pesquisa TIC Domicílios (2024): cerca de 60% dos usuários no Brasil acessam a internet exclusivamente pelo celular. Esse padrão de uso revela uma realidade marcada pela precariedade. Usuários que dependem apenas de dispositivos móveis enfrentam limitações de dados, velocidade instável e, muitas vezes, planos patrocinados que restringem o acesso à navegação plena. O modelo de zero rating — que oferece acesso gratuito a determinados aplicativos, como WhatsApp ou Facebook, mas cobra pelo uso de outros serviços — cria uma experiência digital segmentada, em que parte da população se mantém confinada a ambientes digitais específicos, moldados por interesses comerciais de grandes corporações. Longe de representar verdadeira inclusão, esse arranjo reitera desigualdades, já que os mais pobres permanecem consumidores de serviços

predeterminados, sem a mesma liberdade de acesso que grupos mais privilegiados.

A desigualdade de acesso tem impacto direto na capacidade de participação política e cultural. Estudantes que dependem exclusivamente de pacotes de dados móveis encontram dificuldades para acompanhar aulas online ou realizar pesquisas acadêmicas. Trabalhadores de baixa renda enfrentam barreiras para acessar serviços digitais que demandam maior capacidade de processamento. Pequenos empreendedores limitam suas atividades ao uso de redes sociais, enquanto empresas de maior porte usufruem de infraestrutura robusta para inovação. Assim, a inclusão digital, quando reduzida ao número de conexões, oculta a reprodução de um modelo em que conectividade não é sinônimo de cidadania digital.

Essa lacuna se aprofunda diante da chegada da IA generativa. Ferramentas como ChatGPT ou Gemini exigem conexão estável, familiaridade com inglês técnico e dispositivos de maior capacidade de processamento. Usuários que dependem exclusivamente do celular, com pacotes limitados de dados, ficam de fora das possibilidades de explorar tais recursos, seja para estudo, seja para trabalho. O resultado é a consolidação de uma nova fronteira digital: enquanto elites globais experimentam com a automação da escrita, da programação e da criação estética, parcelas inteiras da população permanecem restritas ao uso básico de aplicativos de mensagens e redes sociais. Assim, a desigualdade de acesso converte-se em desigualdade de futuro, já que o domínio da IA generativa tende a se tornar diferencial decisivo no mercado de trabalho e na produção cultural.

Além das restrições de acesso, é preciso observar as de-

sigualdades na produção tecnológica. A quem pertence o poder de programar, decidir e lucrar com a tecnologia? No Brasil, a indústria tecnológica ainda é marcada pela homogeneidade racial e de gênero. Mulheres negras, por exemplo, compõem uma fração mínima da força de trabalho em empresas de tecnologia, situação evidenciada pelo estudo *Quem Coda o Brasil?*, realizado pelo Olabi em 2019. A pesquisa mostrou como o setor reflete o perfil de elites econômicas, predominantemente brancas, que concentram o poder de definir prioridades de inovação.

Essa homogeneidade impacta diretamente os sistemas criados. Como argumentam Buolamwini e Gebru (2018), a falta de diversidade nas equipes de desenvolvimento leva a algoritmos treinados com bases de dados enviesadas, que falham em reconhecer a pluralidade das populações que deveriam atender. Casos de reconhecimento facial que confundem ou não identificam rostos negros e femininos não são exceções, mas sintomas de uma produção tecnológica que parte de parâmetros eurocêntricos. No Brasil, onde a maioria da população é negra, a sub-representação desses grupos na produção de tecnologia reforça o risco de perpetuar desigualdades e exclusões.

No caso da IA generativa, esse quadro se repete em escala global. Os grandes modelos de linguagem são treinados em corporações, dominados por publicações em inglês, com forte presença de referências euro-americanas e baixa representatividade de epistemologias do Sul Global. Isso significa que saberes negros, indígenas ou periféricos têm menos chance de aparecer como

conhecimento legítimo ou de moldar as respostas dos sistemas. Assim como no passado o *redlining* delimitava territórios a partir de critérios raciais, hoje a exclusão se dá também pela ausência de certas vozes nos conjuntos de dados que estruturam os modelos — uma forma de *redlining* digital que define quem pode ser visível e quem permanece à margem.

Tais assimetrias confirmam que o digital não constitui um campo separado da sociedade, mas um espaço em que se reproduzem e se atualizam desigualdades históricas. Como observa Silva (2019), a fluência digital não pode ser reduzida à presença online: trata-se da capacidade de compreender criticamente os fluxos informacionais, produzir conteúdo e participar de forma ativa nas decisões tecnológicas. Sem políticas públicas que articulem expansão de infraestrutura, educação midiática e ações afirmativas para diversificar a produção tecnológica, o Brasil corre o risco de consolidar um modelo de inclusão excludente: milhões conectados, mas poucos efetivamente capazes de decidir e lucrar com o futuro digital.

Portanto, discutir desigualdades no acesso e na produção tecnológica significa reconhecer que a democratização não se dá apenas pela oferta de infraestrutura, mas pela redistribuição real do poder de criação. Ampliar a participação de grupos historicamente marginalizados no desenvolvimento de sistemas digitais não é apenas uma questão de justiça social, mas de garantir que as tecnologias — incluindo a IA generativa — representem e atendam à pluralidade da sociedade brasileira.

## 4 RACISMO ALGORÍTMICO E MICROAGRESSÕES

O racismo algorítmico manifesta-se não apenas em episódios explícitos de discriminação ou em falhas técnicas que ganham repercussão midiática. Uma de suas dimensões mais profundas e persistentes está no que Silva (2019; 2021; 2022) denomina microagressões algorítmicas: práticas sutis, muitas vezes invisíveis ao olhar cotidiano, mas que se acumulam em experiências de exclusão, humilhação e silenciamento de grupos racializados no espaço digital.

Esse conceito deriva do trabalho original de Chester Pierce, que nos anos 1970 cunhou o termo “microagressões” para descrever ofensas verbais, comportamentais ou ambientais dirigidas a pessoas negras. Segundo Pierce, tratam-se de interações que podem ser intencionais ou não, mas que comunicam constantemente “desrespeito e insultos hostis, depreciativos ou negativos contra minorias vulnerabilizadas” (Pierce *apud* Silva, 2022). Brendesha Tynes e colaboradores avançaram nessa discussão ao aplicar o conceito ao campo digital, propondo uma tipologia que relaciona microagressões, discriminação racial online e crimes de ódio.

Com base nessas formulações, Silva (2021) sistematizou a noção de microagressões algorítmicas, organizando-as em quatro modalidades principais: microinsultos, microinvalidações, deseducação e desinformação. O autor destaca que “a relação entre componentes da estrutura técnica e a interface com as modalidades específicas de microagressões, discriminação racial e crimes de ódio não é apenas uma questão unidirecional. A estrutura técnico-algorítmica pode facilitar manifestações de racismo, mas, ao mesmo tempo, as ma-

nifestações de racismo são fonte e conteúdo para aspectos da estrutura técnica” (Silva, 2021, p. 29). Essa formulação é central porque evidencia que a técnica não apenas reproduz vieses sociais, mas também se alimenta deles, convertendo a circulação de discursos racistas em métricas de engajamento e, portanto, em lucro para as plataformas digitais.

Na prática, os microinsultos aparecem quando sistemas reforçam associações negativas, como buscadores que vinculam nomes negros à criminalidade. As microinvalidações se manifestam em práticas que negam ou distorcem identidades, a exemplo de filtros de imagem que clareiam a pele ou afinam traços faciais, aproximando os rostos de características eurocêntricas e difundindo a ideia de que a beleza está associada à branquitude. A deseducação ocorre quando materiais digitais, muitas vezes sem intenção explícita, degradam ou omitem pessoas não brancas, perpetuando visões enviesadas. Já a desinformação pode ser deliberada ou não deliberada, abrangendo tanto a produção intencional de conteúdos racistas quanto a reprodução acrítica de informações incorretas.

Essas categorias ajudam a compreender fenômenos que se tornaram comuns na experiência digital cotidiana. Aplicativos de filtros de imagem, por exemplo, oferecem como padrão de “embelezamento” o clareamento da pele, o afinamento de traços e a modificação de texturas de cabelo. O que poderia parecer uma mera melhoria estética transmite, na verdade, a mensagem de que a branquitude é parâmetro de beleza, constituindo uma microinvalidação que apaga identidades negras e reafirma ideais coloniais de aparência.

Situação semelhante ocorre com os mecanismos de autocomplete dos buscadores, que ao sugerirem automaticamente termos relacionados à negritude frequentemente reproduzem estereótipos racistas e conteúdos pejorativos. Esse processo pode ser entendido como uma forma de deseducação algorítmica, em que preconceitos historicamente sedimentados não apenas se refletem nas bases de dados, mas são amplificados e disseminados globalmente, em escala massiva.

Os sistemas de reconhecimento facial também exemplificam a materialidade das microagressões algorítmicas. Pesquisas como a de Buolamwini e Gebru (2018) demonstraram que esses sistemas apresentam taxas significativamente mais altas de erro ao identificar rostos de mulheres negras do que de homens brancos. No Brasil, essa distorção ganha contornos ainda mais preocupantes, já que a população negra constitui a maioria do país. Falhas de reconhecimento podem se traduzir em abordagens policiais abusivas e até em prisões injustas, transformando microagressões digitais em macroconsequências que conectam vieses algorítmicos à violência do Estado.

A força dessas práticas está justamente em sua naturalização. Ao contrário de casos flagrantes de racismo, que podem gerar reações imediatas de indignação, as microagressões se tornam parte do funcionamento cotidiano da tecnologia e passam despercebidas pela maioria dos usuários. Essa invisibilidade reforça a dupla opacidade descrita por Silva (2019; 2021; 2022): a negação simultânea da dimensão política da tecnologia e da centralidade das relações raciais em sua produção e funcionamento.

Noble (2018) contribui para esse debate ao afirmar que a opressão algorítmica não deve ser compreendida como uma falha técnica isolada. Para a autora, “a opressão algorítmica não é apenas uma falha do sistema, mas, ao contrário, é fundamental para o sistema operacional da web”<sup>1</sup> (Noble, 2018, p. 14, tradução nossa). Essa formulação amplia a compreensão das microagressões ao situá-las não como anomalias, mas como parte constitutiva do modo como a internet organiza informação e visibilidade. O algoritmo, nesse sentido, atua como um agente ativo na produção de desigualdades, selecionando quais vozes serão amplificadas, quais serão silenciadas e quais serão distorcidas.

No Brasil, Amaral e Elesbão (2022) mostraram como os mecanismos de busca reproduzem a lógica de hipersexualização de mulheres negras, revelando que a combinação entre interesses comerciais e vieses sociais resulta em representações discriminatórias. Sua análise reforça que o racismo digital não decorre apenas de erros técnicos, mas de uma economia política da informação que mercantiliza identidades racializadas.

Portanto, o estudo das microagressões algorítmicas permite compreender como o racismo digital se manifesta em múltiplos níveis — estético, simbólico, informacional e até jurídico. Ao acumular pequenas exclusões e distorções, os sistemas digitais reforçam a posição subalterna de grupos negros na sociedade e dificultam a construção de representações positivas e emancipadoras. Reconhecer e denunciar essas práticas é um passo fundamental para desnaturalizar

---

1 Original: “algorithmic oppression is not just a glitch in the system but, rather, is fundamental to the operating system of the web”

a ideia de que as tecnologias são neutras e para abrir caminho a alternativas que contemplem a diversidade como valor constitutivo do desenvolvimento tecnológico.

## **5 NECROPOLÍTICA ALGORÍTMICA E VIGILÂNCIA**

O debate sobre racismo algorítmico não pode ser dissociado das formas de controle e repressão que atravessam a sociedade contemporânea. A tecnologia digital, em especial os sistemas de vigilância baseados em inteligência artificial, tornou-se um dos principais instrumentos daquilo que Mbembe (2003) conceitua como necropolítica: a capacidade de decidir quem pode viver e quem deve morrer, quem terá acesso à proteção e quem será exposto à violência e à morte.

Essa lógica, quando articulada a algoritmos e bases de dados, constitui o que Silva (2021) denomina necropolítica algorítmica. Ele enfatiza que “avanços tecnológicos simplificados por termos como ‘inteligência artificial’ ou ‘algoritmização’ na verdade tratam da solidificação dos horrores da dominação e da necropolítica no globo.” (Silva, 2021, p. 4).

A expansão do uso de reconhecimento facial em espaços públicos exemplifica essa lógica. Prometida como solução de segurança e eficiência, essa tecnologia tem se mostrado seletiva e enviesada. Estudos internacionais, como os da American Civil Liberties Union (ACLU), documentaram casos nos Estados Unidos em que homens negros foram presos injustamente porque sistemas de reconhecimento facial os identificaram erroneamente como suspeitos. Em Detroit, em 2019, Robert Williams foi detido por horas diante de sua família por conta de um falso positivo — um erro técnico que revela

o impacto devastador de algoritmos aplicados sem mecanismos de controle.

No Brasil, a seletividade do reconhecimento facial é ainda mais contundente. Dados da Rede de Observatórios da Segurança (2022) indicam que mais de 90% das pessoas presas a partir dessa tecnologia são negras. Em Salvador, durante o carnaval de 2019, câmeras de reconhecimento facial levaram a prisões que posteriormente se revelaram indevidas, expondo a fragilidade técnica e a seletividade social do sistema. O Centro de Estudos de Segurança e Cidadania (Cesec) (2022) calcula que 47,6 milhões de brasileiros vivem sob vigilância de câmeras públicas, com destaque para a região Sudeste, onde 21,7 milhões de pessoas estão monitoradas. Esses números revelam um aparato de controle em larga escala, que incide de forma desproporcional sobre corpos negros e periféricos.

A lógica necropolítica se reforça na medida em que a vigilância não se limita ao monitoramento, mas se conecta ao sistema penal. O erro do algoritmo não é neutro: ele recai sobre populações já estigmatizadas pela criminalização histórica da negritude no Brasil. Assim, as falhas técnicas tornam-se instrumentos de legitimação da violência estatal. Cada falso positivo que leva a uma prisão injusta é também a reafirmação de que determinadas vidas são mais descartáveis do que outras.

No caso brasileiro, os direitos fundamentais à liberdade e à igualdade são diretamente impactados pelo uso indiscriminado do reconhecimento facial. O problema não está apenas na imprecisão técnica, mas na forma como esses sistemas são implementados sem debate público, transparência ou mecanismos de apelação. Ao transferir decisões críticas

para algoritmos opacos, o Estado delega parte de seu poder coercitivo a corporações privadas, aprofundando a crise da democracia e da cidadania.

A necropolítica algorítmica também se expressa na militarização das periferias. O uso de drones, câmeras de alta resolução e softwares de monitoramento em favelas do Rio de Janeiro exemplifica a forma como tecnologias de ponta são aplicadas seletivamente em territórios negros e pobres, ampliando a sensação de vigilância permanente e de criminalização de comunidades inteiras. Essa realidade evidencia que a tecnologia não apenas espelha desigualdades, mas atua como instrumento de controle e exclusão.

É preciso destacar que o mercado da vigilância algorítmica constitui um negócio altamente lucrativo. Empresas privadas de tecnologia disputam contratos públicos milionários para fornecimento de câmeras, softwares e bases de dados. Essa economia da vigilância sustenta-se em uma retórica de combate ao crime, mas seus efeitos recaem sobre grupos específicos, reforçando a lógica necropolítica. Ao transformar populações negras e periféricas em alvos prioritários de monitoramento, os algoritmos consolidam a ideia de que esses corpos representam uma ameaça constante à ordem social.

Nesse sentido, a necropolítica algorítmica não deve ser compreendida apenas como falha ou desvio, mas como função estrutural do modo como a tecnologia é apropriada pelo Estado e pelo mercado. Ela reforça hierarquias raciais históricas e legitima a desigualdade como norma. Se a biopolítica, descrita por Michel Foucault, buscava regular a vida, a necropolítica digitalizada define quais vidas merecem ser protegidas e quais podem ser descartadas.

Diante desse cenário, emergem também formas de resistência. Movimentos sociais, como a campanha *Tire Meu Rosto da Sua Mira*, têm denunciado os riscos do reconhecimento facial e pressionado pelo banimento dessa tecnologia em espaços públicos. Essas iniciativas apontam para a necessidade urgente de regulação democrática, auditoria pública e participação social no debate sobre vigilância digital.

Assim, a análise da necropolítica algorítmica evidencia que os algoritmos de vigilância não são neutros nem universais: eles são instrumentos de poder que reforçam desigualdades estruturais e determinam quais vidas são dignas de serem vividas. Reconhecer esse caráter seletivo e político é fundamental para enfrentar os riscos da expansão da vigilância digital e para construir um futuro em que a tecnologia esteja a serviço da proteção da vida, e não de sua eliminação.

## **6 EXPERIÊNCIAS BRASILEIRAS E INOVAÇÃO INCLUSIVA**

Se por um lado os algoritmos e sistemas digitais reproduzem desigualdades históricas, por outro também se abrem frestas para experiências de resistência e criação de futuros alternativos. No Brasil, essas iniciativas não são apenas objeto de análise, mas também parte da minha própria trajetória de atuação no campo da tecnologia e da inclusão. No âmbito do Olabi, organização onde atuo, tive a oportunidade de conceber e realizar projetos que partem da crítica ao racismo algorítmico para produzir práticas concretas de inovação inclusiva.

Um dos exemplos centrais é a PretaLab, criada em 2017 como resposta direta à invisibilidade de mulheres negras nos espaços de tecnologia. Desde sua concepção, a proposta foi

dupla: tornar visível quem já estava atuando nesse campo e, ao mesmo tempo, abrir caminhos para que mais mulheres negras pudessem ocupar espaços de formação, liderança e trabalho no setor. O projeto realizou um mapeamento nacional que cadastrou mais de 1.800 mulheres negras em tecnologia, promoveu formações técnicas e de liderança para cerca de 500 participantes e viabilizou a inserção de aproximadamente 200 profissionais no mercado de trabalho. Esses números, ainda que significativos, não dão conta do impacto simbólico da iniciativa: a PretaLab contribuiu para ampliar o imaginário social sobre quem pode programar, desenvolver e inovar.

Estar à frente da PretaLab me permitiu observar de perto como a exclusão digital não se dá apenas no acesso, mas também na construção de narrativas. Ao reunir mulheres negras em torno da tecnologia, o projeto tornou-se espaço de fortalecimento coletivo, onde experiências compartilhadas se transformaram em repertório crítico e em potência criativa. Esse movimento desafiou estereótipos que associam tecnologia à branquitude e à masculinidade e abriu caminho para redes de colaboração que seguem ativas até hoje.

Outro projeto que integrou essa trajetória é o Códigos Negros, também desenvolvido no Olabi, que buscou tensionar a tecnologia a partir de linguagens antirracistas. A proposta articulou arte, memória e experimentação digital para produzir novas formas de habitar o espaço tecnológico. Nesse contexto, exploramos a criptoarte e os NFTs como ferramentas de registro e valorização da produção cultural negra, inserindo-a em redes descentralizadas que escapam, em parte, do controle das grandes plataformas. Além disso, trabalhamos na construção de acervos digitais de memória, voltados

a resgatar histórias e legados que foram sistematicamente apagados pelo colonialismo e pelo racismo estrutural.

Minha participação direta no Códigos Negros reforçou a convicção de que a luta contra o racismo algorítmico não pode se restringir à denúncia das opressões, mas deve também inventar novas estéticas, narrativas e possibilidades de uso da tecnologia. Nesse processo, aprendemos que disputar a tecnologia significa disputar não apenas infraestrutura e acesso, mas também o sentido cultural e político do digital. Projetos como esse demonstram que a resistência se dá também no plano simbólico: ao criar imagens, sons e códigos próprios, reafirmamos que a tecnologia pode ser moldada por epistemologias negras, e não apenas por padrões eurocêntricos.

Essas experiências dialogam com a formulação de Silva (2019, p. 7), para quem “as tecnologias são ambivalentes: toda modulação pode engendrar demodulações, e os ataques à diversidade podem produzir resistências e delineamentos de um outro modo de vida”. A PretaLab e o Códigos Negros materializam essa ambivalência: partem de um diagnóstico crítico sobre as exclusões do digital, mas se transformam em práticas criativas que apontam para futuros mais plurais.

Vale ressaltar que essas iniciativas enfrentam desafios significativos. A falta de financiamento estável, a dependência de editais e a ausência de políticas públicas estruturantes dificultam sua expansão e sustentabilidade. Ainda assim, o impacto simbólico e político que produzem ultrapassa suas limitações materiais. O que se observa é o fortalecimento de uma rede de inovação inclusiva que, mesmo em condições adversas, resiste à homogeneização imposta pelas grandes

corporações e afirma outras possibilidades de futuro.

Ao analisar essas experiências, fica evidente que a crítica ao racismo algorítmico não deve ser entendida apenas como análise acadêmica ou como demanda por regulação. Trata-se também de ação prática e cultural, de ocupar o digital com corpos, saberes e memórias historicamente silenciados. Nesse sentido, PretaLab e Códigos Negros são expressões de um modo de fazer tecnologia que coloca a diversidade no centro. São experiências que mostram, na prática, que é possível construir caminhos alternativos para o desenvolvimento tecnológico, nos quais a pluralidade não é um adendo, mas elemento constitutivo.

Portanto, as iniciativas brasileiras de inovação inclusiva revelam que futuros digitais diferentes não são apenas possíveis, mas já estão sendo construídos. Ao inscrever mulheres negras na tecnologia e ao criar linguagens digitais antirracistas, projetos como os desenvolvidos no Olabi demonstram que resistir ao racismo algorítmico é também inventar. Esse inventar, ao mesmo tempo político e estético, desafia o monopólio das grandes plataformas e abre espaço para imaginar e construir democracias digitais mais justas e plurais.

## **7 IA, ÉTICA E FUTURO INCLUSIVO**

As discussões apresentadas até aqui evidenciam que os algoritmos e sistemas digitais não são neutros, mas atravessados por escolhas políticas e sociais que reforçam desigualdades estruturais. Se reconhecemos que a tecnologia pode operar como mecanismo de exclusão, também precisamos disputar seus rumos. A questão ética da inteligência artificial

(IA) é, portanto, central. Trata-se de compreender como esses sistemas impactam os direitos humanos, reconfiguram práticas sociais e moldam os futuros.

Noble (2018, p. 3) antecipa esse debate ao afirmar: “acredito que a inteligência artificial se tornará uma das principais questões de direitos humanos no século XXI”<sup>2</sup>.

Essa perspectiva desloca a IA de um campo meramente técnico para uma arena política e social. O que está em jogo não é apenas a eficiência de sistemas, mas a definição de parâmetros de justiça, equidade e dignidade. No Brasil, esse debate é ainda mais urgente, pois as desigualdades raciais e sociais estruturam não apenas a realidade offline, mas também a forma como tecnologias são concebidas e aplicadas.

A necessidade de regulação aparece como um dos pontos centrais. Amaral e Elesbão (2022) destacam que, diante da promessa de neutralidade propagada por empresas de tecnologia, é fundamental estabelecer mecanismos de governança que assegurem transparência e responsabilidade. Segundo os autores, algoritmos não apenas organizam dados, mas engendram também “novas práticas punitivas vinculadas principalmente aos interesses econômicos de grandes corporações” (Amaral; Elesbão, 2022, p. 2). Essa constatação reforça a urgência de políticas públicas capazes de coibir abusos e de democratizar o desenvolvimento tecnológico.

Com a emergência da IA generativa, esses dilemas se ampliam. A opacidade das bases de treinamento de modelos de linguagem e de criação de imagens dificulta a responsabi-

---

2 Original: “I believe that artificial intelligence will become a major human rights issue in the twenty-first century”

lização; os vieses embutidos nas respostas podem reforçar estereótipos raciais e de gênero de forma ainda mais sutil; e a concentração de poder em poucas corporações que controlam esses modelos ameaça a diversidade de perspectivas no ambiente digital. Discutir ética, nesse contexto, significa encarar a generatividade não como sinônimo de criatividade neutra, mas como campo de disputa política e econômica.

A regulação, entretanto, não pode se restringir à criação de leis formais. É necessário pensar em modelos de governança participativa, em que a sociedade civil, coletivos e comunidades historicamente afetadas pelos vieses digitais tenham voz ativa. A transparência dos algoritmos deve ser acompanhada de auditorias independentes, capazes de identificar discriminações e propor correções. Mais do que remediar falhas, é preciso criar mecanismos de prevenção que obriguem empresas e governos a projetar tecnologias inclusivas desde a sua concepção.

Nesse sentido, Silva (2019; 2021; 2022) propõe pensar em três frentes de ação: resistências, auditorias públicas e invenções. As resistências são fundamentais para denunciar os impactos discriminatórios das tecnologias e para mobilizar a opinião pública em torno da urgência de mudanças. As auditorias públicas operam como instrumentos de fiscalização e controle, tornando visível o que muitas vezes se esconde sob a opacidade algorítmica. As invenções, por fim, dizem respeito à criação de alternativas, de novos modos de fazer e imaginar a tecnologia, em que a diversidade esteja no centro.

Essas propostas dialogam com iniciativas como a Pre-taLab e o Códigos Negros, já discutidos anteriormente. Ao articular formação, inserção profissional e produção cultural

digital a partir de uma perspectiva antirracista, esses projetos mostram que a ética da IA não pode ser pensada apenas em termos abstratos. Ela precisa estar ancorada em práticas concretas que enfrentem a desigualdade e ampliem o acesso a oportunidades reais. Nesse sentido, não se trata apenas de “corrigir” algoritmos discriminatórios, mas de reconfigurar as estruturas de produção tecnológica, garantindo diversidade nas equipes e multiplicidade de visões no desenvolvimento de sistemas.

Outro ponto central é a educação midiática e digital. Se grande parte da população brasileira acessa a internet de forma restrita e precária, como visto anteriormente, é necessário investir em formação crítica que permita compreender não apenas como usar ferramentas digitais, mas como elas moldam nossas vidas. A educação midiática deve ser pensada como política pública estratégica, capaz de preparar jovens e adultos para ler, questionar e intervir nos processos tecnológicos. Apenas assim será possível criar uma cultura digital que não se limite ao consumo, mas que valorize a participação cidadã.

Por fim, é preciso destacar o papel da liderança inclusiva. Governos, organizações e empresas precisam assumir o compromisso de colocar a diversidade no centro de suas decisões, não como um adendo, mas como princípio estruturante. Isso significa valorizar trajetórias de mulheres, pessoas negras, periféricas e indígenas na definição dos rumos da tecnologia. Apenas com lideranças comprometidas com a pluralidade será possível evitar que a IA se consolide como instrumento de exclusão e transformá-la em ferramenta de promoção de justiça social.

Portanto, discutir ética e futuro inclusivo no campo da

IA não é apenas debater códigos ou parâmetros técnicos. É reconhecer que o digital é hoje uma das arenas mais importantes de disputa por democracia, direitos e igualdade. Se a tecnologia pode servir à necropolítica e ao racismo estrutural, ela também pode ser apropriada e reinventada para ampliar horizontes de liberdade. A construção desse futuro não é automática: exige escolhas políticas, práticas coletivas e compromisso com a justiça social. É nesse entrelaçamento de crítica e invenção que residem as possibilidades de um futuro digital inclusivo, ético e plural.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As reflexões desenvolvidas ao longo deste artigo demonstram que a promessa de neutralidade das tecnologias digitais não resiste à análise crítica. Algoritmos e plataformas carregam escolhas políticas que reproduzem desigualdades de raça, gênero e classe, legitimando a concentração de poder e mascarando seus efeitos discriminatórios. As análises de Noble (2018), Silva (2019; 2021; 2022) e Amaral e Elesbão (2022) evidenciam como estereótipos, microagressões e práticas de vigilância se inscrevem no espaço digital, reforçando exclusões históricas.

Os dados nacionais confirmam essa materialidade: milhões de brasileiros acessam a internet em condições precárias, enquanto a vigilância digital recai de forma desproporcional sobre corpos negros. Ainda assim, o campo digital não é apenas espaço de opressão, mas também de resistência e invenção. Experiências como a PretaLab e o Códigos Negros mostram que é possível disputar sentidos da tecnologia e

criar futuros alternativos a partir de epistemologias negras e periféricas.

Nesse cenário, a expansão da inteligência artificial generativa amplia riscos e responsabilidades. Mais do que uma questão técnica, trata-se de uma disputa política: quem define os parâmetros dessas tecnologias e quem é silenciado em seus usos? A IA tornou-se, como aponta Noble, um tema de direitos humanos, exigindo regulação transparente, governança participativa e valorização de práticas inclusivas já em curso.

Concluimos reafirmando que ampliar o acesso à internet não basta. É necessário transformar as estruturas de produção tecnológica, combater o racismo algorítmico e reconhecer a diversidade como princípio estruturante. O futuro digital será democrático apenas se for plural, ético e comprometido com a vida.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, M. A.; ELESBÃO, L. Racismo algorítmico: a reprodução da hipersexualização de mulheres negras no Google. **Anais do XX Encontro Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Cidadania (Compólitica)**, Porto Alegre, PUC-RS, 2022.

BUOLAMWINI, J.; GEBRU, T. Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. **Proceedings of Machine Learning Research**, v. 81, p. 1–15, 2018.

CESEC – Centro de Estudos de Segurança e Cidadania. **Vigilância e segurança pública no Brasil**. Rio de Janeiro: CESEC, 2022.

MBEMBE, A. Necropolítica. Biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte. **Revista Arte & Ensaios**, n. 32, p. 123-151, 2003.

NOBLE, S. U. **Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism**. New York: New York University Press, 2018.

REDE DE OBSERVATÓRIOS DA SEGURANÇA. **Reconhecimento facial e seletividade penal no Brasil**. Relatório de pesquisa, 2022.

SILVA, T. Racismo algorítmico em plataformas digitais: microagressões e a dupla opacidade do racismo algorítmico. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p. 1–16, 2019.

SILVA, T. Necropolítica algorítmica. **Anais do Simpósio Brasileiro de Comunicação e Tecnologias Digitais**, 2021.

SILVA, T. **Racismo Algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais**. São Paulo: Edições Sesc, 2022.

TIC DOMICÍLIOS. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros 2022**. Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), São Paulo, 2024.

WINNER, L. Do artifacts have politics? In: MACKENZIE, D.; WAJCMAN, J. (orgs.). **The Social Shaping of Technology**. Philadelphia: Open University Press, 1986.

# PRODUÇÕES CULTURAIS: OS PÉS NO UNIVERSO DAS ARTES, OS OUIDOS EM QUESTÕES SOCIAIS E OS OLHOS NA EDUCAÇÃO DAS SENSIBILIDADES

Fernando Seffner

**Resumo:** O artigo discute os tópicos principais de exposição feita em programas de qualificação de projetos culturais submetidos à Lei Paulo Gustavo no Estado do Rio Grande do Sul. O propósito do texto é auxiliar na ampliação das possibilidades e modalidades de produção cultural, a partir de um conjunto de informações e conceitos próprios das ciências humanas, e que ajudam a entender a sociedade brasileira e seus desafios. Estima-se que uma compreensão mais aguda de questões que atravessam a formação social brasileira resulta em expansão do ato livre que preside a produção cultural, animado dos modos muito particulares através dos quais os produtores culturais leem a realidade social. A própria luta contra a censura nas produções culturais se vê beneficiada por uma compreensão dos mecanismos autoritários e violentos que desde sempre

presidiram a vida política do Brasil. Desta forma, o artigo também tem como propósito dispor, aos produtores e produtoras culturais, estratégias de resistência aos atos de censura e aos ataques dos grupos conservadores, que se multiplicaram no contexto político atual do país, restringindo a liberdade de expressão cultural. Os tópicos de análise selecionados e apresentados a seguir são: a desigualdade como projeto político e as formas de insubmissão que produzem seu enfrentamento; a precariedade como marca fundamental e ontológica da vida humana e as estratégias políticas que produzem a vulnerabilidade de grupos sociais específicos; a operação das estratégias de inclusão e a captura pela normalização e pela in(ex)clusão. Consideramos, em conclusão do artigo, a importância da produção cultural como uma modalidade de educação das sensibilidades. Tal tarefa pedagógica envolve a percepção da vida humana como uma vida marcada pela precariedade e pela necessidade de construção e de esforços de manutenção de redes de apoio social. Envolve também a denúncia dos contextos e dos mecanismos que produzem as desigualdades e a contestação das políticas que produzem vulnerabilidade de grupos sociais e indivíduos. Para tanto, estimula-se que as produções culturais envolvam a valorização e o respeito pela diversidade. De modo especial, pensamos como tarefa pedagógica essencial das produções culturais o estímulo à potência da imaginação, entendida como capacidade dupla: de questionar regras sociais, e de imaginar outros mundos possíveis para muito além do que é cotidianamente ofertado.

**Palavras-chave:** Produções culturais; Desigualdade social; Inclusão e diversidade.

# 1 INTRODUÇÃO

A escrita deste artigo nasceu no contexto das ações do LabCultura.RS, um programa de qualificação de projetos culturais submetidos à Lei Paulo Gustavo no Estado do Rio Grande do Sul<sup>1</sup>, em parceria com a Universidade Feevale. Em um primeiro momento, a demanda específica foi de uma fala em torno de questões políticas e sociais do cenário contemporâneo, e suas conexões com as produções culturais. A segunda demanda foi a produção do presente artigo, recolhendo as ideias principais desenvolvidas na fala, e ampliando o leque de informações e indagações que se podem produzir a partir delas. A apresentação de um conjunto de questões que marcam a sociedade brasileira não é feita no intuito de reger as produções culturais, menos ainda de fornecer receitas para sua confecção. A produção artística e cultural é ato livre, que se nutre dos modos muito particulares através dos quais os produtores culturais leem a realidade social. O propósito do artigo é ampliar as possibilidades de produção cultural, a partir de um conjunto de informações e conceitos próprios das ciências humanas, e que ajudam a entender a sociedade brasileira. O financiamento da cultura através da Lei Paulo Gustavo é uma política pública, que visa financiar ações que produzam reflexões nos sujeitos que com elas tenham interação. Com isso, se espera que tal interação produza indagações nas experiências já consolidadas dos sujeitos, ampliando horizontes acerca do mundo e dos modos de habitar o mundo, e estimulando a construção de outros mundos possíveis.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://cultura.rs.gov.br/labcultura-rs>. Acesso em: 17 ago. 2025.

Há um conjunto de situações e conceitos que ajudam a pensar nossa própria realidade, individual ou social. Particularmente a percepção de nossa precariedade na vida, e de nossa vulnerabilidade frente a muitos contextos, e de como esta vulnerabilidade se produz. Iniciativas culturais podem ajudar a pensar o Brasil contemporâneo, seu passado, a desenhar utopias de futuro e a mover-se em direção a elas. A produção cultural desempenha sempre certa interrogação pedagógica, que pode produzir desassossego, e levar a pensamentos para além das normas sociais vigentes. Essa interrogação pedagógica de que toda produção cultural é portadora pode ser pensada como uma dimensão de pedagogia cultural que as obras de arte possuem, a impactar as pessoas que com elas interagem. Os editais da Lei Paulo Gustavo enfatizam a preocupação com a diversidade cultural, social e política brasileira, e estimulam que tais produções funcionem em um regime de trocas, onde o que se lê em um livro pode encontrar eco em uma peça de teatro ou ao contemplar uma obra das artes visuais<sup>2</sup>. Que a letra de uma música produza reflexões que são estimuladas ao assistir um curta metragem. O leque de produções culturais abrangido pelos editais se organiza em cinco campos: Arranjos Colaborativos e Criações Funcionais; Cultura e Educação; Pesquisa, Registro e Memória; Criação Artística e Festivais, Mostras e Circulação. Que esta rede de trocas culturais se integre na vida da pessoa, e com isso se estimule todo um circuito de produção de bens simbólicos no campo da arte, são alguns dos objetivos do programa.

---

2 Isto se verifica no exame dos cinco editais que regem as produções culturais analisados neste programa de formação, a saber, editais SEDAC/LPG números 09/2023, 10/2023, 11/2023, 12/2023, e 08/2023.

Este circuito compreende as pessoas como portadoras de identidades múltiplas, fruto das muitas posições de sujeito que podemos assumir, a partir das interpelações que a nós são dirigidas. Nossa vida social é um diálogo entre os muitos marcadores sociais da diferença, a saber: pertencimento religioso, gênero, orientação sexual, geração, posição política, vínculo partidário, origem regional, inserção em determinado modelo familiar, portador ou portadora de algum agravo de saúde física ou mental, nível de escolaridade, classe social, estado civil etc. Os estudos no campo das ciências sociais contribuem para entender o funcionamento da norma social e, com isso, permitem que se construam resistências a ela. Parte importante da produção cultural caminha por esta trilha, e muito por conta disso a arte é temida por desacomodar as pessoas. Desacomodar aqui é entendido como a potência da arte em acenar para as pessoas com outras possibilidades de vida, outros mundos, rompendo situações de opressão. As sugestões e questões que seguem neste artigo trazem como propósito problematizar o que é a vida, na contemporaneidade, no Brasil, local da produção cultural que é objeto das ações deste programa de formação. É como pensar que vivemos dentro de um certo caldeirão político, social, econômico, e que a produção cultural opera dentro desse mesmo caldeirão, e pode modificar a temperatura e a composição desta mistura.

Produtores e produtoras culturais devem ter assegurado o princípio da autonomia criativa, para manifestar suas posições em relação a este caldeirão de variáveis em que vivemos. A restrição da liberdade de expressão é, na enorme maioria das vezes, danosa tanto para a produção cultu-

ral, como para o componente educativo que está acoplado a qualquer produção cultural. A restrição da liberdade de expressão só se aplica quando tal liberdade estiver sendo usada na produção de discursos de ódio, que promovem ambiente hostil para a vida de populações vulneráveis. As produções culturais são tomadas como pedagogias culturais, modos de ensinamento e compreensão de temas e questões sensíveis. Não se trata aqui de reduzir produções culturais a objetos didáticos, menos ainda de julgar seus atributos a partir da ideia de que foram feitas com o objetivo planejado de dispor de ensinamentos em torno de certo tema. Mesmo assim, assumimos que “[...] é óbvio que elas ensinam alguma coisa, que transmitem uma variedade de formas de conhecimento que, embora não sejam reconhecidas como tais, são vitais na formação da identidade e da subjetividade” (Silva, 1999, p. 140). Isso decorre de que os artefatos culturais são sempre portadores de dimensões pedagógicas, em particular pelas interrogações que levantam, e, portanto, lidam com a produção de saberes, a fabricação de subjetividades e a construção de posições de sujeito, ou seja, com identidades. Tal modo de perceber as proposições culturais estão em sintonia com “[...] uma ‘pedagogia cultural’ que, de maneira mais ampla, nos ensina comportamentos, procedimentos, hábitos, valores e atitudes, considerados adequados e desejáveis, através de diferentes artefatos, como o cinema, a televisão, as revistas, a literatura, a moda, a publicidade, a música etc.” (Paraíso, 2001, p. 144).

Na continuidade, apresentamos os tópicos escolhidos para pensar as produções culturais: a desigualdade como projeto político das elites para o país, em conexão com os

movimentos sociais que a ela contestam, indicando uma insubmissão a norma; a precariedade como marca fundamental e ontológica da vida humana e as estratégias políticas que ampliam a precariedade, produzindo a vulnerabilidade de grupos sociais específicos; a operação das estratégias de inclusão e a captura pela normalização e pela in(ex)clusão. Finalizamos com a dimensão das produções culturais como modalidade de educação das sensibilidades.

## **2 A DESIGUALDADE E A INSUBMISSÃO NO BRASIL**

Os dicionários, brasileiros e mundiais, poderiam com facilidade incluir a palavra Brasil como sinônimo de desigualdade. Em nosso país, a desigualdade não é um acidente de percurso, é um projeto político das elites, que vem funcionando há séculos, embora com disputas políticas e mudanças no equilíbrio de forças. Me valho aqui parcialmente de dados e análises feitas por Seffner (2023), ao estudar os muitos impactos das desigualdades no tecido social do país. A desigualdade constitui um traço estrutural de numerosas sociedades, refletindo a acentuada distância econômica, política, social e cultural existente entre indivíduos ou grupos sociais. Tal configuração estabelece condições assimétricas no acesso a oportunidades e benefícios que deveriam ser de alcance coletivo. Para o caso brasileiro, há muitas séries de dados empíricos que oferecem evidências consistentes de que o contexto de desigualdade não é elemento passageiro em nossa histórica, mas configura projeto político de larga envergadura temporal.

Recorremos, sobretudo, ao World Inequality Report (Chancel *et al.*, 2022), publicado pelo World Inequality Lab,

equipe da qual participa o renomado economista Thomas Piketty, amplamente reconhecido como referência internacional nos estudos sobre desigualdade. O relatório apresenta dados recentes e agrega elementos de edições anteriores, em consonância com levantamentos de outras instituições – como o World Economic Forum (2024) e o World Bank (2024), bem como o World Inequality Database (2024). Todos estes documentos indicam que o Brasil ocupa posição de destaque nos índices de desigualdade há muitas décadas. Essa condição não resulta de crises episódicas ou conjunturais recentes, mas configura um padrão histórico de longa duração. Pode-se argumentar que tal característica remonta ao período colonial, embora a ausência de dados precisos para épocas tão remotas limite a possibilidade de confirmação empírica. De todo modo, a permanência desse quadro sugere a existência de uma espécie de “escolha” reiterada, realizada cotidianamente pelo país, pela sociedade e pelas elites dirigentes, no sentido de conservar elevados níveis de desigualdade.

Assim, a desigualdade constitui um elemento estruturante da sociedade brasileira, definindo seu funcionamento e impactando distintas dimensões da vida social. Dentre estas dimensões, destacamos aqui aquelas relacionadas a gênero e sexualidade, relacionadas a raça, etnia e classe social, que representam eixos temáticos que alimentam parte das produções culturais. No Brasil pós Constituição Federal de 1988, os movimentos sociais de gênero – notadamente a diversidade de movimentos que constitui o feminismo – e os movimentos sociais que lidam com as identidades de orientação sexual – notadamente aquele conhecido como movimento

LGBTI+ - ocupam posição de destaque na luta de resistência contra a desigualdade, e são tema de grande número de produções culturais. No caso aqui, tensionando a norma que se conhece como heteronormatividade, ou cis-heteronormatividade. Tais termos designam o conjunto de regras sociais, culturais e políticas que tomam como padrão que todas as pessoas sejam cisgênero (isto é, que sua identidade de gênero corresponda ao sexo atribuído ao nascer) e que sejam heterossexuais (ou seja, que sintam atração apenas por pessoas do gênero oposto). Estabelecida que esta é a norma, daí deriva uma opinião corrente de que outras identidades, outras posições de sujeito, fruto de outros desejos eróticos e amorosos, sejam consideradas desvios ou anormalidades. A desigualdade ocorre quando tais diferenças são perseguidas, impedidas de se expressar, consideradas como pecado ou crime, objeto de hostilidade e, no limite, de agressão física e assédio moral.

De modo vigoroso, e ocorrendo no mesmo período histórico pós Constituição Federal de 1988, os movimentos sociais que envolvem os marcadores raça e etnia, que combatem o racismo e combatem certo sentimento de desqualificação em relação aos povos originários, ou povos indígenas, também prosperaram no país. Estes enfrentam a norma da branquitude, e a norma que considera os descendentes europeus ocidentais como superiores em tudo e, portanto, donos dos destinos do mundo. A branquitude não pode ser entendida simplesmente como a condição de ter a pele branca. Dela derivam, e dela constituem, um conjunto de privilégios sociais, econômicos, políticos e culturais associados a ser branco em contextos marcados pela colonialidade e pelo racismo estru-

tural. O racismo estrutural diz de uma sociedade em que o racismo está enraizado nas estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais. Com isso, seu funcionamento ocorre de maneira sistêmica, sistemática e permanente. Vai muito além do pensamento que restringe o racismo a atos individuais de preconceito ou discriminação, igualmente condenáveis, mas que revelam apenas parte do problema. O racismo estrutural diz do modo como instituições e práticas sociais produzem e reproduzem desigualdades raciais. É possível identificar o racismo estrutural no texto de políticas públicas, nos dispositivos das leis, no funcionamento do mercado de trabalho, nos elementos que ordenam o sistema educacional, nos prontuários e encaminhamentos que o sistema de saúde opera, nas sentenças e ritos do sistema de justiça, nas representações midiáticas e culturais, em muitos conceitos supostamente de uso universal ou neutro de uso corrente na ciência, entre outros espaços. Outro dispositivo que atua na produção e manutenção do racismo é o que a autora Bento (2022) nomeia como pacto narcísico da branquitude. Ele diz respeito a um acordo, ou um pacto, não verbalizado diretamente, mas produzido no âmbito das relações entre pessoas brancas, que atende a um princípio de autopreservação. As pesquisas da autora, feitas em ambientes corporativos, mostraram que tal acordo ajuda a perpetuar o poder das pessoas brancas, na medida em que, por muitos e sutis motivos, termina operando para que o preenchimento de vagas e postos de trabalho se efetive com elas. O discurso da meritocracia é um dos elementos chave que opera aqui, enxergando as políticas públicas de ações afirmativas e reserva de vagas como uma estratégia de “furar a fila” do mérito, e não como uma reparação histórica pelo longo período de escravidão. Todos

estes contextos e dispositivos constituem matéria prima de muitas produções culturais.

A pressão para se adequar à norma gera resistências, fruto da insubmissão e da vontade de viver segundo os próprios desejos. A resistência é matéria prima de muitas produções culturais. Há uma célebre afirmação de Foucault – “onde há poder, há resistência”, presente em numerosas passagens de Foucault (2009), que sintetiza a concepção de que o poder não deve ser compreendido como uma entidade monolítica ou estática, muito menos como algo que está restrito a apenas alguns locais, mas como uma relação dinâmica na qual a resistência constitui elemento inerente. Nesse sentido, a resistência não se configura como uma força externa ao poder, mas como uma resposta intrínseca a ele, manifestando-se de maneira contínua e em múltiplas formas e níveis. No caso das questões de gênero e sexualidade, a resistência se expressa em grande diversidade de movimentos sociais, bem como em atitudes individuais de recusa a viver segundo a norma, e de afirmação de outros modos possíveis de exercício erótico e amoroso. No caso das questões de raça e etnia, há numerosos movimentos de valorização da diversidade, e de críticas à norma da branquitude. Temos aqui o que se poderia chamar de uma “saúdável insubmissão”, construção de mecanismos de poder que dialoga de perto com muitas das propostas de produções culturais. Vale sempre destacar que uma das forças mais vigorosas que movem a história da humanidade é a inconformidade. A inconformidade é elemento central no desejo de imaginar outros mundos possíveis, ultrapassando as fronteiras de opressão da realidade atual.

Essa perspectiva possui implicações significativas para a análise da sociedade e da constituição da subjetividade de pessoas ou coletivos. Se o poder não se impõe de maneira absoluta, mas é continuamente construído e contestado, a resistência deixa de ser uma mera possibilidade eventual e passa a constituir uma constante na experiência humana. Não se trata de uma desobediência ocasional a normas em benefício de interesses individuais, mas de um projeto coletivo de transformação social, orientado à correção das trajetórias históricas da desigualdade, o que necessariamente implica a crítica e o questionamento das próprias leis que estruturam a ordem vigente (Safatle, 2020; 2021a, 2021b). Tal projeto não pode prosperar sem ser animado por algum grau de insubmissão. A persistência histórica da desigualdade no Brasil demonstra que ela está profundamente enraizada nas legislações, nos costumes, nas práticas cotidianas, nas relações de gênero e de raça, nos sistemas tributário e ambiental, nos modos de governar e de implementar políticas públicas, bem como nas formas de compreender saúde, amor, constituição de família, vivência da sexualidade e das relações de gênero e de raça e de classe. Essa dinâmica social, rica em ativismos e manifestações de registro simbólico, pode constituir excelente matéria prima para pensar ações culturais.

A insistência no conceito de insubmissão também se justifica pelo contexto histórico brasileiro recente. O período inaugurado com a Constituição Federal de 1988 até a atualidade desenvolveu-se sob o signo de políticas públicas voltadas à inclusão e à integração, cujo objetivo central foi a construção de regimes de igualdade. Ao término da ditadura civil-militar (1964–1985), a sociedade brasileira se reconhe-

cia ainda fortemente marcada por mecanismos de exclusão que privavam amplos setores da população do acesso à educação, à saúde, à previdência social, à moradia digna com infraestrutura básica e a bens culturais. A chamada Constituição Cidadã marcou, nesse sentido, uma inflexão importante: assegurou direitos fundamentais e impulsionou políticas de inclusão e integração, que se traduziram em melhorias visíveis nos indicadores de desigualdade social. O contexto político atual é marcado por pressões de grupos conservadores para a redução do espaço democrático, e isso é especialmente movido pelas forças de extrema direita, que criminalizam movimentos sociais, estabelecem sanções à diversidade de gênero e de sexualidade, atacam as medidas de reparação histórica das ações afirmativas, e insistem em um desenho de sociedade marcado pela justiça punitivista, pelo recurso ao armamento e à violência física como solução para conflitos, e a retórica dos discursos de ódio, que transformam quem pensa diferente em inimigo a ser exterminado. Com tais práticas, a densidade democrática experimentou redução, no Brasil e em muitos países do mundo. O desafio de voltar a viver em democracias saudáveis e de qualidade é um desafio também das produções culturais, entre outros motivos por conta de que as artes e as humanidades estão entre os setores mais atacados pelos discursos das extremas direitas.

### **3 PRECARIIDADE E VULNERABILIDADE: MODOS DE COMPREENDER**

Butler (2019; 2015) desenvolve o conceito de precariedade, em conexão com reflexões acerca da ética, da política e da vulnerabilidade da vida humana. O conceito nos parece

relevante para pensar produções culturais. Para a autora, a precariedade é uma condição ontológica, a saber, que faz parte da natureza da condição humana. Não é elemento menor, acidental ou passageiro, mas um traço inseparável do modo de existência dos seres humanos. Somos todos e todas precários. Nossas vidas dependem umas das outras, dependemos uns dos outros, dependemos das políticas públicas, das redes sociais em que estamos inseridos, de estruturas materiais para viver, da cooperação com pessoas que sequer conhecemos, mas que colaboram produzindo coisas que consumimos. A autora combate a noção de indivíduo que se basta a si mesmo, empreendedor de si que imagina não depender de ninguém para fazer-se na vida. A precariedade se torna evidente para nós quando expostos a situações de doença, fome, catástrofes, proximidade da morte, isolamento social. Mas ela é marca essencial de nossas vidas. Entretanto, a precariedade não se distribui igualmente entre as pessoas. Um conjunto de situações e dispositivos amplia a precariedade de grupos sociais. Este acréscimo de precariedade denominamos de vulnerabilidade. Em palavras diretas, há uma injustiça social na distribuição da precariedade, que se deve à desigualdade, tratada no tópico anterior. Tais temas interessam as produções culturais, pois que elas, em geral, produzem questionamentos acerca dos limites e condições de vida das pessoas. Determinados grupos sociais sofrem mais riscos porque o Estado e a sociedade não lhes garantem proteção, nem reconhecimento ou direitos. Toda vida, para que ela exista, depende de outras vidas. A precariedade é condição compartilhada da vida humana. Isso levaria a valorização da solidariedade na vida social, mas as distorções por conta da vulnerabilidade muitas vezes obstaculizam isso.

Os processos sociais, culturais e políticos de aumento da precarização, que aqui chamamos de produção da vulnerabilidade, permitem perceber as formas sociais e políticas que regem nossas sociedades. No limite, as sociedades tomam decisões que deixam claro quais vidas devem ser protegidas e cuidadas, e quais podem ser deixadas expostas ao sofrimento e a morte. Nas palavras de Butler (2019; 2015), algumas vidas são tratadas como “vivíveis” e “choráveis” ao morrer, enquanto outras são invisibilizadas, tratadas como descartáveis ou expostas à violência sem luto social. A palavra vulnerabilidade, mesmo quando tomada em seu sentido comum, revela-se promissora para pensar situações de fragilidade, debilidade, insegurança, risco, dependência, instabilidade ou falta de proteção. As produções culturais muitas vezes tomam tais elementos para levantar indagações em torno da vida e do viver. A vulnerabilidade de um indivíduo ou de um grupo social, que amplia sua precariedade ontológica, pode ser dividida em três fatores: 1) aqueles fatores que dependem diretamente das ações do indivíduo ou grupo social, configurando modos de comportamento que revelam determinado grau de consciência; 2) aqueles fatores que dizem respeito às ações comandadas pelo poder público, iniciativa privada e agências da sociedade civil, no sentido de diminuir as chances de ocorrência de riscos e vulnerabilidade; e 3) um conjunto de fatores sociais, que dizem respeito a estrutura disponível de acesso a informações, financiamentos, serviços, bens culturais, liberdade de expressão, etc.

Um dos temas estudados por Butler (2019; 2015) é o luto. Após a morte da pessoa, o ritual do luto – seus modos, sua intensidade, sua pertinência – ou a ausência de luto – parcial,

total, considerada desnecessária ou até mesmo vista com desdém – podem revelar a vulnerabilidade produzida em torno daquela vida, e por extensão, muitas vezes, do grupo social a qual a pessoa pertencia. Quando perdemos alguém, o luto expõe nossa dependência dos outros e nossa constituição relacional. A existência do luto é a demonstração de que nunca fomos totalmente autônomos, mas que sempre vivemos em redes de interdependência. O luto, incluídas as cerimônias de despedidas, deixa em evidência pessoas, grupos sociais e instituições que compunham as redes de relacionamento do indivíduo falecido. Butler (2019; 2015), nas obras citadas e em muitas entrevistas, observa que, em contextos de guerra, racismo, homofobia, xenofobia e outros modos de exclusão social, certas vidas não recebem reconhecimento público quando perdidas. Há vidas que não entram nos registros oficiais, que não são nomeadas ou lembradas, e por isso não despertam luto coletivo. São as vidas que acima referimos tratadas como “não vivíveis” ou “não choráveis”. Isto nos revela que o luto é uma manifestação política importante. O modo como as sociedades, e o próprio Estado, reconhecem – ou não – o luto é uma forma de exercício do poder político. Decidir quais mortes importam e quais podem ser esquecidas molda a hierarquia de vidas dentro de uma comunidade. Há um potencial ético e estético no luto, para muito além da dor privada, e que diz dos modos como a sociedade distribui o cuidado entre as pessoas e grupos sociais. As formas de luto podem gerar solidariedade e resistência, porque mostram que todos compartilhamos a precariedade e a vulnerabilidade da vida. Através do exame das formas do luto, podemos denunciar as desigualdades ocorridas em vida, indicando aquelas que não são reconhecidas como dignas de

serem choradas. Politizar o luto, o que pode ser feito através da arte e das produções culturais, é um passo essencial para ampliar o reconhecimento e lutar por justiça social. Tomar as formas de luto como matéria prima de produções culturais nos leva a problematizar a questão da morte, da finitude da vida, da própria noção de vida, e do impulso a pensar na transcendência e no pertencimento religioso. Todos estes temas e questões têm profunda implicação em grande parte das produções culturais.

#### **4 INCLUSÃO E NORMALIZAÇÃO**

Nos esforços de eliminação da desigualdade, tópico tratado na primeira parte deste artigo, o debate acerca das estratégias de acesso e inclusão de populações vulneráveis nas políticas públicas – sejam elas políticas públicas de saúde, educação, previdência, segurança, cultura, emprego e renda, moradia ou de proteção social de diversas ordens – é elemento central. Conforme discutimos no tópico acima, a vulnerabilidade é compreendida como uma precariedade acrescentada a muitos grupos sociais e sujeitos, fruto de decisões políticas que beneficiam alguns, e prejudicam muitos, gerando concentração de renda e privilégios em poucas pessoas. Temos uma longa história de produções culturais que tematizam justamente os difíceis percursos de acesso e efetiva inclusão em políticas públicas por parte de sujeitos em situação de vulnerabilidade. Nas últimas décadas, o Brasil implementou muitos mecanismos legais para assegurar a inclusão dos grupos sociais historicamente excluídos das políticas públicas. As ações afirmativas, o regime de reserva de vagas, as cotas partidárias, a exigência de equipes mistas

em gênero e raça e geração em muitos projetos, a regulação da diversidade nas propagandas de veículos públicos, o incentivo à efetiva presença da diversidade de grupos sociais em todas as instâncias diretivas, dentre outras estratégias, foram criadas e estão sendo cada vez mais adotadas. Tais mecanismos legais são fruto direto da pressão dos movimentos sociais e do ativismo político, e sua garantia de manutenção está também diretamente ligada a manutenção da pressão política pela continuidade.

A inclusão é um processo que comporta, pelo menos, duas armadilhas que comprometem o desejo de integração e desfrute de políticas públicas, bem como o respeito às características culturais dos grupos sociais excluídos. Uma das mais importantes armadilhas da inclusão são os processos de normalização. Quem é incluído, ou está fazendo esforços para isso, por vezes busca eliminar seus traços de identidade, de modo a ficar “igual” aos demais do grupo onde foi incluído. Com isso, corta os laços com seus grupos de origem, por vezes inclusive rechaçando as antigas redes sociais que lhe davam apoio. As estratégias de normalização atuam como uma espécie de “pasteurização” ou “homogeneização” das identidades. Elas se impõem como uma modalidade de “taxa de pedágio” para que os sujeitos ou grupos sociais sejam incluídos. Há uma frase tipicamente brasileira que expressa isso, quando se criticam jogadores de futebol, originários de ambientes muito pobres, e que ascendem socialmente. A frase, que expressa forte crítica, é “ele saiu da favela, mas a favela não saiu dele”. Esta frase expressa a pressão feita pela norma para que a pessoa se descaracterize completamente do ambiente cultural da qual é originária. Ela expressão tam-

bém certa noção de que há apenas um modo de viver depois de incluído, é o modo das classes de elite, ou classes dominantes. Todos os demais modos de viver são considerados inferiores ou atrasados. Levar elementos culturais de seu ambiente de origem – certo gosto musical, certas preferências gastronômicas, certos modos de vestir, certas rotinas do dia a dia e, particularmente, certos modos de falar e escrever – é considerado um defeito de origem. A afirmação de que “a diversidade é uma riqueza, é um valor cultural, especialmente no Brasil, um país tão diverso”, tantas vezes repetida, em especial para “vender” o Brasil como destino turístico, aqui é negada, em benefício de um único modo de vida, e um único conjunto de bens culturais e registros simbólicos que deve ser praticado quando a pessoa é incluída. A inclusão também é vista em geral como uma concessão, e não como uma conquista social. O “preço a pagar” pela inclusão é tema de numerosas produções culturais, e diz de um processo social que atinge grande número de pessoas, em particular nos momentos de crescimento da densidade democrática. Esta é a situação vivenciada no Brasil a partir das conquistas da Constituição Federal de 1988, que estão agora sob ataque, em uma espécie de reação das classes abastadas, capitaneadas pelo discurso da extrema direita.

A segunda armadilha nos processos de inclusão da diversidade pode ser resumida no conceito de in(ex)clusão, e aqui nós nos apoiamos na literatura acadêmica produzida por Saraiva e Lopes (2011), Lopes e Rech (2013), Veiga-Neto e Corcini (2011; 2012). A dinâmica aqui funciona de modo similar ao par normal/anormal, em que o anormal deve se transformar em normal. No par incluído/excluído, a situação que se

coloca, em parte como discutido logo acima, é de que o excluído, quando incluído, deve se transformar em um incluído ao modo da norma. A ideia que está ausente é aquela de que a inclusão dos excluídos modifica o ambiente a que os já incluídos estavam. Tal estratégia pode ser bem compreendida pelo exame do discurso da inclusão no sistema escolar. Uma menina negra, cuja mãe e cujas avós, igualmente negras, nunca frequentaram a escola, é agora incluída no ensino regular de uma rede pública. Ao frequentar a escola e iniciar a trajetória escolar, ela logo se dará conta que os conteúdos que lhe ensinam nada têm a ver com sua realidade de origem. Esta é uma forma de marcar que a escola não é seu lugar. Se os conteúdos ofertados na grade curricular não contemplam nenhum dos registros simbólicos de sua cultura, bem como não contemplam as experiências de vida de seu agrupamento social, estão dadas as condições para sua reprovação ou baixo aproveitamento escolar. Configura-se aqui uma estratégia perversa de exclusão na inclusão. Incluir, para depois melhor excluir, é das estratégias mais frequentes das elites. Dar a vaga para a criança pobre na escola, e depois lhe reprovar por burra, e dizer “viu como não adianta incluir, ela não consegue ter o rendimento esperado”?

Nas duas armadilhas acima elencadas, o que entra em ação é o discurso da meritocracia, a inclusão implementada sob a lógica da governamentalidade neoliberal, ou seja, da produção de um sujeito empreendedor de si. A afirmação central da meritocracia está sintetizada na frase “ele é rico porque trabalhou mais que os outros”, desconhecendo por completo todas as bases de dados que indicam que a maioria das grandes fortunas vêm da manutenção do mecanismo

de herança (Chancel *et al.*, 2022), que faz com que alguns comecem a corrida pelo mérito com larga vantagem sobre os demais. O que necessitamos é de equidade para diminuir desigualdades. Em outras palavras, equidade significa tratar desigualmente os desiguais, investindo mais onde a carência é maior. Se todos somos precários, mesmo depois da inclusão seguimos necessitando de todos e todas, e não podemos produzir vulnerabilidade nos demais. É na hora da elaboração de políticas públicas que mais devemos ter atenção a precariedade e a vulnerabilidade. Ao usar o termo in(ex)clusão, queremos destacar a armadilha indicada, a saber, queremos romper com a ideia de que os processos de inclusão constituem simplesmente uma operação em que os que estavam fora das oportunidades que deveriam ser coletivas agora passam a estar dentro. Em verdade, sua entrada modifica completamente o ambiente, e modifica o conjunto de oportunidades que os já incluídos desfrutavam. Ao incluir todos, todas e todes estamos operando com o paradigma dos direitos humanos, que indica nossa igualdade originária, como seres humanos. Não se trata apenas da comum afirmação de que todos, todas e todes agora estão presentes nos mesmos espaços físicos. Se fosse apenas isso, já seria uma conquista, pois parte do ressentimento atual das classes médias e altas com a inclusão dos mais pobres está sintetizado na frase “aeroporto agora virou rodoviária”, a indicar que a presença de todos, todas e todes no mesmo espaço já mexeu muito com as relações sociais. As demandas de inclusão visam romper com o projeto de sociedade que até agora vige, e que produz desigualdade. Vão, portanto, muito além do convívio no mesmo espaço, pois apontam para uma nova produção de subjetividades.

## 5 PRODUÇÕES CULTURAIS E EDUCAÇÃO DAS SENSIBILIDADES

Concluimos este artigo situando as produções culturais no campo da educação das sensibilidades, conforme se discute em Ferreira (2025) e Fernandes (2021). Seguindo as principais ponderações dos dois autores, a educação das sensibilidades é uma modalidade pedagógica que se ocupa prioritariamente com os modos e os meios de produzir o desenvolvimento das capacidades do sentir, do compreender e do reagir, em sintonia com as demandas e experiências do outro ou da outra. Em geral, o foco dos programas educativos diz respeito aos conhecimentos e informações, destacando o aspecto cognitivo. Na educação das sensibilidades o foco se direciona para as vivências, diálogos, relações sociais e formação política e estética de pessoas e coletivos. Entram em ação elementos que foram tratados neste artigo, a saber, construção de redes de relacionamento, promoção de valores como cooperação, solidariedade e valorização da diversidade. Guardando certa analogia com o que ocorre na cultura escolar, vale lembrar que a trajetória escolar é tanto uma trajetória de aprendizado de conceitos e informações – o elemento cognitivo – quanto uma trajetória de convívio com colegas da mesma geração, de experiências afetivas, de viver a infância e a juventude, de inserção em culturas juvenis específicas e até mesmo de relacionamentos amorosos – o elemento relações sociais. As duas dimensões, a cognitiva e aquela de relações sociais, colaboram para a educação das sensibilidades.

Há um sentido político a ser destacado na educação das sensibilidades, que é aquele atributo que podemos nominar como “não se contentar com o que a vida cotidiana e ordinária

oferece”. Tal sentido político se vincula com um dos atributos das produções culturais, aquele de produzir indagações ao sujeito que entra em contato com elas, instaurando dúvidas, desejos, utopias e afetos, para além do dia a dia. A educação das sensibilidades coloca em destaque o sentido ético de um projeto político de convívio entre as diferenças, e de debates em torno dos modos pelos quais a diferença é produzida. Que razões me levam a pensar que o outro é diferente de mim? Por que esta diferença que o outro parece ser portador é vista por mim como sinal de inferioridade dele? Educar para a sensibilidade do convívio com as diferenças é fundamental para a vida na democracia, pois que os regimes democráticos têm como compromisso construir mecanismos de negociação entre grupos e pessoas que têm posições diferentes, ou mesmo eventual caráter antagônico e conflitivo, o que marca a necessidade de intensa negociação na política.

A educação para as sensibilidades busca valorizar a “estranheza” de pessoas, de coletivos sociais e de objetos e associações entre eles. Com certeza é necessário que a produção cultural dialogue com os registros simbólicos que constituem o entorno social e político dos sujeitos. Mas a educação das sensibilidades preocupa-se intensamente em oferecer ao público que com ela toma contato artefatos, falas, escritas, composições de imagens, instalações, narrativas, sons, cores que causem surpresa aos sujeitos. Tomar contato com uma produção cultural e, de imediato, não entender o que seja aquilo é ponto de partida importante para a educação das sensibilidades. Esta estranheza, este elemento estranho, esta composição de objetos que nos parece estranha provoca nossa curiosidade. E abre portas para entender a produção da diferença e fazer contato com o que é diferente.

Essa é uma estratégia importante para sair da mesmice, do ordinário do cotidiano, da banalidade. Não é difícil entender por que regimes autoritários e líderes totalitários têm tanto gosto em censurar aquelas obras de arte e produções culturais em geral que lhes parecem por demais estranhas. O argumento para tal censura segue em geral o mesmo caminho: a obra atenta contra os bons costumes; a produção cultural ofende os valores da sociedade ou da família.

Em nossa proposta de vincular as produções culturais com a educação para as sensibilidades o que ocorre, frente à estranheza da obra de arte, é o estímulo ao pensamento, é o fazer pensar. O pensamento que nasce da surpresa, da inicial não compreensão do que seja aquilo, é produtor de conceitos. Para entender o que não compreendemos de imediato, necessitamos mobilizar conceitos, associar informações que já temos, buscar novas informações, estabelecer conexões que habitualmente não acessamos. Ao destruir ou proibir que se exponham produções culturais consideradas “estranhas” o que os regimes de ditadura fazem é tentar impedir o pensamento, e restringir a educação das sensibilidades. Tomemos um exemplo banal. Gosto muito dos pastéis feitos pela minha tia. Se consumo apenas estes pastéis, feitos pela minha tia, não tenho parâmetros nem conceitos para definir sequer o meu apreço por estes pastéis dela. Será apenas provando os pastéis de uma pastelaria, os pastéis da lanchonete da rodoviária, os pastéis baianos sempre mais apimentados, os pastéis doces de uma confeitaria, que poderei entender melhor meu próprio gosto pelos pastéis da minha tia. Provar outros pastéis não apenas amplia minha sensibilidade a esta específica comida, os pastéis, como também me obriga

a criar categorias para classificar os novos gostos dos outros pastéis. O risco que corremos ao provar outros pastéis é o temor dos regimes autoritários: que venhamos a gostar de outros pastéis, e não mais daqueles com que somos rotineiramente alimentados. E que passemos a pensar de modo mais autônomo em relação a pastéis, pois já provamos diversos deles, e sofisticamos nossa compreensão em torno dos mecanismos do paladar, e entendemos melhor por que gostamos do que gostamos.

Por fim, uma última conexão entre produções culturais no campo da educação das sensibilidades é pensar na ideia de representação. Vivemos em um mundo em que há uma pluralidade de reivindicações sociais, que não encontra mais eco na representação congressual, nas falas dos políticos, nas políticas públicas, nas manifestações de quem exerce a gestão pública. As mulheres dizem, nós não somos suficientemente representadas. As pessoas negras dizem, nós não somos suficientemente representadas. Os sujeitos que se agrupam na sigla LGBTI+ dizem, nós não somos suficientemente representados. As pessoas deficientes dizem, nós não somos suficientemente representadas. E assim acontece com muitos outros coletivos sociais. É cada vez mais visível a manipulação das candidaturas pelas elites econômicas. Nossa democracia opera com uma crise enorme de representatividade. A lei proposta e aprovada em geral parece representar só o interesse de quem fez a lei, ela não representa mais o desejo da maioria, que supostamente deveria estar representada pelo sujeito que fez a lei. As produções culturais muitas vezes são produções que fazem com que as pessoas se sintam representadas nos seus desejos, anseios, dúvidas,

frustrações e afetos. As produções culturais podem nos lembrar da precariedade da vida humana, da necessidade de redes sociais de proteção e apoio, da urgência da solidariedade e de parcerias com outros coletivos e sujeitos, para levar adiante nossas ideias e nossas vidas. Aí reside a importância das produções culturais, e aí reside também o perigo que regimes autoritários enxergam nelas. Para quem deseja viver em uma democracia, as produções culturais são imprescindíveis, exercendo seu papel de educação das sensibilidades.

## REFERÊNCIAS

BENTO, C. **O pacto da branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BUTLER, J. **Vida precária: Os poderes do luto e da violência**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

BUTLER, J. **Quadros de guerra: Quando a vida é passível de luto?** São Paulo: Civilização Brasileira, 2015.

CHANCEL, L.; PIKETTY, T.; SAEZ, E.; ZUCMAN, G. **World Inequality Report 2022**. Paris, World Inequality Lab, 2022. Disponível em: <https://wir2022.wid.world/>. Acesso em: 17 ago. 2025.

FERNANDES, D. M. Educação da sensibilidade como educação política. **Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis de Comportamiento**, v. 29, n. 3, 2021. Universidad Veracruzana, México. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274571773010>. Acesso em: 2 ago. 2025.

FERREIRA, J. H. Por uma educação das sensibilidades. **Brasil de Fato**, coluna Educação em Direitos Humanos em Pauta. Em 20 agosto 2025. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/colunista/educacao-em-direitos-humanos-educar->

-para-as-sensibilidades/2025/08/20/por-uma-educacao-das-sensibilidades/. Acesso em: 20 ago. 2025.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade 1: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2009.

LOPES, M. C.; RECH, T. L. Inclusão, biopolítica e educação. **Revista Educação** (PUCRS. Online), v. 36, p. 210-219, 2013 Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/faced/article/view/12942> Acesso em: 15 ago. 2025.

PARAÍSO, M. A. A produção do currículo na televisão: que discurso é esse?. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 26, n. 1, p. 141-160, jan./jun. 2001 Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/41320%20Acesso%203%20setembro%202025>. Acesso em: 03 set. 2025.

SAFATLE, V. Corpos insubmissos e identidades decompostas no cinema de David Cronenberg. **Discurso**, v. 51, n. 2, 2021a, pp. 39 – 55 Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/discurso/article/view/193760>. Acesso em: 17 ago. 2025.

SAFATLE, V. Vladimir Safatle: Governar através do sexo. **INSURGÊNCIA**. 2021b. Disponível em: <https://www.insurgencia.org/blog/vladimir-safatle-governar-atraves-do-sexo>. Acesso em: 17 ago. 2025.

SAFATLE, V. Safatle: O único anteparo real contra a barbárie. **Blog da BOITEMPO**. 2020. Disponível em <https://blogdaboitempo.com.br/2020/07/08/safatle-o-unico-anteparo-real-contra-a-barbarie/>. Acesso em: 17 ago. 2025.

SARAIVA, K.; LOPES, M. C. Educação, Inclusão e Reclusão. **Currículo sem Fronteiras**, v. 11, p. 14-33, 2011. Disponível em <https://biblat.unam.mx/pt/revista/curriculo-sem-fronteiras/articulo/educacao-inclusao-e-reclusao>. Acesso em: 2 ago. 2025.

SEFFNER, F. Desigualdade, insubmissão, democracia e estratégias de equidade em questões de gênero e sexualidade. In: MARCONDES, M. M.; OLIVEIRA, A. J. B.; VALE, F. B. (Org.). **Dossiê das Desigualdades**. Natal Rio Grande do Norte: SEDIS-UFRN, 2023, v. 1, p. 35-46.

SILVA, T. T. da. **Documento de identidade - uma introdução às teorias de currículo**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 1999.

VEIGA-NETO, A.; LOPES, M. C. La inclusión como dominación del otro por el mismo. **Pedagogia y Saberes**, v. 36, p. 57-68, 2012 Disponível em: <https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/1806>. Acesso em: 12 ago. 2025.

VEIGA-NETO, A.; LOPES, M. C. Inclusão, exclusão, in/exclusão. **Verve (PUCSP)**, v. 1, p. 121-135, 2011. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/verve/article/view/14886/11118>. Acesso em: 3 ago. 2025.

THE WORLD BANK. **Education Overview**. Washington, 2024. Disponível em: <https://www.worldbank.org/en/topic/education/overview>. Acesso em: 14 mai. 2025.

WORLD ECONOMIC FORUM. **Global Gender Gap Report 2023**. Geneva Switzerland, 2024 <https://www.weforum.org/publications/global-gender-gap-report-2023/>. Acesso em: 17 ago. 2025.

WORLD INEQUALITY DATABASE. **France, Paris School of Economics: World Inequality Lab**. 2024. Disponível em: <https://wid.world/> Acesso em: 17 ago. 2025.

# NOVOS RUMOS NA TRAJETÓRIA DA ANIMAÇÃO E DOS JOGOS DIGITAIS GAÚCHOS A PARTIR DO FOMENTO PÚBLICO PÓS- ANCINE E DA FORMAÇÃO UNIVERSITÁRIA

Augusto Ramos Bozzetti

**Resumo:** Este trabalho busca compreender o impacto das políticas públicas contemporâneas para a produção de animação e de jogos digitais no RS, no recorte da Lei Paulo Gustavo, traçando paralelos com outros momentos que contribuíram para este cenário em contexto histórico. Arelado ao novo momento, especula-se sobre a formação universitária nestas áreas a partir do início do séc. XXI, de que forma esta se reflete nos projetos que agora se valem do fomento público e como estes, em conjunto, constroem um novo episódio dessa trajetória. Sob esta perspectiva, considera-se como o perfil de projetos de animação e jogos digitais, bem como o perfil dos próprios profissionais envolvidos, técnicos, artistas e produtores de conteúdo,

está sofrendo alterações que mudam também a identidade daquilo que se conhece por conteúdo audiovisual gaúcho.

**Palavras-chave:** Animação; Jogos Digitais; LPG; Audiovisual Gaúcho.

## **1 UMA TRAJETÓRIA ACIDENTADA**

Olhar para o recorte dos projetos aprovados nas categorias de animação e jogos digitais no edital nº 16/2023 da SEDAC/RS, em conformidade com a Lei Paulo Gustavo, é um movimento interessante que ajuda a pensar em como o perfil dos artistas, técnicos e produtores da área tem se modificado, numa relação histórica, a partir de mecanismos de fomento desta natureza. Isso não se dá somente no campo da animação, onde a história das produções gaúchas tem maior tradição, mas também na área dos jogos digitais, cuja influência do surgimento de cursos universitários demonstra enorme relevância, característica que agora passa a se mostrar também uma importante face do desenvolvimento dos próprios animadores.

O setor de produção de conteúdos de entretenimento e produtos culturais ligados ao audiovisual no Brasil é, hoje em dia, muito diferente do que foi durante a maior parte do séc. XX, onde o produto estrangeiro ditava o ritmo do mercado. Apesar das idas e vindas nas políticas públicas voltadas para esta área, é fato que elas hoje não são apenas mais robustas do que os mecanismos disponíveis em momentos anteriores, mas que, principalmente, indicam a construção de um projeto de mercado que liga a formação profissional ao acesso à recursos econômicos e tecnológicos necessários para

a criação e circulação de produtos nacionais. No estado do Rio Grande do Sul, vale a mesma lógica, que, até certo ponto, atua no sentido de promover e desenvolver o mercado e o produtor local.

Adotando uma perspectiva histórica, fica claro compreender que, mesmo com a existência de modelos anteriores de participação estatal na promoção do audiovisual nacional, é a partir da criação da Agência Nacional do Cinema, a ANCINE, no início dos anos 2000, que “a política pública cinematográfica assume uma nova configuração, preocupando-se com o desenvolvimento das atividades cinematográficas de forma mais sistêmica” (Ikeda, 2015, p. 38). Neste novo modelo, ganham força as prerrogativas de inclusão de grupos sociais anteriormente distantes do setor no acesso aos recursos públicos, bem como a descentralização destes próprios recursos, característica também presente nos editais promovidos pela recém criada Lei Paulo Gustavo, a LPG, promulgada em 2022.

Porém, até como forma de perceber o real impacto destes mecanismos estatais contemporâneos, em especial sobre os campos dos filmes de animação e dos jogos digitais, é preciso procurar entender como o setor se organizava antes de sua existência, quais os principais projetos privados ou públicos que atuaram para formar agentes culturais, aparelhar técnicos e dar voz aos artistas locais, quais eram os atores envolvidos e quais resultados foram obtidos neste contexto onde as ações eram, muitas vezes, pontuais e isoladas, com reflexos normalmente indiretos entre umas e outras, de menos continuidade e mais ruptura no sentido da construção e desenvolvimento de um setor audiovisual local.

## 2 ORIGENS DA ANIMAÇÃO GAÚCHA

A produção de animação tem uma história episódica no Brasil, marcada por momentos que alternam avanços e retrocessos em uma área que durante muito tempo dependeu de arroubos independentes operados por artistas, técnicos e amantes da arte sem o amparo devido de uma indústria ou de um mercado e que, na prática, tiveram pouco efeito no sentido de promover uma melhor discussão em torno de um projeto que mirasse uma produção interna sustentável, acessibilidade aos conhecimentos técnicos, aos meios de produção e tecnologias necessárias. Neste contexto, animadores eram formados de maneira autodidata ou através de iniciativas desconexas que se oportunizaram de maneiras diversas. Conforme Queiroz, animadora, pesquisadora e uma das fundadoras do festival Anima Mundi, “foram muitos os obstáculos de ordem técnica e política que se antepuseram ao desenvolvimento de uma possível indústria nacional” (2019, p.83), fazendo com que a história da animação brasileira se desse aos pulos, deixando lacunas entre uma produção de destaque e outra:

Muitas vezes, esses obstáculos geravam intervalos com duração superior a uma década entre as produções, tanto de curtas como de longas. Entre o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, datado de 1953, Sinfonia Amazônica de Anélio Latini Filho, e o segundo, intitulado Presente de Natal, de Álvaro Henrique Gonçalves, de 1971, foram longos 18 anos de espera (Queiroz, 2019, p. 83).

A animação gaúcha não foge à essa regra e sua trajetória apresenta dois episódios bastante interessantes que ajudam a pensar sobre sua formação nesse período que precede as políticas do setor como as conhecemos hoje. O primeiro tra-

ta da presença de animadores argentinos no estado a partir da década de 1970 e o segundo guarda relação com o National Film Board do Canadá<sup>1</sup> na década de 1980. Ambos servem aqui para dar indícios sobre como surgiram alguns pioneiros, os primeiros filmes de destaque e os primeiros arranjos do setor no RS. Não se trata, por óbvio, de reduzir toda a trajetória da animação gaúcha em apenas dois momentos distintos, mas usá-los, pela simbologia que carregam a partir da presença de um agente estrangeiro que não está exatamente interessado em desenvolver a indústria nacional, como instrumentos para compreender um contexto maior, que historicamente é marcado por percalços, ações descontínuas e projetos ocasionais que geraram resultados específicos e que ajudaram a construir algumas das primeiras ideias do que a animação gaúcha poderia ser, sob o ponto de vista do mercado, dos temas abordados pelos filmes e das pessoas envolvidas nesse processo, técnicos e artistas.

Das turmas do curso de animação da Félix Follonier Produções à instalação do núcleo de animação do Rio Grande do Sul, muitos paralelos podem ser traçados, porém é inegável que, apesar da contribuição histórica para a animação gaúcha, além de não terem uma ligação direta entre si, esses movimentos não se relacionavam com um projeto maior para o desenvolvimento estratégico de um mercado ou indústria.

A presença de animadores argentinos no estado é uma história conhecida de quem atua na área há algum tempo.

---

1 Fundado em 1939, o NFB é uma agência pública do governo do Canadá reconhecida mundialmente pela inovação em cinema e animação, além de ser pioneira na experimentação e no desenvolvimento de novas técnicas e um polo de excelência na formação de animadores. Seu acervo é composto de mais de 13.000 produções, que incluem filmes mundialmente premiados, alguns deles com Oscars, incluindo um Oscar honorário pela sua excelência geral.

Félix Follonier, Néstor Córdoba e Jaime Diaz são citados como profissionais da animação cuja presença no RS a partir da década de 1970 teve grande influência na formação de animadores locais (Schneider *et al.*, 2012). A proximidade entre Buenos Aires e Porto Alegre e a experiência no campo publicitário argentino, altamente desenvolvido entre as décadas de 1950 e 1960, são alguns dos elementos que teriam colaborado para a instalação de uma escola dirigida por Félix Follonier em Porto Alegre, em 1973, e que atuava tanto na promoção de cursos para animadores iniciantes, quanto no desenvolvimento de campanhas publicitárias, com boa absorção pelo mercado gaúcho da época, onde os alunos de maior destaque eram convidados a integrar a equipe da produtora para atuação em trabalhos comerciais. Nesta iniciativa, teriam sido atingidos cerca de 300 alunos, num primeiro momento, e outros cerca de 200 alunos numa segunda passagem do profissional argentino pela capital gaúcha na década de 1990.

Nas entrevistas com alguns dos animadores presentes nestes cursos, organizadas por Schneider *et al.* (2012), Follonier é descrito como um produtor, alguém com conhecimento sobre as técnicas e o mercado, mas não exatamente como um grande animador. É através dele, porém, que os animadores gaúchos vão ter contato com Néstor Córdoba e Jaime Diaz, estes sim, reconhecidos pelo domínio da arte da animação. Com atuação de destaque não só nos maiores estúdios da Argentina, Néstor e Jaime também acumulam currículo em algumas das principais produções norte-americanas, trabalhando com Hanna-Barbera, Warner Bros. e Disney, entre outras, e cuja ligação rendeu a alguns animadores lo-

cais a oportunidade de participar, de forma terceirizada, na produção de séries como *Os Smurfs* e *Alladin*, tudo sem deixar o solo gaúcho. Embora existam relatos a respeito da atuação de Félix Follonier em outras cidades do país, como Brasília, Rio de Janeiro e Belo Horizonte, entre o final da década de 1970 e meados da década de 1980, foi em Porto Alegre que a sua atuação se mostrou mais decisiva para o desenvolvimento de uma cena regional de animação.

Indo adiante, em paralelo à relação com os animadores argentinos, o Rio Grande do Sul também foi um dos estados impactados por outra ação proporcionada por um agente externo ao país, desta vez sob a chancela estatal, num caso bastante curioso. Ainda na década de 1970, Brasil e Canadá assinaram um acordo para desenvolvimento de tecnologia espacial que resultou no lançamento do satélite BrasilSat, com a missão de desenvolver e aprimorar a comunicação no país, “iniciando uma nova época com transmissão direta de voz, imagem e dados” (Magalhães, 2007, p. 51). Essa cooperação tecnológica proporcionou outras ações e, entre elas, criou a curiosa possibilidade para que três bolsistas brasileiros participassem, em 1981, dos programas de animação do National Film Board, em Montreal. Em acordo firmado entre a EMBRAFILME e o NFB, em 1985, surgiu o CTA<sub>v</sub> - Centro Técnico Audiovisual, no Rio de Janeiro, no intuito de oferecer serviços e formação técnica para profissionais do cinema nacional, tendo como alguns objetivos específicos melhorar a qualidade do som do cinema brasileiro, a manutenção de equipamentos e o desenvolvimento do cinema de animação.

Foi então, neste contexto, que se oportunizou a criação do núcleo de animação do Rio de Janeiro, cujas oficinas realizadas

no CTA<sub>v</sub> procuraram também promover a regionalização da produção, selecionando talentos de outros estados para que outros núcleos regionais fossem montados. A partir da análise de portfólios, o gaúcho Rodrigo Guimarães foi o escolhido para representar o RS neste programa, ação que culminou na criação, em 1987, do núcleo de animação do Rio Grande do Sul, que replicou o formato desenvolvido pelo CTA<sub>v</sub> de oferecer apoio e estrutura de produção para animadores, além de promover cursos de formação para profissionais na área. O núcleo se estabeleceu no prédio da TVE em Porto Alegre, em espaço doado pelo Instituto Nacional de Cinema - IECINE e contou em sua estrutura com equipamentos cedidos pelo National Film Board (Inagaki; Paula. Schneider, 2012).

Embora este segundo episódio indique uma ação mais orquestrada de desenvolvimento da área (a formação de profissionais sem o interesse comercial do formato “escola” de Follonier, o desenvolvimento técnico do setor e a regionalização das ações inicialmente promovidas no centro do país), não havia ainda nenhuma ideia que ligasse essas ações a um programa maior de industrialização com perspectiva de mercado, demanda de produção e circulação comercial dos filmes produzidos. A própria iniciativa da implementação do núcleo de animação do Rio de Janeiro e suas posteriores ações de regionalização (que levou à criação, entre outros, do núcleo gaúcho) foram ideias propostas pelo animador carioca Marcos Magalhães, um dos três bolsistas do projeto de 1981, que não faziam parte do projeto inicialmente pensado para o CTA<sub>v</sub>.

Trata-se de um episódio peculiar, onde a compra de um satélite, quase que por acaso, levou à formação de animado-

res e à produção de alguns filmes que, ainda que muito importantes, caracterizam este caso mais como um exemplo de como o caminho do desenvolvimento da animação nacional e gaúcha se deu por acidentes e projetos ocasionais de alcance limitado, muito em função da inexistência de um mercado interno forte e estruturado ou sequer de um projeto para tal.

Desta maneira, assim como no resto do Brasil, trabalhar com animação no Rio Grande do Sul durante o séc. XX e até boa parte deste início de séc. XXI era, na quase totalidade das vezes, trabalhar no campo da publicidade. Como bem destaca Silva (2009), muitas produtoras gaúchas importantes do setor audiovisual se estruturaram inicialmente em torno de trabalhos publicitários, para só depois, gradualmente, ingressarem no ramo da produção de conteúdos autorais e independentes. Essa mudança só vai acontecer mais tarde, principalmente a partir da criação da Ancine, em 2001, da regulamentação do Fundo Setorial do Audiovisual, em 2007, e pelo marco regulatório que se estabeleceu a partir da Lei da TV Paga, em 2011. Essas ações, em conjunto, são diretamente responsáveis pela regulação das atividades audiovisuais, o incentivo ao desenvolvimento e produção de conteúdos e pelo surgimento da demanda por esses conteúdos, resultando, em boa soma, ao mercado audiovisual brasileiro como o conhecemos hoje.

### **3 OS JOGOS DIGITAIS**

No caso dos jogos digitais, sua história no Brasil também é marcada por uma trajetória descontínua, de tensões entre consumo crescente, produção incipiente e disputas em torno de sua regulamentação. Embora o país tenha se tornado,

já em meados da década de 2010, o quarto maior mercado consumidor de jogos digitais no mundo (Amélio, 2018), a estrutura produtiva nacional manteve-se fragilizada, composta majoritariamente por micro e pequenas empresas. Essa assimetria decorre, em grande parte, do atraso histórico imposto pelas políticas restritivas de informática nas décadas de 1970 e 1980, que dificultaram o acesso às tecnologias e à circulação de consoles e softwares. O controle sobre as importações de bens eletrônicos neste período fez com que até meados da década de 1990 a indústria de jogos digitais no país tivesse um caráter embrionário, onde os produtos nacionais eram em grande parte fruto de pirataria e estavam defasados sob o ponto de vista tecnológico. Sem um mercado para atuação autoral, os profissionais buscavam alternativas para se manter:

Nos anos 1980 e 1990, no que cerne a produção de jogos digitais brasileiros, em um mercado tomado pelos produtos importados, as poucas formas encontradas de desenvolvimento envolviam principalmente a criação de jogos para celular, para internet, advergames e de treinamento corporativo. Sobrevivendo com produções para fins publicitários ou educativos, eram raros os produtos de conteúdo original (Zambon; Carvalho, 2017, p. 239).

No Rio Grande do Sul, é possível depreender que esse cenário pouco desenvolvido se reproduzia com ainda mais intensidade, pois o polo audiovisual do estado voltava-se a outros mercados, sobretudo à publicidade, e não há registros consistentes sobre uma cena estruturada, com políticas ou iniciativas voltadas especificamente ao desenvolvimento de jogos digitais nesse período. Isso sugere que os profissionais da área atuavam, a exemplo do restante do país, de forma dispersa, sem maior infraestrutura técnica ou institucional

que possibilitasse uma indústria local mais organizada, até o final do séc. XX.

A partir do início do século XXI, contudo, observa-se um movimento de inserção dos jogos digitais nas políticas públicas voltadas à cultura e à comunicação. Inicialmente tratados como software, e, portanto, vinculados a políticas industriais e de inovação, os games passaram a ser gradualmente reconhecidos como produtos culturais, capazes de dialogar com as demais linguagens do setor audiovisual. Se até este momento, a produção nacional era praticamente inexistente, marcada por iniciativas isoladas de programadores e pequenas equipes, muitas vezes restritas a experimentações e estruturas deficitárias, com reduzidas possibilidades de profissionalização e pouca articulação com outros setores do audiovisual, é, coincidentemente, somente após a criação da ANCINE e do consequente surgimento das políticas que vieram a reboque, que a realidade começaria a se transformar. Esse reposicionamento esteve relacionado, entre outros fatores, à mobilização de associações como a Abragames, que atuaram para inserir os jogos na pauta governamental, defendendo seu valor econômico, simbólico e social (Zambon, 2018).

Nesse processo, os mecanismos de fomento do setor audiovisual tornaram-se referência para a construção de políticas específicas para os jogos. A partir de 2003, com o fortalecimento do Ministério da Cultura, surgiram editais experimentais que integravam os games às políticas de cultura digital. Posteriormente, já na década de 2010, ampliou-se a interlocução com a ANCINE e com o Fundo Setorial do Audiovisual, sinalizando a possibilidade de estender aos jogos parte dos instrumentos de financiamento já consolidados para

cinema e TV. Ainda que de forma incremental e fragmentada, esse processo representou uma virada, pois os jogos digitais passaram a ser concebidos não apenas como tecnologia ou entretenimento, mas como parte do ecossistema cultural e midiático brasileiro.

Segundo o relatório sobre o mercado de games do Rio Grande do Sul, publicado pela Associação de Desenvolvedores de Jogos do RS em 2022, o setor demonstra forte crescimento, ainda que estivesse impactado, naquele momento, pela pandemia do COVID-19. Os incrementos citados se relacionam com lançamentos de jogos, participações de empresas e profissionais gaúchos em eventos e premiações nacionais e internacionais e, principalmente, na oferta de empregos. É neste novo contexto que o campo dos jogos digitais passa também, a exemplo de outros setores do audiovisual, como a animação, a experimentar uma reformulação no perfil dos profissionais e nos produtos por eles produzidos.

#### **4 NOVAS IDENTIDADES**

A análise aqui apresentada, portanto, procura pensar sobre como as políticas públicas brasileiras do setor audiovisual de hoje em dia estão ajudando a promover essa alteração percebida na própria identidade daquilo que entendemos como sendo o produto audiovisual gaúcho, na sua formulação enquanto um extrato social do estado e melhor representando a sua pluralidade. No recorte dos projetos contemplados pelo edital nº 16/2023 da SEDAC/RS, a partir da Lei Paulo Gustavo, há um vislumbre sobre como esses mecanismos de fomento promovem a inclusão de grupos sociais

que historicamente não se relacionavam com os campos da animação e dos jogos digitais numa situação de protagonismo autoral, temas identitários e perfil dos conteúdos.

No caso dos projetos de animação, talvez essa questão se mostre mais evidente por conta da tradição gaúcha no setor, marcada por uma cena que se faz bastante presente desde a década de 1970. Mas também na questão sobre os jogos é importante observar o caráter diverso das ações culturais dos projetos e da representatividade expressa nas equipes básicas que corrobora a ideia de um novo momento para o audiovisual gaúcho, no que diz respeito ao perfil dos profissionais que acessam essa cadeia produtiva.

O quadro 1, a seguir, elenca os projetos contemplados no concurso nas categorias de animação e jogos digitais, destacando seu formato (o tipo de produto audiovisual e a sua categoria específica), se enquadrado ou não nas cotas promovidas pelo concurso, as ações culturais (qual tipo de setor da sociedade inclui nos temas tratados pelo projeto) e a diversidade de gêneros e etnias contidas na equipe básica, conforme destacadas pelos proponentes. É importante ressaltar que, no caso dos projetos da categoria “animação”, nem todos são estritamente pensados para essa técnica, podendo ser apenas uma parte de conteúdos pensados em formatos diversos como documentário ou ficção. De qualquer forma, estão aqui incluídos por se utilizarem também de profissionais da área, que é o foco de interesse dessa análise.

**Quadro 1 - Perfil dos projetos**

<b>Título do projeto</b>	<b>Formato</b>	<b>Cota</b>	<b>Ação cultural</b>	<b>Equipe básica</b>
A Dança Invisível	Produção de curta-metragem cat. ANIMAÇÃO	Não	Público geral	5 mulheres 4 negros
Ialodé - Rainhas da Cidade Oculta	Complementação de longa-metragem cat. ANIMAÇÃO	Negro	Mulheres, negros e Comunidades Tradicionais	5 Mulheres 3 LGBTQIA+ 1 Negro
Jogos de inventar	Produção de série cat. ANIMAÇÃO	Negro	Negros, indígenas, primeira infância	7 Negros 4 Mulheres
Matrioshkas	Produção de longa-metragem cat. ANIMAÇÃO	Não	Protagonismo feminino	7 Mulheres
Mileide, uma amiga comprida	Produção de curta-metragem cat. ANIMAÇÃO	Não	Pessoas em sofrimento físico e/ou psíquico e mulheres	6 Mulheres 1 Pardo 2 LGBTQIA+
Ona ti Ôminira – Caminho da Liberdade	Desenvolvimento de série cat. ANIMAÇÃO	Negro	Povos e comunidades tradicionais, negros e/ou negras Cinema - UFSC	3 Negros 2 Mulheres 1 LGBTQIA+

<b>Título do projeto</b>	<b>Formato</b>	<b>Cota</b>	<b>Ação cultural</b>	<b>Equipe básica</b>
Passageiros da fronteira sul	Produção de série cat. ANIMAÇÃO	Negro	Negros, indígenas, LGBTQIA+, Situação de rua, PCD e Mulheres	11 Mulheres 5 Negros 2 LGBTQIA+ 1 PCD 1 Indígena 1 Trans
Vila Imaculada	Produção de curta-metragem cat. ANIMAÇÃO	Não	Público geral	5 Mulheres 5 LGBTQIA+ 3 Negros 1 Indígena
Anvilad Tales	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	PCD	1 PCD
Árvore do Conhecimento	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	Pessoas em situação de pobreza, PCD, LGBTQIA+ e indígenas	2 Negros 1 Indígena
Chroma Combat	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	PCD	1 Negro

<b>Título do projeto</b>	<b>Formato</b>	<b>Cota</b>	<b>Ação cultural</b>	<b>Equipe básica</b>
Doce & Calabouços: Caos no Reino dos Doce	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Negro	Público geral	4 Negros
Flick Soccer	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	Público geral, Estudantes da rede pública	5 Mulheres 2 LGBTQIA+ 1 Pardo
Mother	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	Mulheres / maternidade	4 Mulheres
Popo e Lili	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	PCD	1 Negro 1 PCD
Prince Island	Desenvolvimento cat. JOGOS DIGITAIS	Não	Público geral	1 Mulher

Fonte: Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1p-xdza4mslLQzVnpBlBKAOGYgDswaG>. Acesso em: 16 set. 2025.

Do ponto de vista das categorias (animação e jogos digitais), o fato de haver muito mais possibilidades de fomento contempladas para animação (as finalidades do edital, como as etapas - desenvolvimento ou produção, e formatos - longas, curtas ou séries) ratifica a visão de que estes setores se encontram em momentos diferentes em sua trajetória evolutiva no que diz respeito à tradição dentro da cadeia ampla do audiovisual local e também da própria demanda do mercado interno. Essa diferença se reflete também num maior poder de inclusão social neste tipo de conteúdo, com destaque para temáticas que contemplam mulheres e protagonismo feminino, pessoas LGBTQIA+, pessoas negras, indígenas e comunidades tradicionais, marcadores que ora se espalham pelos diversos projetos, mas que muitas vezes se somam em um único produto. Nesta perspectiva, dos 8 projetos de animação, apenas 2 têm ação cultural voltada para “público geral”, sem especificidade de temas de inclusão ou diversidade.

Nos projetos de jogos digitais, destacam-se as ações culturais que priorizam o perfil PCD, presente em 4 propostas, inclusive sobre as que focam sobre grupos mais amplos e generalistas, como crianças e jovens. Mesmo neste segundo grupo, que pressupõe um caráter mais neutro em relação à inclusão social, há 1 projeto com a indicação de contemplar estudantes da rede pública, o que também demonstra a preocupação com a questão. Além disso, há 2 projetos que se destacam pela proposta inclusiva, sendo o primeiro construído sobre ações que priorizam diversos grupos, (pessoas em situação de pobreza, PCD, pessoas LGBTQIA+ e indígenas) e o segundo tendo foco em mulheres, a partir da questão da maternidade e do desafio das mães solo que criam seus filhos sozinhas, uma realidade

bastante conhecida no Brasil, mas pouquíssimo representada neste campo. Além disso, a exemplo dos projetos de animação, apenas duas propostas para a categoria dos jogos digitais se apresentam com ação cultural voltada para “público geral”, ainda que um deles esteja focado nos aspectos culturais de pelotas, no caso da cultura doceira pelotense, agregando uma dimensão de pertencimento, identidade cultural e caráter histórico que se caracteriza como uma atitude que caminha na direção da dimensão social e que também colabora com a ampliação da própria identidade audiovisual gaúcha.

Em relação ao perfil das equipes básicas, a categoria “animação” traz, em suas posições de destaque (roteiro, direção, produção, direção de animação, entre outras.), um total de 45 mulheres, 23 pessoas negras, 13 pessoas LGBTQIA+, 2 indígenas, 1 pessoa parda, 1 PCD e 1 mulher trans. Essa enorme diversidade também se mostra na aplicação das cotas para pessoas negras disponibilizadas pelo edital, onde 4 projetos (a metade) foram contemplados. Na categoria “jogos digitais”, ainda que boa parte dos projetos carregue em suas equipes a tradicional presença masculina nas principais posições, há que se destacar uma composição que apresenta também 9 mulheres, 8 pessoas negras, 2 PCD, 2 pessoas LGBTQIA+, 1 indígena e 1 pessoa parda. Embora apenas 1 destes projetos se dê a partir da aplicação das cotas, a proporcionalidade feita à questão das diferentes tradições de cada campo (animação e jogos) no RS sugere que os jogos digitais também caminham para a construção da ampliação do seu espectro de abrangência social.

Depreende-se, daí, como o cenário atual das políticas públicas de estruturação, regulamentação e fomento às ativida-

des culturais no Brasil, ao mesmo tempo que desenha um projeto de industrialização e mercado que se propõe bem mais estruturado que aquele experimentado no passado, também amplia a gama de setores sociais que passam a ser contemplados por essas ações e representados pelos produtos que delas se originam. No Rio Grande do Sul, isso indica estar ajudando a modificar o entendimento não apenas do que é ser um profissional gaúcho da área audiovisual, mas, especialmente, da questão sobre o que é ser gaúcho, em sentido mais amplo.

## **5 AUDIOVISUAL E UNIVERSIDADE**

No mesmo recorte de projetos, o segundo momento de análise trata da questão da formação universitária voltada para os campos da animação e dos jogos digitais a partir das informações fornecidas pelos próprios proponentes no espaço destinado ao currículo das equipes no formulário de inscrição do mesmo edital. Procura-se evidenciar a maneira como o ambiente acadêmico tem influenciado no desenvolvimento dos profissionais do setor audiovisual, qualificando projetos a partir da difusão do conhecimento e da absorção de competências técnicas. Ocorre aí uma segunda alteração no perfil de animadores e desenvolvedores de jogos gaúchos, que agora chegam ao mercado com outro tipo de formação, a partir de um treinamento formal e estruturado.

O quadro 2 destaca, além do perfil universitário das equipes, os municípios de realização das atividades de cada projeto, identificando como também a questão de descentralização de recursos indica passar pela oferta de cursos em diferentes localidades, uma vez que boa parte destes se encontram na região metropolitana de Porto Alegre ou no interior do estado.

**Quadro 2 - Perfil das equipes**

<b>Título do Projeto</b>	<b>Categoria</b>	<b>Município</b>	<b>Perfil universitário da equipe</b>
A Dança Invisível	ANIMAÇÃO	Porto Alegre	Realização Audiovisual - UNISINOS
lalodê - Rainhas da Cidade Oculta	ANIMAÇÃO	Porto Alegre	Realização Audiovisual - UNISINOS Produção Audiovisual - PUCRS
Jogos de inventar	ANIMAÇÃO	Porto Alegre Novo Hamburgo Santa Maria Santa Cruz do Sul Caxias do Sul Passo Fundo Pelotas Bagé	Realização Audiovisual - UNISINOS Produção Audiovisual - FEEVALE
Matrioshkas	ANIMAÇÃO	Porto Alegre Região Metropolitana	Cinema e Animação - UFPel Cinema - UFSC
Mileide, uma amiga comprida	ANIMAÇÃO	Porto Alegre	Produção Audiovisual - PUCRS Cinema - UFPel

<b>Título do Projeto</b>	<b>Categoria</b>	<b>Município</b>	<b>Perfil universitário da equipe</b>
Ona ti Ôminira – Caminho da Liberdade	ANIMAÇÃO	Porto Alegre Região Metropolitana Pelotas São Lourenço Glorinha	Cinema de Animação - UFPel
Passageiros da fronteira sul	ANIMAÇÃO	Porto Alegre Uruguaiana Chuí Jaguarão	Realização Audiovisual - UNISINOS Produção Audiovisual - PUCRS
Vila Imaculada	ANIMAÇÃO	Porto Alegre São Francisco de Paula	Comunicação (ênfase realização audiovisual) - FEEVALE Produção Audiovisual - FEEVALE Realização Audiovisual - UNISINOS Produção Audiovisual - ULBRA
Anvilad Tales	JOGOS DIGITAIS	Gramado Canela Novo Hamburgo Porto Alegre	Jogos Digitais - FEEVALE Jogos Digitais - UNIRITTER

<b>Título do Projeto</b>	<b>Categoria</b>	<b>Município</b>	<b>Perfil universitário da equipe</b>
Árvore do Conhecimento	JOGOS DIGITAIS	Passo Fundo	Sistemas para Internet - IFSUL
Chroma Combat	JOGOS DIGITAIS	Porto Alegre	Realização Audiovisual - UNISINOS Produção Audiovisual - PUCRS Jogos Digitais - UNISINOS
Doces & Calabouços: Caos no Reino dos Doços	JOGOS DIGITAIS	Pelotas	Ciência da Computação - UFPel
Flick Soccer	JOGOS DIGITAIS	Esteio	Jogos Digitais - UNIRITTER Jogos Digitais - FEEVALE
Mother	JOGOS DIGITAIS	São Francisco de Paula Porto Alegre	Jogos Digitais - FEEVALE Jogos Digitais - FATEC Animação - MELIES
Popo e Lili	JOGOS DIGITAIS	Carazinho	Ciências da Computação - ATTITUS Design de Jogos - UNIVALI
Prince Island	JOGOS DIGITAIS	Rio Grande	Artes Visuais (ênfase animação) - FURG

Fonte: Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1p-xdzv4msLLQZVNPbLBKAoGYgJDsweaG>. Acesso em: 16 set. 2025.

Ressalte-se aqui que, além de absolutamente todos os projetos possuírem em suas equipes básicas pessoas com formação universitária, escolheu-se por destacar apenas aqueles cursos que se relacionam diretamente com as áreas observadas, como forma de resumir a amostra aos dados mais significativos, ainda que se compreenda que o campo do audiovisual é amplo o suficiente para se valer da formação nas áreas mais diversas. Além disso, praticamente todos os cursos apresentados no recorte surgiram durante o mesmo período em que as atuais políticas públicas do setor audiovisual passaram a existir, a partir do início do séc. XXI. Esse fator é importante porque a ideia deste trabalho é justamente a de tentar perceber como o campo acadêmico se conecta à regulação e ao fomento estatal da área, criando uma sinergia de retroalimentação com enorme impacto no mercado.

No caso dos projetos de animação, os cursos mais citados são os de Realização Audiovisual da Unisinos, Produção Audiovisual da PUCRS, Produção Audiovisual da Feevale e os cursos de Cinema, Cinema e Animação e Cinema de Animação da UFPel. Apesar de Porto Alegre estar presente em todas as propostas como município atingido pelos recursos, a grande maioria prevê ações em muitos outros locais, quase sempre ligados à região onde os cursos frequentados pelas equipes são oferecidos.

A categoria dos jogos digitais, por sua vez, traz destaque para os cursos de Jogos Digitais da Feevale, Jogos Digitais da Uniritter e Jogos Digitais da Unisinos. Porto Alegre, desta vez, aparece em apenas 3 projetos, sendo que em apenas 1 de forma isolada, perdendo o protagonismo para outras cidades do interior, localizadas em múltiplas regiões do estado, como a serra, região sul, região noroeste e região centro norte.

## 6 UM NOVO MOMENTO SE CONSOLIDA

Este recorte de projetos aqui apresentado, que culminam das ações da SEDAC/RS, no âmbito da Lei Paulo Gustavo, são uma forma de perceber como as políticas públicas contemporâneas voltadas ao setor audiovisual brasileiro operam um movimento estratégico de fomento que reconhece o potencial criativo e econômico das áreas da animação e dos jogos digitais. É também um importante movimento político e social, que busca pela inclusão e pela democratização ao acesso ao conhecimento, ao desenvolvimento do pensamento crítico e aos meios de produção e circulação de bens culturais e de entretenimento. No contexto do Rio Grande do Sul, observa-se, na atualidade, uma articulação importante entre essas políticas e os processos formativos universitários, configurando uma dinâmica colaborativa capaz de impulsionar não apenas a produção artística e técnica, mas também a consolidação de um ecossistema audiovisual mais robusto e mais diversificado em comparação ao modelo de outros períodos históricos.

A formação superior em animação e jogos digitais, atuando em paralelo às diretrizes e oportunidades proporcionadas pelas políticas públicas, tem desempenhado um papel fundamental na qualificação de profissionais e no fortalecimento de uma identidade regional no setor. Essa convergência entre estado, academia e mercado aponta para a construção de uma nova trajetória na história do audiovisual gaúcho, moldando um perfil de artistas, técnicos e produtores mais preparados, críticos e conectados com as demandas contemporâneas da indústria criativa. Dessa forma, o cenário atual sinaliza, para além de um avanço nas estruturas de produção, uma reconfiguração das narrativas e dos modos de criação,

ancorados em políticas inclusivas e em uma formação que se pretende comprometida com a diversidade cultural.

Um bom indicativo deste novo arranjo é a crescente inclusão de grupos historicamente marginalizados no setor audiovisual, como mulheres, pessoas negras, indígenas, pessoas LGBTQIA+ e pessoas de outras identidades antes ausentes ou sub-representadas nas cadeias produtivas da animação e dos jogos digitais. O cruzamento entre o fomento público, que estabelece critérios e incentivos que contemplam a diversidade e equidade, e o ambiente universitário, que promove a reflexão crítica, o acesso à tecnologia e a capacitação técnica, indica ser um arranjo que atua no sentido de ampliar o espectro de vozes, estéticas e experiências representadas nas produções contemporâneas.

Essa ampliação do perfil de quem produz também redefine o que é produzido. Os projetos que surgem nesse novo contexto trazem abordagens até certo ponto inéditas e diferentes pontos de vista sobre o que pode ser considerado “gaúcho” no campo audiovisual, ainda mais quando escrutinados em uma perspectiva histórica. As narrativas tornam-se mais plurais, incorporando vivências que desafiam os imaginários tradicionalmente associados à identidade cultural do Rio Grande do Sul. A partir disso, surgem produtos que resgatam saberes ancestrais, abordam questões de gênero, raça e sexualidade, e propõem mundos e personagens que refletem a complexidade e a riqueza das múltiplas realidades que compõem o estado.

Evidencia-se, assim, como a articulação entre as políticas públicas inclusivas e a formação universitária em diálogo com o setor regulamentado não apenas fortalece o campo do audiovisual em termos estruturais, mas também provoca uma

inflexão estética e política importante. Essa mudança indica reposicionar o Rio Grande do Sul como um território criativo plural, onde a produção de animação e jogos digitais sugere um novo momento em direção ao seu amadurecimento, ancorando-se a partir da representação, da inclusão e da reimaginação cultural. Trata-se de um novo momento dessa história, sempre ameaçada de rompimentos e intervalos, onde a busca pela construção de uma identidade própria se reflete cada vez mais em conteúdos audiovisuais capazes de dialogar com o mundo, sem perder suas singularidades locais.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS DO RIO GRANDE DO SUL – ADJOGOSRS. **Relatório Anual do Mercado de Games no Rio Grande do Sul – 2021**. Release publicado em 18 jan. 2022. Disponível em: <https://adjogosrs.com.br/releases/relatorio-anual-do-mercado-de-games-no-rio-grande-do-sul---2021/27/>. Acesso em: 05 set. 2025.

AMÉLIO, C. de O. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: evolução, características e desafios. In: **SBC – Proceedings of SBGames 2018**. Foz do Iguaçu: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 1497–1500.

IKEDA, M. **Cinema brasileiro a partir da retomada: aspectos econômicos e políticos**. São Paulo: Summus, 2015.

MAGALHÃES, M. CTAv e NFB, um acordo que veio do espaço. **Revista Filme e Cultura**, nº 49, Rio de Janeiro, 2007, p. 50–56. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/revista-filme-cultura/arquivos/revista-filme-cultura-49>. Acesso em: 19 ago. 2025.

QUEIROZ, A. Animação brasileira. Entre a liberdade de criação e o mercado. *Cinémas d'Amérique latine*, n. 27, p. 82–91, 2019. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cinelatino/5941>. Acesso em: 25 ago. 2025. doi: 10.4000/cinelatino.5941.

SCHNEIDER, C.; SILVA, A. R. da; SOUZA, E. R. de; EBERSOL, I.; BACK, P. Di P. A contribuição de animadores argentinos no desenvolvimento do cinema de animação no Rio Grande do Sul. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 13., 2012, Chapecó. *Anais...* Chapecó: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012.

INAGAKI, C. M.; PAULA, B. T. de.; SCHNEIDER, C. O legado canadense, através do NFB, no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 13., 2012, Chapecó. *Anais...* Chapecó: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012.

SILVA, J. G. B. R. Cinema gaúcho: uma panorâmica institucional. In: GUTFREIND, C. F.; GERBASE, C. (Org.). *Cinema gaúcho: diversidades e inovações*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil. *Políticas Culturais em Revista*, v. 10, n. 1, p. 174–194, 2017. DOI: 10.9771/pcr.v10i1.18226.

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. De software para audiovisual: as influências da Abragames na formulação de políticas públicas culturais para jogos digitais no Brasil. *Revista de Políticas Públicas*, v. 22, n. 1, p. 139–158, 2018.

# POLÍTICAS PÚBLICAS E IMAGINAÇÕES POLÍTICAS PARA O CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO: CONTINUIDADES, REFORMISMOS, RASURAS E RUPTURAS POSSÍVEIS

Lia Bahia

**Resumo:** A institucionalização do audiovisual brasileiro está intrinsecamente ligada às negociações entre diferentes projetos políticos do país. As dinâmicas que moldam o campo do cinema no Brasil se constroem na interseção entre as políticas públicas e a ética e estética das imagens. Este artigo investiga as transformações nas políticas públicas voltadas ao cinema nacional entre 2003 e 2016, considerando suas incidências sobre os movimentos democráticos - discursos e práticas - com o objetivo de refletir criticamente sobre o presente e apontar novas imaginações políticas.

**Palavras-chave:** Políticas públicas; democracia; audiovisual; industrialização; cultura política.

# 1 INTRODUÇÃO

A relação entre Estado e o projeto para o cinema brasileiro possui um histórico de continuidades, contradições, rupturas e revisões. A necessidade de reflexão sobre as políticas públicas no contemporâneo decorre da importância de articular discursos, instrumentos regulatórios, fomento e produção de imagens em movimento.

Segundo a literatura especializada, o cinema nacional esteve quase sempre atrelado ao Estado (Bernardet, 2009). Cada momento possui um projeto político que aciona um modelo de política pública para o setor que irá estimular um certo tipo de imaginário, ética e estética. As políticas públicas e suas modelagens estão, portanto, intimamente relacionadas às narrativas, estéticas e arquiteturas produtivas.

Vale destacar que ao longo da história e seus diferentes momentos de atuação estatal, Instituto Nacional de Cinema Educativo (1936/37), Instituto Nacional de Cinema (1966), Embrafilme (1969) e Leis de Incentivos (1991/1993), não existiu linearidade entre democracia, crescimento econômico, projeto sistêmico de cultura e desenho institucional<sup>1</sup> (Simis, 1996; Amancio, 2000; Autran, 2013; Bahia, 2012). A partir da Constituição de 1988 houve uma tentativa de conferir maior articulação entre os processos de participação e produção cultural com um formato institucional. Vale lembrar que, em 1985, foi criado o Ministério da Cultura (MinC).

Historicamente o segmento do audiovisual é dotado de seus privilégios institucionais – políticos e orçamentários -

---

<sup>1</sup> Podemos citar a criação da Embrafilme na ditadura militar e o crescimento do setor cultural naquele momento.

e ambiguidades que o colocam em posição singular perante às demais linguagens e manifestações culturais dentro das políticas culturais. Com seu capital econômico, simbólico e político, a “corporação cinematográfica” (Autran, 2013) desenhou uma trajetória de agenciamentos, modulações e distinções (Bourdieu, 2008) para se manter no topo da pirâmide das políticas culturais. Considerando que a cultura é um conceito polissêmico e dinâmico que está em constante disputa por significação, o setor tomou como fio condutor distintos conceitos de cultura para se adaptar às conjunturas político-econômicas do país.

Desta forma, o audiovisual se destacou das outras linguagens e ocupa lugar de distinção e prestígio nas políticas públicas, seja na dimensão orçamentária, regulatória e/ou de representação institucional. Mesmo nos governos do PT esse lugar não foi abalado. Calabre (2014) lembra que logo no início do governo Lula a proposta foi uma reformulação na estrutura do próprio MinC. As secretarias passam a ser organizadas sob a ótica da implementação de políticas, substituindo a estrutura anterior que estava voltada para as atividades setoriais, com exceção do audiovisual.

Assim, ao invés da secretaria da música e artes cênicas, livros, etc., foram criadas as secretarias de: Articulação Institucional; Políticas Culturais; Programas e Projetos Culturais; Identidade e Diversidade Cultural; Fomento e Incentivo Culturais, sendo mantida a de Audiovisual (Calabre, 2014, p.143).

O cinema brasileiro conta hoje com Secretaria (SAV), criada em 1992, uma lei de incentivo fiscal, Lei do Audiovisual (1993), Agência Reguladora (Ancine), criada em 2001, e Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), criado em 2006, com

significativo volume de recursos para investimento (Zaverucha, 2017).

Todas estas conquistas foram demandadas e articuladas pelos agentes do audiovisual. Um dos argumentos mais fortes e contínuos para legitimar o prestígio do campo e sua aproximação com o Estado que esteve ancorado no discurso industrial. Autran (2013, p. 69) chama a atenção para esta continuidade: “O pensamento industrialista da corporação cinematográfica brasileira tinha tal força ideológica que mesmo em momento de radicalização política à esquerda não surgiu proposta de ruptura total com as formas capitalistas de produção e circulação do filme”. Para o pesquisador, “a falta de industrialização, restrita quando muito a alguns surtos, é fator central para que o pensamento industrial se torne tão importante e contínuo na história do cinema brasileiro” (Autran, 2013, p. 33).

Esse artigo se divide em duas partes principais: a primeira irá analisar as estratégias de aproximação do audiovisual brasileiro com as políticas públicas durante os primeiros governos do PT. As mudanças no campo audiovisual (2003-2016) foram embaladas por uma virada conceitual na cultura e por um contexto favorável ao financiamento público para o cinema e audiovisual. Este gesto político incidiu sobre a ampliação no direito de fazer e pensar cinema, e na ética e estética das imagens em movimento. Houve um aumento significativo de corpos e narrativas plurais na frente e atrás das telas que passaram a disputar a direcionalidade das políticas públicas.

Na segunda parte, serão analisadas, a partir de uma perspectiva crítica, as políticas públicas e os movimentos políti-

cos do setor no contemporâneo, considerando que há mudanças significativas, mas também permanências históricas que merecem ser revisitadas. A visão que separa os espectros industrial e cultural da atividade, como tem sido a tradição brasileira, parece não fazer mais sentido. A miragem no projeto de industrialização do cinema brasileiro, com foco no produto fílmico, gerou miopias nas políticas públicas. O desafio parece ser ampliar a visão para além da tríade produção–distribuição–exibição, incluindo, como eixos essenciais, a preservação e a formação.

Nessa direção, Furtado (1984) sustentou que a política cultural deve ter por centro a liberação das forças criativas da sociedade e a coordenação dos elos que as suportam (formação, preservação, produção, difusão e acesso), em vez do fomento indiscriminado ao consumo de bens culturais, que pode inclusive frustrar a criatividade e descaracterizar a cultura. Ao distinguir a “lógica dos fins” que rege a cultura da “lógica dos meios” própria da acumulação, Furtado (1984) indica a necessidade de ordenação sistêmica dos encadeamentos e de fortalecimento de capacidades endógenas segundo prioridades definidas coletivamente — exatamente o tipo de coordenação que um cinema nacional exige quando pensado como complexo produtivo-cultural.

Seguindo o pensamento de Furtado (1984), o olhar sobre o presente indica a necessidade de uma reimaginação política, mais integrada, distributiva e inventiva para que se possa pensar um projeto para o cinema brasileiro no presente e de longo prazo.

Neste sentido, as pesquisas e as práticas políticas devem ter a coragem de arriscar novos conceitos e teorias para pen-

sar o contemporâneo (ainda que forças tradicionais insistam em ancorar certezas). Um olhar voltado para uma lógica processual, sistêmica e transversal capaz de imaginar uma nova cultura política que dê conta da complexidade do ecossistema audiovisual contemporâneo. Preocupações antes invisibilizadas ou inexistentes entram no radar; e aqui destaco duas delas: a atenção à política de dados e informações, adequada às transformações sociais e tecnológicas, e o prolongamento do debate da agenda regulatória do vídeo sob demanda (VOD) ocupam espaço estruturante para avançar sobre os desafios e disputas contemporâneas.

As experiências históricas tornam-se fundamentais para entender as negociações, resistências e aderências possíveis para com o estado, mas também são potentes para levantar debates sobre possibilidades de novos projetos de políticas públicas para o campo, modelos de fomento, regulação, circulação, difusão e, portanto pensar: que projeto queremos para o cinema e audiovisual independente brasileiro? Não pretendo dar respostas, mas apontar caminhos que já aparecem em práticas e discursos do campo.

## **2 OS ANOS 2000 E A VIRADA CONCEITUAL NA CULTURA: REVERBERAÇÕES NO CINEMA BRASILEIRO**

A tradição da construção de institucionalidade da cultura no Brasil está inserida em um processo de ausências, autoritarismos e instabilidades (Rubim; Barbalho, 2010; Rubim, 2017). Sintetizando o argumento do pesquisador, a ausência se refere como inexistência ou ainda como modalidade neoliberal - substituição do Estado pelo mercado.

Já o autoritarismo, para além dos regimes autoritários, se estrutura na visão elitista e discriminatória de cultura. Historicamente, a cultura de elite foi protagonista nos programas públicos de fomento à cultura. O pesquisador Albuquerque Júnior (2000, p.67) afirma que “(...) a incompreensão existente num país segmentado entre uma elite com identidade europeizada e uma população majoritariamente mestiça, no corpo e nas manifestações culturais, muitas delas em aberto conflito com que se entendia por civilização”. E por fim, a tradição da instabilidade se refere nas crises institucionais das políticas públicas para a cultura ao longo de nossa história, com avanços e recuos em investidas na cultura como papel estratégico, no sentido da construção de um país mais justo, soberano e democrático<sup>2</sup>.

Nos primeiros governos do PT foram formulados novos dispositivos de políticas públicas para conformação de um novo patamar da cultura Brasil. Barbero (2001) distingue dois modelos de políticas culturais: um que vê o público receptor unicamente como ponto de chegada dos bens culturais, tem como finalidade ampliar o acesso da população à cultura, e outro tem como premissa básica o reconhecimento das diferenças. Este último não se limita a ampliar, nem a formar um público consumidor, valoriza também a “experiência de apropriação e de invenção, em um movimento de recriação permanente de sua identidade” (Barbero, 2001, p.75). Esta segunda concepção de política cultural, que leva em conta o reconhecimento social e as diferenças culturais, parece ser mais adequada, principalmente se considerado

---

2 Para dar um exemplo recente, o governo Bolsonaro transformou o MinC em uma Secretaria Especial.

o processo de modernização conservadora do país, formação socioeconômica desigual e contradições na formação do campo cultural.

Em consonância com essa direcionalidade de política cultural mais democrática, em 2003, com a eleição de Luiz Inácio Lula da Silva, é inaugurado um novo projeto de política cultural e, em especial, para o cinema e audiovisual. Os governos do PT concentram expectativas de inflexão do ciclo neoliberal dos anos 1990 (Dagnino, 2016) com suas políticas públicas para a cultura. A partir do ano de 2003, houve inquestionáveis avanços no combate e reparações às desigualdades e injustiças. O reconhecimento de direito dos grupos populacionais, antes excluídos ou invisibilizados, inspiraram a revisão do fazer e pensar o audiovisual no contemporâneo. E aqui destaco dois elementos estruturantes para esta virada: a definição clara de um conceito para a cultura e a institucionalização da política de editais em lugar à “política de balcão”.

Nos governos Lula e Dilma, a cultura teve como base conceitual a “tridimensionalidade da cultura”, dimensão simbólica, cidadã e econômica, pautada na democratização e retorno do Estado como agente decisório com a institucionalização das políticas de editais e regulação. A renovação conceitual de cultura estava entrelaçada ao projeto de país. O discurso do então Ministro da Cultura, Juca Ferreira, deixa claro a importância da cultura e sua transversalidade:

Nós temos noção da grandeza do que estamos fazendo. A cultura é uma dimensão humana fundamental. Não dá para pensar na agenda social apenas baseado nas necessidades materiais. É preciso ampliar essa agenda e isso, para mim, é uma das grandes novidades

do Governo Lula. Saúde, habitação, comida, poder aquisitivo para comprar as bugigangas industriais que todos desejam e têm direito, e o direito ao acesso à cultura. Isso é uma novidade no Brasil, que chocou e surpreendeu algumas pessoas (Ferreira, 2008).

Para dar conta dessa ampliação do campo cultural, o Estado chama de volta para si o projeto de cultura, por meio da institucionalização do mecanismo de editais públicos. Estes seguem princípios mais democráticos do que o modelo das leis de incentivos fiscais e acionam uma nova pedagogia de realização, e novos discursos e éticas. A partir deste referencial, há uma transformação, também em políticas estaduais e municipais, inaugurando um outro tipo de cultura política. Esse dispositivo gerou deslocamento de capital de produtoras e regiões do país, abriu espaço para novos realizadores, estéticas e processos produtivos que não eram atendidos pelas leis de incentivos.

No campo do cinema e audiovisual houve conquistas discursivas e pragmáticas que revelam no entrelaçamento de textos fílmicos e instrumentos regulatórios. Assim, não se pode negar avanços recentes das políticas culturais para o audiovisual nos governos do PT. Mas podemos também circunscrever as transformações no que Singer (2012) definiu como “reformismo fraco” para caracterizar os anos do governo Lula.

Na prática ocorreu algo como um “semitransformismo”. Os quadros do PT que anteriormente defendiam o programa “intensamente reformista” se tornaram agentes de um reformismo fraco, comprometidos com a decisão de não causar a radicalização que pregavam na origem. Meu argumento é que o reformismo lulista é lento e desmobilizador, mas é reformismo. Cria-se a ilusão de ótica da estagnação para, na realidade, promover modificações em silencioso curso (Singer, 2012, p.45-46).

No espaço do audiovisual, destaco três iniciativas (eixos analíticos) para pensar avanços para o cinema e audiovisual brasileiro contemporâneo: o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), a Lei da TV Paga (Lei 12485) e as políticas de internacionalização do cinema brasileiro. Todas carregaram as contradições do que Singer (2012) chamou de “reformismo fraco”. A opção da via industrialista/economicista do FSA - exclusão de linhas de investimento para curta-metragem, preservação, formação/pesquisa, circulação/difusão entre outros -; a opção de não enfrentar e regular a TV aberta e a hierarquização dos festivais a partir de uma lógica colonial – europeia e norte-americana - vão ao encontro do que Singer (2012) denominou de “reformismo fraco”. Ainda assim, defendo que houve uma mudança estrutural, e em especial, no campo audiovisual brasileiro que foi acionado pelas políticas públicas formuladas nos primeiros governos do PT.

O FSA, criado em 2006 e gerenciado pela Ancine, aporta o maior volume para produção audiovisual e é a principal fonte de financiamento para o setor. Esses recursos são gerados pela própria dinâmica do campo através da cobrança de CONDECINE, retorno comercial parcial de filmes, multas, entre outros<sup>3</sup>. O dispositivo é um fundo de investimento, gerenciado prioritariamente por meio de editais públicos com previsão de retorno financeiro.

O Fundo lançou editais nacionais que democratizam a produção e diversificaram o audiovisual brasileiro. Com uma política de regionalização, filmes fora do eixo Rio e São Paulo se tornaram destaques em festivais nacionais e internacio-

---

3 O maior volume de recurso do FSA é a Condecine Teles. Tributação que incide sobre as empresas de telecomunicação.

nais, exibindo um outro processo estético e narrativo. Hoje, em torno de 60% dos projetos financiados pelo FSA são da região sudeste e 40% das demais regiões. Ainda é pouco, mas se comparado a 2009 (quando não havia nem Ancine e nem FSA), essa proporção era de 99% para sudeste e 1% para as demais regiões.

O FSA também criou uma linha para longa-metragem com propostas de “língua inovadora e relevância artística” que abriu espaço para jovens realizadores e produtoras iniciantes que encontravam dificuldade de concorrer com empresas e profissionais já consolidados<sup>4</sup>. Com aportes financeiros menores, métricas de avaliação e retorno financeiro específicos, essa categoria ajudou a estruturar uma nova geração de realizadores, produtoras, e distribuidoras. O FSA se tornou o principal mecanismo de fomento da produção independente nacional, contemplando uma diversidade de projetos, produtoras e distribuidoras de diferentes tamanhos e objetivos comerciais e artísticos.

A Lei 12.485, de 2011, estabeleceu novos marcos regulatórios para a TV por assinatura e alterou as dinâmicas do espaço audiovisual brasileiro. A opção histórica da não regulamentação estatal da relação entre cinema e televisão foi a mais contínua das políticas públicas. Esta ausência da presença do Estado na mediação entre cinema e televisão, fez com que a atuação da política privada ganhasse destaque, principalmente na institucionalização da Globo Filmes.

Com a aprovação do novo marco regulatório da Lei da TV paga, o conteúdo nacional independente tornou-se obri-

---

4 Esta linha foi extinta com o golpe de 2016.

gatório na TV por assinatura através do sistema de cotas e gerou uma expansão e reformulação em produtoras, canais, contratos e modelos de negócio. A lei levou a uma transformação nas dinâmicas do setor devido a necessidade e urgência de conteúdo nacional e impactou na produção de originais e licenciamentos de obras nacionais.

Profissionais, produtoras, cursos de cinema se reinventaram diante da Lei da TV Paga que abriu novas oportunidades de trabalho, narrativas e estéticas. Há um deslocamento discursivo importante com essa medida regulatória. A circularidade entre cinema e televisão, silenciada da narrativa do audiovisual brasileiro durante décadas foi adensada e tornou-se um valor incorporado, inclusive, pela política estatal que historicamente reiterou o discurso e a tendência da grande divisão dentro do paradigma estético moderno.

Pode-se afirmar que a lei da televisão paga foi um dos principais marcos regulatórios do projeto de reinvenção do audiovisual nos anos 2000. O então Diretor-Presidente da Ancine, Manoel Rangel, refletiu sobre a importância da Lei inserida no mundo global capitalista:

A nova lei encara a imensa transformação ocorrida no mundo do audiovisual e das telecomunicações, remove barreiras à competição, valoriza a cultura brasileira, propõe nova dinâmica para produção e circulação de obras audiovisuais e, sobretudo, fixa base conceitual leve e consistente, capaz de orientar o desenvolvimento das duas áreas na próxima década [...] A parceria com as emissoras dinamizará polos de produção audiovisual, criará demandas para as produtoras independentes e fortalecerá as empresas brasileiras de comunicação, criando sinergias propícias a uma maior presença da produção audiovisual nacional no Brasil e à internacionalização das nossas empresas, carregando a nossa língua e a cultura brasileira (Rangel, 2011).

Com a regulamentação da Lei 12.485, o FSA criou linhas voltadas para produção de obras televisivas (PRODAV). A referida lei parece ser a primeira conquista para integração institucional entre cinema e televisão. Na esteira da lei há mudanças discursivas importante na política pública brasileira e para o campo como um todo.

A última medida destacada se refere à política de internacionalização do cinema brasileiro em festivais e mercados internacionais que se configura um discurso e uma prática cada vez mais utilizados para o desenvolvimento do audiovisual no mundo globalizado de economia capitalista. A coprodução e a circulação internacionais podem ser vistas como recursos e tendências mundiais contemporâneas, se apresentando no cenário cultural como fundamentais para a ampliação da produção, da circulação, visionamento e rentabilidade comercial de obras audiovisuais. Os produtos realizados em coprodução são resultados de trocas econômicas e simbólicas e têm como benefício a ampliação do espectro de exploração comercial das obras. Ainda como elemento positivo, as coproduções abrem espaço para promoção, exibição e difusão da cultura nacional fora do país de origem e alargaram o público e retorno comercial dos produtos audiovisuais.

No Brasil, a internacionalização foi apontada como potente e promissor mecanismo de expansão de mercado para além das fronteiras nacionais que mobilizou a Ancine, a SAV e o Ministério das Relações Exteriores (MRE). Esteve na agenda das políticas internacionais para o cinema brasileiro uma ampla e diversificada rede de possibilidades de negociação que inclui cinematografias da Europa e da América Latina.

Esse conjunto de dispositivos estabeleceu um modelo que permitiu ao audiovisual superar gradativamente o modelo baseado exclusivamente nas leis de incentivos<sup>5</sup>. A criação do FSA, com a cobrança da Condecine das empresas de telecomunicações, o marco regulatório da TV Paga e o investimento em ações internacionais aumentou o investimento público (simbólico, político e financeiro) em audiovisual de forma mais equilibrada e democrática com o investimento direto.

Como afirma a cientista política Dagnino (2016, p. 8), “o reconhecimento da disputa simbólica como constitutiva de toda disputa política”. O projeto de cultura do MinC na gestão Gil e Juca, apoiado nas três dimensões da cultura - simbólica, cidadã e econômica – trouxe conquistas importantes para todos os setores. Os efeitos concretos dessa política podem ser vistos no corpo social e em outros corpos e subjetividades - negros, indígenas, mulheres, LGBTQIAPN+, territórios, novos realizadores, vozes antes ausentes ou invisibilizadas - passaram a circular dentro e fora das telas de forma processual conformando novas poéticas das imagens.

As recentes conquistas, contextualizadas pelo aprofundamento da construção democrática, demandaram revisões permanentes nas políticas públicas e nos modos de realização do audiovisual contemporâneo. Como resultado desta ampliação de direitos culturais, agentes periféricos e fora do eixo RJ-SP começam a entrar na disputa política e simbólica com novas narrativas, imaginários, arquiteturas produtivas, estéticas e éticas.

---

5 Até hoje as leis de incentivos continuam sendo a modalidade majoritária de financiamento, com exceção do setor audiovisual que tem seu próprio fundo setorial e opera via edital público.

As políticas de fomento e regulação geraram a expansão significativa: houve crescimento de longas-metragens lançados e presença da produção independente brasileira na TV paga. Junta-se a isso, o aumento significativo da participação de obras brasileiras em festivais internacionais entre 2003 e 2016.

Para além dos números quantitativos, uma análise qualitativa mostra que passam a circular novos corpos que acionam estéticas e levantam questões que irão permear não só o objeto fílmico, mas os modelos de produção e circulação da obra. Assim há uma organicidade que envolve política pública, diversidade, discurso, estética e ética. As imagens em movimento negociam valores e significados culturais, disseminam informações e desinformações, provocam mudanças sociais e geram debates socioculturais fundamentais. E essas inquietações retornam para as políticas públicas da cultura. Há portanto uma necessidade de revisão, aprimoramento e reformulação constante dos dispositivos públicos de fomento e regulação.

A renovação de corpos e a importante descentralização, com consequências estéticas, discursivas e éticas do cinema brasileiro esteve inserida em um projeto político de país que fez nascer a nova classe média, construiu universidades, criou a lei das cotas em universidades públicas, pontos de cultura, o programa mais médicos, o programa bolsa família entre tantas outras ações de enfrentamento à desigualdade. Assim, mais uma vez, o projeto de cultura esteve alinhado com um projeto de país que investiu em políticas sociais que reduziram drasticamente a pobreza no país (Anderson, 2019).

O “semi-reformismo” e as movimentações das placas tectônicas dos governos do PT geraram fissuras estruturantes que estavam integradas a um projeto maior de país. Neste sentido, Anderson (2019) defende que durante os doze anos do governo do PT, o Brasil foi uma força mundial de resistência ao regime neoliberal e do capital em favor dos menos abastados. “Se a experiência precisava terminar como terminou [golpe de estado], é um questionamento imponderável. As massas não foram convocadas a defender o que haviam conquistado” (Anderson, 2019, p.253).

O golpe na Presidenta Dilma Rousseff levou a mudanças estruturais nos programas de fomento e regulação, discursos oficiais e falas do setor. Apesar das cartas públicas (por vezes contraditórias<sup>6</sup>) as reações foram esparsas e estiveram privatizadas em poucas personalidades. O ataque à cultura brasileira foi feito no mesmo momento em que o Presidente da República afirmou que “falar que se passa fome no Brasil é uma grande mentira” (Bolsonaro, 2019). Houve portanto uma asfixia institucional da cultura que foi acompanhada de ataques às políticas sociais de uma forma mais ampla e circular. Varella (2023) denominou este momento de “um Estado anticultural”.

Apesar de todas as conquistas democráticas e de descentralização promovidas pelas políticas públicas para o setor houve continuidade institucional na busca pela industrialização, com foco na produção e produto fílmico, pautada em uma utópica busca da autossustentabilidade

---

6 Sobre a leitura da carta no Festival de Berlim de 2017, a principal crítica foi o diálogo com o governo considerado pelos cineastas como ilegítimo. Talvez porque cineastas e produtores culturais estejam demasiado apegados às autoridades mesmo quando as taxam de golpistas. Talvez isso tenha a ver com as hesitações sobre ir ou não à recepção da embaixada do Brasil por ocasião do Festival de Berlim. Sobre como ler a “carta”, com ou sem adjetivos.

exclusivamente financeira e na miragem de uma industrialização do setor. Portanto, há muito o que se avançar, debater e construir porque o movimento é constante e as políticas públicas precisam estar atentas e em constante atualização.

### **3 POLÍTICA PÚBLICA PARA O CINEMA COMO PROCESSO: REFLEXÃO COMO AÇÃO**

Em 2023, com a terceira posse de Luiz Inácio Lula da Silva como Presidente da República, novas imagens, sons, políticas e poéticas para o cinema e o audiovisual se tornam possíveis. Diversas cartas foram redigidas com propostas e demandas setoriais específicas e encaminhadas para equipe de transição do governo eleito. A eleição de Lula abriu espaço para reimaginar presentes e futuros.

Logo após a posse do novo presidente, foi realizado um grande encontro presencial no Festival de Tiradentes (janeiro de 2023). O desafio de delinear uma reinvenção do campo audiovisual a partir da ampliação de conceitos e práticas era urgente. As quatro premissas do Fórum (diversidade, desenvolvimento econômico e social, descentralização e democracia) alargaram as fronteiras do campo e conseqüentemente sua jurisdição, institucionalidade e inserção política.

Resultaram deste processo dois textos construídos coletivamente, a “Carta de Tiradentes” e a “Publicação Fórum de Tiradentes” (D’Angelo; Borgneth; Manevy, 2023).

A metodologia deste Fórum reuniu, num ambiente de escuta sincera, um conjunto de mais de 50 profissionais de diversas gerações, trajetórias e experiências, que se debruçaram sobre as espinhosas questões

transversais ao campo e produziram contribuições com a premissa de buscar uma nova cultura política para o setor, capaz de revelar a interdependência entre formação, preservação, produção e modos de difusão e circulação. A dinâmica da participação coletiva foi capaz de realizar uma fotografia em movimento do ecossistema do audiovisual, indicando um conjunto de recomendações valiosas para uma agenda de reconstrução e aprimoramento (Carta de Tiradentes, 2023).

O Fórum avançou em discussões políticas de forma orgânica, entendendo o cinema e audiovisual em sua diversidade de concepções e ações. Os apontamentos e recomendações indicaram não só a reconstrução do que foi desmontado e paralisado, mas principalmente a necessidade de reinventar políticas, conceitos e elaborar as conquistas, mapear as ausências e antecipar as emergências de novos paradigmas.

Bernardet (2009, p.193) já chamava a atenção para a necessidade de conjugar reflexão e ação:

É preciso centrar a reflexão sobre a realidade que estamos vivendo, quer gostemos ou não, e articular a reflexão com a ação. E outra coisa: é preciso que a reflexão e a ação não se voltem exclusivamente para o curto prazo [...] A questão atual não é só o problema imediato: a produção do meu próximo filme. Cineastas, exibidores e críticos têm que se convencer que estão trabalhando para montar novas estruturas de produção-distribuição-exibição. Panos quentes e medidas paliativas só agravarão a situação.

A tradição histórica da centralidade da produção e do produto foi construída a partir de discursos que hierarquizaram elos da cadeia, janelas de exibição, formas de circulação e até mesmo formatos audiovisuais. Esse discurso resultou em práticas que concentraram não apenas o financiamento, o que já é muito, mas especialmente a ação programática do cinema e do audiovisual no âmbito das políticas públicas.

Se historicamente as políticas públicas tiveram como eixo estruturante da cadeia produtiva o produto audiovisual e o foco no modelo de industrialização tradicional, no contemporâneo, a ideia de processo começa a ganhar espaço nas discussões políticas. São diversos, plurais e múltiplos os caminhos de formação, produção, distribuição/circulação, exibição/difusão e preservação, em um movimento cada vez mais complexo e interdependente.

Com a explosão de telas, tecnologias, formatos, novas arquiteturas produtivas são possíveis. Desta forma, faz-se necessário atentar para uma visão sistêmica e transversal na construção de um pensamento conceitual e prático que, na formulação de políticas, seja menos focado no produto e mais nos processos. Não é mais possível hierarquizar e naturalizar modelos de produção, caminhos de circulação da obra e formatos (curtas, médias e longas).

Essa mudança de percepção mantém sintonia com as conquistas de movimentos sociais, expansão das universidades públicas, políticas de cotas, territoriais, de gênero, de raça, de classe, entre outras. A construção de reflexões sobre a necessidade de novas peças, dispositivos, olhares e conceitos para imaginar as políticas públicas - atentando para a dimensão processual, transversal e transdisciplinar da cadeia produtiva do cinema e audiovisual no Brasil - foi pautada e acompanha os relatórios do Fórum de Tiradentes e se estende em debates como possibilidade de outra cultura política para o cinema e audiovisual brasileiro.

Pensar e agir a partir da ideia de processo na formação/educação, produção, distribuição/circulação, exibição/difusão e preservação implica em trabalhar na direção de uma

reconceituação teórica, simbólica, econômica e política que descola a centralidade da produção tanto dos lugares de decisão política, quanto da dimensão de financiamento (Bahia, 2023).

Os próprios filmes já indicam o caminho do processo. Realizadores como Allan Ribeiro, Adirley Queiroz, Lincoln Péricles, Glenda Nicácio e Ary Rosa, João Dumans e Affonso Uchôa e André Novais Oliveira trabalham nesta ideia de filme-processo. Diferentes temporalidades de produção, relações territoriais e vivencia, escolhas de elenco, misturas com o cotidiano indicam uma mudança no pensamento sobre o fazer cinema. De acordo com Mesquita (2011), o filme-processo é aquele que “se desdobra no tempo, por circunstâncias várias, resultantes de sua interseção com o vivido” (2011, p. 18). Como explica a pesquisadora:

Eu me refiro, portanto, a experiências em que o cinema se relaciona e se mistura com a experiência vivida, sendo por ela limitado, estimulado, transformado, “conformado”, ou até expandido, potencializado. Em oposição à instauração de um processo paralelo (mais ou menos impermeável) cujo ideal é o controle, a eficiência, a autonomia da cena e a manutenção de rígidas fronteiras (como no esquema convencional de produção de filmes de ficção), as “obras em processo” convocam experiências em que confluem cena e vida, em que as divisórias são porosas, em que o controle (sobre a cena) nem sempre é possível, em que o filme está a serviço ou inventa, no corpo-a-corpo com experiências que não domina totalmente, o seu singular movimento (Mesquita, 2011, p. 18).

A publicação do roteiro e diário de produção dos filmes *Árabis* (2017) e *Temporada* (2018) evidenciam o deslocamento da ideia restrita de produto para uma dimensão processual do cinema. Oliveira (2021, p. 34) escreve sobre o Festival de

Cannes em seu diário: “A distinção entre longa e curta aqui é bem evidente, e o cinema mostra também um lado ruim, revelando sua faceta muitas vezes fria de mercado, que acaba, às vezes, excluindo apostas interessantes”.

Uchôa e Dumans (2024) falam sobre o processo de escrita do roteiro:

[...] pensamos no roteiro como um momento de criação de um filme com vibração e história próprias, para além do que vai para a tela; e de natureza fluída, se transformando constantemente. Em nossa trajetória como realizadores sempre fizemos questão de afirmar o quanto para nós um roteiro é uma peça em processo, que se escreve antes, durante e depois da filmagem. Costumamos entendê-lo como uma carta de navegação (Uchôa; Dumans, 2024, p. 14).

Nas duas passagens, os realizadores deixam claro, de diferentes modos, o apontamento para a dimensão do processo, e as limitações das modulações hegemônicas e industriais.

O universo plural de formatos audiovisuais, (curta, média e longas-metragens, séries, telefilmes, vídeos etc.) bem como a diversidade de perfis de profissionais, obras, empresas, arquiteturas produtivas e territórios, exige uma nova agenda política, com novas metodologias, dispositivos e léxicos. O deslizamento da centralidade da dimensão do produto e a premência da valorização do processo impõe desafios ao papel e foco da regulação e do fomento público audiovisual no Brasil. Os novos marcos de cultura política devem buscar como balizadores as dimensões processuais, transversalidade e transdisciplinaridade.

Novas possibilidades práticas e teóricas se abrem e podem gerar uma fissura nas políticas públicas diante deste

contínuo de mudanças, sem estabilizações fixas. Para isso, é preciso atentar para movimentos históricos, com uma lupa do presente. Neste sentido, a discussão sobre dados (tema pouco discutido) e o debate sobre a agenda regulatória do vídeo sob demanda (VOD) compõem peças estruturantes desta nova possibilidade de imaginação política do cinema brasileiro no presente e para os futuros.

### **3.1 O PODER DOS DADOS PARA AS POLÍTICAS PÚBLICAS**

Um dos apontamentos mais originais do Fórum de Tiradentes foi recomendar claramente a necessidade de uma nova política oficial de dados, informações e indicadores para o cinema e para o audiovisual. Gomes (2016), ao analisar a condição de uma nação subdesenvolvida de tradição importadora, já chamava a atenção para um conjunto de fatores impeditivos para uma institucionalização da atividade. Entre eles destacou a carência de informação: “Durante anos a fio ninguém teve a ideia de como as coisas se passavam; os dados nos quais se assentavam a produção e o comércio de filmes brasileiros eram bem mais fantasiosos do que o enredo das fitas” (Gomes, 2016, p. 13). O desconhecimento das estratégias do cinema hegemônico levaria a uma tendência a ignorar sua força ou, ao contrário, a transformar o “imperialismo” em um conveniente fantasia arbitrária, que só contribuiria para a manutenção do *status quo*: “O fato de conhecermos mal as forças que tolgem nosso desenvolvimento cinematográfico e a conjuntura na qual nos debatemos enfraquecem o rendimento das disposições (...) dos que desejam servir à causa do cinema brasileiro” (Gomes, 2016, p. 25).

Os dados, as informações e a construção de indicadores nunca estiveram entre as pautas prioritárias das políticas públicas para o cinema e audiovisual. Essa lacuna está intrinsecamente ligada à tradição de uma visão industrialista focada na restrita e incompleta dimensão comercial. A necessidade da produção de informações transparentes e, mais do que isso, de indicadores, que permitam a elaboração, acompanhamento e a avaliação das políticas públicas. Os indicadores sociais qualitativos, mais do que os econômicos, quantitativos, são fundamentais para a construção das políticas públicas, elaboração de prioridades e alocação e distribuição financeira na área da cultura.

O fato é que a produção de informações e dados se tornaram o grande ativo do mundo audiovisual. Os grandes estúdios sempre souberam disso, e utilizaram a ideia de “Estado Promocional” para terem acesso a dados e informações locais e, assim, se consolidarem no Brasil (Butcher, 2024). Hoje se fala em “extrativismo de dados” para se referir ao segmento do streaming. A denominada economia de dados é considerada peça-chave do capitalismo contemporâneo e as políticas públicas para o audiovisual não devem seguir “navegando às cegas”.

Varoufakis (2025) propõe o termo “tecnofeudalismo” para pensar a dinâmica contemporânea. Para o autor vivemos na “Era do Capital-Nuvem”. Este “abarca vastos depósitos de dados, que contem infinitas fileiras de servidores, conectados por uma rede de sensores e cabos que se estende por todo o mundo” (Varoufakis, 2025, p.79). Para o economista, a grande diferença é que nesta era há um apagamento das dinâmicas tradicionais de trabalho; “a maior parte do trabalho

é executada por bilhões de pessoas de graça” (Varoufakis, 2025, p.83). Para o autor, os cidadãos tornam-se servos voluntários do capital-nuvem, alimentando um sistema de poder baseado em dados e informações dos “proletários das nuvens”. Para Varoufakis (2025, p.84):

A verdadeira revolução que o capital-nuvem impôs à humanidade é a conversão de bilhões de nós em servos das nuvens voluntários, dispostos a trabalhar sem nada em troca para reproduzir o capital-nuvem em benefício de seus proprietários.

Essa mudança política, social, economia e cultural, muitas vezes, é sustentada pela celebração das mudanças graças às tecnologias que omite que há algo político e social que a antecede. A produção servil e voluntária de dados que sustenta o capital-nuvem oculta (e transforma) relações de trabalho, controle e poder agora centradas no espaço do feudo digital e colonialismo de dados.

A transparência das operações, dados, acesso às informações, e revisão e atualização dos parâmetros de mensuração da reverberação de uma obra audiovisual tornam-se urgentes para refletir sobre as novas configurações do campo audiovisual e orientar as políticas públicas. Para o conhecimento da complexidade do audiovisual no contemporâneo, necessitamos, mais do que nunca, da produção e compartilhamento e isonomia de informações. A partir destes dados será possível elaborar políticas, processos e ações, e também construir indicadores quantitativos, mas sobretudo qualitativos, de desenvolvimento econômico, social e humano para avaliação das políticas.

Assim, parece importante trabalhar, institucionalmente, na direção de uma reconceituação oficial de dados e informa-

ções do setor que vá além da janela do cinema e lançamentos comerciais. Os festivais de cinema são parte da cadeia valorativa do audiovisual, assim como cineclubes, exibições em escolas, universidades, sindicatos, entre outros espaços têm papel importante na circulação, difusão, formação de público e precisam ser mensurados oficialmente.

Da mesma forma, é estruturante e urgente que a regulação do streaming inclua a transparência de dados e as metodologias das plataformas de VOD/streaming. As cotas para obras nacionais independentes, a proeminência e a taxação das empresas de VOD/streaming no Brasil são fundamentais, mas pouco se pode avançar em pesquisas qualitativas sem que haja transparência de dados das plataformas. O streaming faz parte deste “tecnofeudalismo” das big techs que atinge a geopolítica global.

Não há como se construir novos gestos de políticas públicas sem pensar em uma regulação que leve em conta a transparência de dados, construção de indicadores e desenvolvimento de metodologias e estatísticas que possam dar conta do espaço audiovisual em sua multiplicidade de janelas e formas de circulação (Bahia; Butcher; Tinen, 2023, p. 40).

A opacidade dos processos, operações, dados e metodologias se conformam como novas arquiteturas de poder. Estamos diante de um desafio político, ético, estético e regulatório.

Esse entendimento coletivo é fundamental para o desenvolvimento de um audiovisual mais igualitário, justo e democrático e pode (e deve) ser construído em parceria com universidades, pesquisadores, de forma transdisciplinar, plural, crítica e independente, criando um circuito virtuoso de geração de tecnologia e conhecimento. Essas sinergias vão ao

encontro de uma nova cultura política para o cinema e audiovisual transversal, transdisciplinar e integrada à sociedade.

### **3.2 VELHAS DISPUTAS, NOVOS ATORES: A HORA E A VEZ DA REGULAÇÃO DO VOD NO BRASIL**

As grandes plataformas de streaming - a maior parte delas estrangeiras - já se consolidaram como importantes agentes de produção e circulação de obras audiovisuais de alcance global, sendo o Brasil um dos principais mercados. O VOD/streaming trouxe novos desafios para o setor, para as políticas públicas do cinema e do audiovisual e para a organização da geopolítica da informação e do conhecimento.

De uma forma geral, o streaming é automaticamente associado ao “novo” e a um “futuro” que já se faz presente, em uma aproximação que ignora uma perspectiva histórica e enfatiza os ganhos e incrementos tecnológicos, obscurecendo disputas econômicas, simbólicas e políticas. As forças desiguais que envolvem o VOD/streaming, as opacidades de seus sistemas e a importância da sua regulação para o setor e para a nossa “soberania imaginativa” (Reis; Gomes; Costa, 2025) merecem maior visibilidade no campo das pesquisas sobre cinema e das políticas públicas.

Contudo, a pauta não é nova. Ainda no segundo governo Dilma Rousseff, a regulação do VOD/streaming entrou na agenda do governo. Foram elaborados estudos institucionais a partir de experiências internacionais que circularam em fóruns especializados. Naquele momento, a regulação proposta se baseava em três eixos principais: cotas, financiamento e proeminência.

A primeira se referia a estabelecer um percentual de cotas para obras brasileiras independentes nas plataformas; a segunda, estabelecer a Condecine para as empresas de streaming que atuam no país de modo que esse recurso fosse reinvestido no FSA, e a última visava garantir a visibilidade das obras brasileiras dentro do catálogo das plataformas. Contudo, esse projeto foi paralisado com o novo projeto político de 2016 (Bahia; Butcher; Tinen, 2022, p.113).

O projeto de regulação foi paralisado com o golpe de 2016. Em 2025, ainda sem regulação no país, o streaming ganha novos contornos e traz novos desafios para os agentes do setor, para os estudos de cinema e do audiovisual e para a geopolítica do conhecimento.

O processo imposto pelo VOD/streaming no país gera consequências éticas e estéticas para o audiovisual brasileiro, com a imposição de um agressivo modelo de produção, como: perda de propriedade intelectual das produtoras brasileiras; retorno à concentração em grandes produtoras, em especial no eixo RJ e SP, contratos sigilosos que determinam exclusividade e cessão de direitos; organização de equipes no modelo padrão de salas de roteiro além da disseminação do uso de jargões estrangeiros, entre outros. Essa transformação, em escala global, altera padrões de estéticas (referência de “qualidade e distinção”), modos de produção, circulação e recepção/espectatorialidade em âmbito local. Essas novas barreiras de entrada trazem novos desafios para o espaço audiovisual brasileiro no cenário doméstico e global. Embora não se possa afirmar a dominância exclusiva de um modelo, há fortes indícios de expansão de um modelo hegemônico propositalmente exigente de “desregulamentação”.

Fernandes e Abornoz (2023) evidenciam o projeto político da Netflix para a América Latina. Os pesquisadores destacam

três estratégias principais: produção de conhecimento por meio do discurso de promoção da Netflix; sua associação com atores políticos influentes (instituições privadas, governos e associações profissionais) e a aceitação das ideias da Netflix pelos principais intervenientes políticos latino-americanos.

Estes elementos fazem parte da sua estratégia transnacional e podem influenciar o debate político numa região como a América Latina. O foco nas relações de poder ampliará a compreensão da estratégia transnacional da Netflix e esclarecerá o seu papel na influência do debate político (Fernandes; Abornoz, 2023, p. 2).

Entre as mudanças operacionais, as empresas globais que até alguns anos atrás distribuíam mundialmente conteúdo audiovisual predominantemente americano passaram produzir obras locais em outras regiões do mundo. Há uma construção discursiva e prática de um arranjo produtivo “atual” - norte-americano – no qual um país latino americano como o Brasil deve se “adaptar ou encaixar”. Neste sentido, a liberdade criativa e artística é mais frequentemente restringida e restrita. É preciso se questionar se esse processo não seria a construção de uma nova hegemonia ou colonização imaginativa.

As produtoras independentes são frequentemente transformadas em prestadoras de serviços de produção. A atratividade imbatível está na velocidade de sua tomada de decisão, sua previsibilidade e a burocracia limitada de seus processos. A nova ideologia em muitos aspectos é antiga e guarda fortes semelhanças com o forte teor comercial que historicamente legitimaram o modus operandi da indústria cinematográfica americana. Butcher (2024, p.29), ao analisar a construção da hegemonia norte-americana no Brasil aponta para a:

[...] necessidade de se estar atento às estratégias de discurso que naturalizam determinados aspectos e pretendem tomar o mercado cinematográfico e suas circunstâncias como algo dado, natural. O 'mercado' não é uma entidade autônoma, um sujeito da economia constantemente invocado para justificar determinadas "realidades"; o 'mercado' precisa ser visto como um espaço heterogêneo, arbitrário e contraditório, habitado por forças de origens e intensidades diferentes que se embatem com um objetivo principal (porém não único): lucrar.

Pressupor e naturalizar um arranjo produtivo eficiente e ideal no contexto de uma unicidade de ideia de mercado impede seguir outros rumos, abertos ao riscos, experimentações e invenções. Há uma multiplicidade de possibilidades de caminhos e arquiteturas produtivas possíveis, com diferentes forças e atuações no mundo capitalista global. Expor disputas, contradições e consequências políticas permite questionar o modelo hegemônico, apresentado como único e natural na geopolítica. É nesse sentido que estudos precisam desvelar a construção discursiva e as práticas envolvidas com plataformas globais de streaming e avançar perguntas sobre como iremos salvaguardar a diversidade dos modelos de produção, corpos e imaginários brasileiros?

A regulação do VOD/streaming no Brasil ganha corpo e volta à pauta em 2023. Na publicação do Fórum de Tiradentes há a seguinte recomendação para sua regulação:

Avançar com a urgente regulação da operação do Vídeo Sob Demanda (streaming) e outras tecnologias de distribuição e veiculação de conteúdo audiovisual, atuais e futuras, considerando: a) destinação de percentual de seus faturamentos no território brasileiro para o fomento da indústria brasileira independente; b) Garantir o direito de propriedade intelectual e patrimonial para os produtores brasileiros sobre suas obras; c) Promover a transparência, garantindo o acesso a dados de mercado de streaming,

exigir a disponibilização de dados e metodologias das plataformas de VOD; d) Garantia da exibição do conteúdo audiovisual brasileiro independente em seus catálogos de programação com o devido destaque a essas obras; e) Regular a distribuição via OTT, de forma a estimular a existência e o fortalecimento de plataformas brasileiras e garantir a presença, proeminência e produção de obras brasileiras independentes em plataformas internacionais, por meio da criação da Condecine VOD e atenção às questões de direitos de propriedade intelectual (D’Angelo; Borgneth; Manevy, 2013, p.32).

Os desafios são grandes diante do setor, sociedade e congresso nacional. São mais de 10 anos de debate sobre regulação do VOD/streaming no Brasil. Neste tempo – com governo Bolsonaro e pandemia – as plataformas se fortaleceram política, econômica e culturalmente, ganhando espaço no imaginário e lares brasileiros.

A criação da Strima, em 2025, associação que congrega alguns dos principais serviços do streaming no país – Disney+, Globoplay, Max, Netflix e Prime – evidencia as disputas e jogos de poder. Preocupado com os andamentos políticos, jantares privados com grandes plataformas e ausência de posicionamentos institucionais do Ministério da Cultura diante da regulação do VOD no Brasil, o setor enviou uma carta ao Presidente da República:

Nós, entidades do setor audiovisual brasileiro, saudamos o posicionamento do Presidente Lula sobre a taxaço do Víde sob Demanda (VOD) e das Big Techs no país — um farol de esperança para um setor que há quase 14 anos aguarda regulação. Contudo, em descompasso com essa postura firme da Presidência e diante de ameaças e lobbies estrangeiros, causa-nos indignação e preocupação os movimentos dissonantes no Ministério da Cultura, que ameaçam desvirtuar essa conquista histórica. Vimos, por meio desta carta, manifestar perplexidade. No momento em que Vossa Excelência corajosamente afirma a soberania do Brasil frente a ataques e

chantagens externas, é alarmante constatar a suposta acolhida, por parte do Ministério da Cultura, de pressões das big techs. Enquanto o setor audiovisual clama por um projeto soberano, o MinC tem se posicionado de forma ambígua em relação à regulação das plataformas — um projeto anti-nacional, que atinge diretamente o que temos de mais valioso: a produção independente e a soberania cultural (21 de julho de 2025).

Os caminhos e construções políticas sobre a regulação do VOD/streaming no Brasil evoca continuidades e contradições históricas ao mesmo tempo que indica desafios para o futuro. O foco do debate continua sendo quase que exclusivo no percentual de taxaço das empresas (a campanha 12% evidenciou isso) e o protagonismo centralizado na produção, com pouca abertura para os outros elos da cadeia. O silenciamento da transparência dos dados é um ponto de atenção, pois sem estes há dificuldade de construção e avaliação das políticas públicas. Portanto, apesar de avanços, há continuidade de tradições da historiografia do cinema brasileiro nesta breve radiografia do contemporâneo.

As questões aqui abordadas se relacionam de forma circular e propõem a construção de uma nova cultura política para o cinema e audiovisual brasileiro, considerando este campo como um ecossistema vivo e em constante transformação. O movimento do cinema, com suas diferentes “mortes” e sua “expansão” (Gaudreault; Marion, 2016) requer novas atuações e imaginações políticas.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O cinema envolve tanto ciclos de destruição quanto de renovação. A preservação da memória do processo histórico é

fundamental contra qualquer tipo de amnésia ou a deslumbrada ideia mito do progresso. Porém, a nostalgia e o desespero com relação aos futuros podem cegar tanto quanto a ignorância do nosso passado.

Rupturas e continuidades atravessam a história do cinema e do audiovisual brasileiro. Os avanços e recuos, contextualizados pelo aprofundamento da construção democrática, demandam revisões permanentes nas políticas públicas e nos modos de realização do audiovisual no contemporâneo.

Há um crescente debate em fóruns especializados – festivais, seminários institucionais ou encontros privados – que se debruçam sobre questões “de mercado”, seus agentes, planos de negócio, desafios econômicos e institucionais. Contudo, esses espaços são protagonizados por profissionais atuantes que possuem interesses corporativos e imediatos. Há, portanto, uma brecha a ser ocupada pela academia na produção de conhecimento que pode, muitas vezes, se desdobrar em ações propositivas, como por exemplo, base para aperfeiçoamento de políticas públicas mais democráticas e sistêmicas. Pensar novas teorias e conceitos vai no sentido de apostar na abertura de novas possibilidades e práticas políticas.

Neste movimento de abertura para a reimaginação se situa na necessidade de repensar o papel, o foco e a relevância da regulação e do fomento público audiovisual no Brasil, a partir de uma agenda decolonial e de atenção à estrutura opressora do tripé da colonialidade do poder, saber e ser. As instituições de regulação e fomento nacionais e transnacionais têm papel essencial a desempenhar para proteger o cinema e o audiovisual a longo prazo, estimular a construção de formatos múltiplos, mais democráticos justos e igualitá-

rios no país, no contexto da política cultural territorial e do ecossistema midiático global.

Refletir sobre as disputas de uma época é um compromisso do nosso tempo para fabular os futuros que queremos. Onde estávamos, onde estamos e para onde queremos ir? Que tipo de política de fomento e que modelo de regulação queremos? Neste sentido, parece importante inserir novas peças no tabuleiro, construir novos paradigmas e novos marcos teóricos que desloquem uma inércia histórica dos estudos do campo das políticas públicas para o cinema e audiovisual no Brasil. Estimular uma nova imaginação política aberta à invenção e processo, e não ancorada na domesticação e na monocultura produtiva baseada em desempenho economicista, parece uma saída para construirmos uma “soberania imaginativa” do cinema e audiovisual brasileiro.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M. de. Gestão ou gestação pública da cultura: algumas reflexões sobre o papel do Estado na produção cultural contemporânea. In: AMANCIO, T. **Artes e manhas da Embrafilme**. Niterói: EdUFF, 2000.

ANDERSON, P. O Brasil de Bolsonaro. **Novo Estudo CEBRAP**, São Paulo, v. 1, jan-abril. 2019.

AUTRAN, A. **O pensamento industrial cinematográfico brasileiro**. São Paulo: Hucitec, 2013.

BAHIA, L. **Discursos, políticas e ações**. São Paulo: Itaú Cultural e Iluminuras, 2012.

BAHIA, L. Políticas públicas para o cinema e audiovisual em

três atos: os movimentos do cinema e audiovisual no Brasil nos anos 2000. **Revista Espirales**, Foz do Iguaçu, v. 7, n. 2, 2023, p. 27-42.

BAHIA, L.; BUTCHER, P.; TINEN, P. O setor audiovisual e os serviços de streaming: da necessidade de repensar a regulação e as políticas públicas. **Revista Epetic**. v. 24, n. 3, SET.-DEZ. 2022.

BAHIA, L.; BUTCHER, P.; TINEN, P. **Imaginar o audiovisual como política pública**. Belo Horizonte: Universo Produção, 2023. BARBERO, J. M. De las políticas de comunicación a la reimaginación de la política. **Nueva Sociedad**, Caracas, n. 175, set.-out. 2001.

BERNARDET, J. **Cinema brasileiro: Propostas para uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BOLSONARO, J. M. “Falar que se passa fome no Brasil é uma grande mentira”. **O Globo**. Política. 19.07.2019.

BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp, 2008.

BUTCHER, P. **Hollywood e o mercado de cinema no Brasil: Princípios de uma hegemonia**. Belo Horizonte: Letramento, 2024.

CALABRE, L. Política Cultural em tempos de democracia: a Era Lula. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n.58, p.137-156, jun-2014.

CARTA DE TIRADENTES. **Fórum de Tiradentes**, Belo Horizonte, 2023.

CARTA DO SETOR. **Por um Brasil Soberano e Audiovisual: Carta Aberta ao Presidente Lula**. 21 de julho de 2025. Disponível em: <https://farofafa.com.br/2025/07/21/em-carta-a-lula-entidades-do-audiovisual-apontam-traicao-ao-interesse>

-do-pais-no-interior-do-minc/#google\_vignette. Acesso em: 21 ago. 2025.

D'ANGELO, R.; BORGNETH, M.; MANEVY, A. (Orgs.). **Fórum de Tiradentes encontros pelo audiovisual brasileiro**. Belo Horizonte: Universo Produção, 2023.

DAGNINO, E. State-society relations and the dilemmas of the new developmentalist State. **IDS Bulletin**, v. 47, p. 157-167, 2016.

FERNANDES, M. R.; ALBORNOZ, L. A. Netflix as a policy actor: Shaping policy debate in Latin America. **Journal of Digital Media & Policy**, v. 14, n.2, 2023, pp. 249–268.

FERREIRA, J. **Discurso do ministro da Cultura, Juca Ferreira, por ocasião da solenidade de transmissão de cargo**. Brasília, 28.08.2008.

FURTADO, C. **Cultura e desenvolvimento em época de crise**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

GAUDREULT, A.; MARION, P. **O fim do cinema: uma mídia em crise na era digital**. Campinas; Papirus, 2016.

GOMES, P. E. **Uma situação colonial?** São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

MESQUITA, C. **Obra em processo ou processo como obra?** In: **Ciclo de debates do evento Cinema Brasileiro Anos 2000: 10 questões**. Rio de Janeiro, Centro Cultural Banco do Brasil, 5 de maio de 2011. Transcrição do debate. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/anos2000/questao9.php>. Acesso em: 06 ago. 2025.

OLIVEIRA, N. A. **Temporada**. Belo Horizonte: Editora Javali, 2021.

RANGEL, M. O Brasil na TV por assinatura. **Folha de São Paulo**, 25.08.2011, p.6.

REIS, F. V.; COSTA, J.; GOMES, J. Mostra Olhos Livres. In: **Catálogo 28 Mostra de Tiradentes**, Universo Produção, 2025.

RUBIM, A. A. C. Desafios e dilemas da institucionalidade cultural no Brasil. **Revista Matrizes**, v.11, p 57-77, 2017.

RUBIM, A. A. C.; BARBALHO, A. (orgs.). **Políticas culturais no Brasil**. Salvador, EDUFBA, 2010.

SIMIS, A. **Estado e cinema no Brasil**. São Paulo: Annablume, 1996.

SINGER, A. **Os sentidos do Lulismo: reforma gradual e pacto conservador**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

UCHÔA, A.; DUMANS, J. **Arábia: Caminhos da escrita de um filme**. Belo Horizonte: Javali, 2024.

VARELLA, G. A (re)ação da cultura em um Estado anticultural. In: CARNEIRO, J.; BARON, L. **Viver de cultura**. Niterói: Prefeitura de Niterói, 2023.

VAROUFAKIS, Y. **Tecnofeudalismo: O capitalismo o matou**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2025.

ZAVERUCHA, V. **Desvendando a Ancine**. Rio de Janeiro: Ed. do Autor, 2017.



# APONTAMENTOS E TENSÕES NA FORMAÇÃO DE ECOSSISTEMAS AUDIOVISUAIS GAÚCHOS

Miriam de Souza Rossini, Rafael Sbeghen Hoff

**Resumo:** Este texto pretende compreender as políticas públicas estaduais voltadas para o cinema, e desenvolvidas pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul por meio do Edital SEDAC/LPG 13/2023 - Audiovisual IV (ecossistema regional de audiovisual), que subsidiou a proposta de constituição formal dos Ecosistemas Audiovisuais Regionais. Ao todo, foram contemplados nove projetos de diferentes Regiões Funcionais do Estado. Com uma epistemologia crítica, adotamos como fonte de dados: a pesquisa bibliográfica em documentos públicos (Diehl, 2001), os rastros digitais (Bruno, 2012) das atividades dos ecossistemas e dos agentes governamentais, bem como o uso de entrevistas narrativas (Bauer; Gaskell, 2015) com agentes dos ecossistemas audiovisuais contemplados pelo Edital supracitado. Apesar das dificuldades iniciais para compreensão da proposta, observamos que os Ecosistemas constituídos vêm estabelecendo novos vínculos entre os realizadores, e ganhando visibilidade e reconhecimento enquanto participantes de um campo produtivo que se qualifica e se consolida.

**Palavras-chave:** Cinema gaúcho; Ecosistema audiovisual; Políticas Públicas; Mercado audiovisual.

## 1 INTRODUÇÃO

No ano de 2025, o Brasil viveu uma experiência inédita no contexto do cinema nacional (e internacional): recebeu, da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos, o Oscar de melhor filme estrangeiro por *Ainda Estou Aqui* (Walter Salles, 2024). A visibilidade e a premiação vieram celebrar uma trajetória de sucesso da obra e de seus realizadores, que já haviam angariado o prêmio de melhor roteiro no Festival de Veneza em setembro de 2024, e o Globo de Ouro de melhor atriz dramática em cinema para Fernanda Torres, em 2025. O filme é uma coprodução Brasil e França, realizado pela Globoplay e produzido por VideoFilmes, RTFeatures e MactProductions, em parceria com a ARTE France e Conspiração, com distribuição da Sony Pictures (Vilela, 2025):

A premiação traz à cena a produção cinematográfica e audiovisual brasileira, que há muitos anos (desde 1999) não recebia uma indicação ao Oscar, quando *Central do Brasil*, do mesmo diretor, concorreu na mesma categoria. Para receber o prêmio, é necessário que o filme seja realizado, visto e votado pelos espectadores (profissionais ligados à indústria cinematográfica internacional). E, para que isso ocorra, é preciso investir volumes vultosos de dinheiro na idealização e realização da obra, na sua distribuição e veiculação, além de um considerável aporte financeiro destinado ao marketing e às ações de divulgação.

Embora o filme *Ainda Estou Aqui* não tenha feito uso de verbas públicas (GOV, 2025), essa não é a realidade da maior parte dos filmes feitos no País. Seja para um projeto de curta, média ou longa-metragem<sup>1</sup>, ficcional, documental, experimental, no Brasil, para que as várias etapas do processo ocorram, os realizadores do campo do cinema precisam buscar recursos públicos, obtidos a partir de editais estruturados por políticas governamentais de fomento ao cinema e ao audiovisual. Há editais para desenvolvimento de projetos, para realização e para finalização de obras audiovisuais, para divulgação em festivais nacionais e internacionais, entre outros. Embora possa haver editais de fomento criados por instituições privadas, a maioria da verba investida é de origem pública, destinada a partir de editais Federal, Estaduais, Municipais.

O Edital SEDAC/LPG 13/2023 foi proposto pela Secretaria da Cultura do Estado do Rio Grande do Sul, a partir da verba recebida pelo Estado no âmbito da Lei Paulo Gustavo, de fomento emergencial para o campo da cultura no País. O planejamento do Edital foi feito pelo Instituto Estadual do Cinema (IECINE), órgão da SEDAC-RS, em diálogo com outras instituições do campo do cinema no Rio Grande do Sul. O delineamento do edital e do uso da verba, entretanto, foi uma decisão da Secretaria de Cultura do Estado. Não sem tensões, decidiu-se propor uma ação que buscasse o fortalecimento da cadeia produtiva audiovisual gaúcha, ao invés de investir no desenvolvimento de projetos específicos (de empresas produtoras ou de realizadores específicos). São as implicações dessa proposta que este artigo analisa. Assim, para participar do projeto, era necessário reunir: uma em-

---

1 A Lei... fixa os formatos audiovisuais para o cinema e a TV, no Brasil.

presa produtora proponente, uma instituição de ensino que oferecesse cursos de graduação no âmbito do audiovisual (bacharel ou tecnólogo), uma empresa exibidora, e participação de empresas ou profissionais da área.

Os dados apresentados neste texto objetivam, portanto, tensionar a aplicação dessa política pública empregada pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul, que subsidiou a constituição formal dos ecossistemas regionais por meio do Edital SEDAC/LPG 13/2023.

Adotamos como fonte de dados: a pesquisa Bibliográfica em documentos público e demais rastros digitais (Bruno, 2012) dos projetos e dos envolvidos neles, das atividades dos ecossistemas e dos agentes governamentais; as informações obtidas através de entrevistas semiestruturadas com agentes dos ecossistemas audiovisuais contemplados pelo Edital supracitado.<sup>2</sup> Além disso, informações disponibilizadas em eventos do setor, como o *Encontro do Sindicato do Audiovisual: ação de retomada*, realizado entre os dias 25 e 26 de março de 2025, em Porto Alegre, fazem parte do banco de dados deste artigo.

O texto é parte da pesquisa *O cinema gaúcho pós-2000: o ecossistema audiovisual entre tradições, novas sensibilidades e a urgência do tempo*, desenvolvido junto ao ARTIS – Grupo de Pesquisa em Estética e Processos Audiovisuais,<sup>3</sup> e com financiamento do Edital Universal (Chamada CNPq/MCTI Nº 10/2023).

---

2 As entrevistas fazem parte da metodologia da pesquisa que ancora esta discussão, e foram realizadas entre setembro de 2024 e julho de 2025, por membros do ARTIS envolvidos no desenvolvimento dos projetos. Foram entrevistados o proponente da produtora, da instituição de ensino e da distribuidora dos nove ecossistemas.

3 Fazem parte da equipe: Dra. Ana Maria Acker (UniRitter), Dra. Flávia Seligman (IFRS – Alvorada), Marco Antônio Bourscheid Jr. (IC UFRGS/FAPERGS), Thárys Guimarães (IC UFRGS/Voluntária).

## 2 A POLÍTICA PÚBLICA E O DESENVOLVIMENTO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL NO BRASIL

Segundo Leite (2005), desde 1925, 80% das salas de cinema brasileiras são tomadas pelos filmes estrangeiros, em especial estadunidenses. Para reverter esse cenário é que os diferentes agentes do campo do cinema (entre realizadores, exibidores, distribuidores) organizaram-se ao longo das décadas seguintes em busca de apoio do Estado. Foram várias as ações empreendidas pelo Estado, em nível federal, mas nunca suficientes para enfrentar as dificuldades que o cinema brasileiro tinha, inclusive de visibilidade interna e que o tornava um outro em seu próprio País.

Uma das ações para a mudança desse quadro foi a criação da Embrafilme (1969-1990), empresa mista público-privada que foi tendo suas funções alteradas com o tempo (Gatti, 2007). Quando foi extinta pelo Governo Collor, em 1990, a Embrafilme era responsável pelo financiamento da produção de filmes, pela sua distribuição, pela preservação, entre muitas outras ações. Foi durante a existência da Embrafilme que o cinema brasileiro ocupou 30% do mercado das salas de cinema, além de poder ser exibido em outros países, seja em festivais ou salas de cinema, ganhando finalmente prestígio e reconhecimento.

Ao refletir sobre esse período da Embrafilme, Carmo (2023) aponta que as verbas da empresa beneficiaram, em especial, uma elite burguesa produtora e autodenominada classe artística, motivo que levou à divisão desta mesma classe artística e à derrocada daquele modelo de política pública, pois de um lado estavam os realizadores que obtinham expressivos valores de financiamento para realizarem seus

filmes voltados para um mercado de consumo amplo (que era chamado de cinemão), e de outro aqueles realizadores que trabalhavam de forma quase artesanal e autônoma, com baixo ou nenhum financiamento (e que era chamado de cineminha). As críticas à gestão financeira da empresa eram muitas, em especial por quem não tinha acesso a essas verbas, por isso a proposta de fechar a Embrafilme não foi vista com maus olhos por aquela classe artística. As consequências da ação, porém, foram além do esperado, com todas as leis e instituições de regulamentação desse campo, criadas ao longo de décadas, sendo desmanteladas. Por isso, Carmo (2023, p.67) afirma:

O que era para ser a solução desses realizadores críticos à empresa — que os revelou para o mundo —, acabou explicitando a ausência de organização e estratégia coletiva quanto ao planejamento necessário para se pensar o equilíbrio entre investimentos diretos (via Estado) e indiretos (via empresas e iniciativas privadas) para gerir o cinema nacional.

Após o impeachment de Fernando Collor de Mello, em 1992, o novo governo estabeleceu algumas medidas para retomada da produção artística e cultural no País, incluindo a cinematográfica – como a Lei Rouanet (1992) e a Lei do Audiovisual (1993). Foi apenas após a criação da Agência Nacional do Cinema (Ancine, 2001)<sup>4</sup>, porém, que uma nova conformação para o setor do audiovisual foi estruturado, com leis e regramentos que vão sendo atualizados conforme o setor também se transforma e se amplia. Para o acesso às verbas públicas, havia os editais, cada um com suas características. Até 2018, os editais eram publicados com certa regularida-

---

4 Ver: Agência Nacional do Cinema - ANCINE

de, permitindo um fluxo de produção que atendia projetos maiores e mais caros e aqueles menores e de menor valor, chamados de baixo orçamento. A partir de 2019, com um novo governo assumindo, outra vez a política pública para o setor da cultura, incluindo o audiovisual, sofreu cortes e descontinuidades. O Ministério da Cultura foi extinto em 2019, afetando as políticas públicas para os vários setores abrangidos pelo MinC. E isso tornou-se mais dramático com a Pandemia da COVID-19.

Durante o período pandêmico (2020-2023), em que o mundo foi assolado pelo novo coronavírus e medidas de isolamento social foram tomadas para conter a proliferação da doença, salas de cinema foram fechadas e produções audiovisuais suspensas. Nesse período, a expansão dos serviços de *streaming* e das novas modalidades estéticas (como as gravações remotas, utilizando artefatos e dispositivos digitais de conversação, ou em ambientes domiciliares e improvisados para os padrões *broadcast*) mantiveram uma parcela pequena do mercado em funcionamento. Além disso, as grandes empresas investiram na descentralização das produções e abriram suas grades às obras coreanas, do leste europeu, mas também às brasileiras, que fizeram sucesso em vários países, inclusive no Brasil.

Com o fim do governo de Jair Messias Bolsonaro (2019-2022), houve, por parte do governo de Luís Inácio Lula da Silva (2023-atual), um impulsionamento ao setor audiovisual. Primeiro com distribuição de recursos paliativos aos profissionais impedidos de trabalhar por conta da pandemia, e depois com a implementação da retomada das instâncias de representação e diálogo para constituição de políticas pú-

blicas com o setor, afetadas diretamente pelas políticas setoriais implementadas pelo governo anterior. Inclui-se aí: a Agência Nacional do Cinema (Ancine), o Conselho Superior do Cinema (Condecine) e a própria Secretaria do Audiovisual (Sedav), junto ao Ministério da Cultura (outa vez recriado).

Entre as ações implementadas, constam, ainda, os recursos descentralizados do governo federal, distribuídos para Estados e municípios, voltados ao fomento da cadeia produtiva audiovisual a partir de editais e políticas regionalizadas. Ao fazer um balanço desse período, Bahia (2023, p.28) aponta:

O cinema e o audiovisual brasileiro passaram por alterações institucionais, conceituais e práticas a partir dos anos 2000. Diferentes governos, discursos e ações circularam no campo cultural. A vitória de Luiz Inácio Lula da Silva, em 2023, por um lado estimula novos discursos e práticas que tendem a tensionar tradições históricas do setor. Por outro, novas iniciativas e mesmo gestos de políticas públicas para o cinema e audiovisual no Brasil acionam velhas disputas e interrogam abordagens inéditas.

Observa-se que a existência de políticas públicas para o setor do audiovisual é importante para que ele se mantenha e se expanda, e essas políticas precisam existir nos diferentes níveis governamentais. Afinal, como apontam Muniz e Da Silva (2023, p.8), em pesquisa sobre a relação entre o dinheiro investido pelo poder público e o cinema nacional: “é possível concluir que existe relação de causalidade positiva e linear entre a política cultural de financiamento público aos filmes brasileiros e o sucesso desses lançamentos nas salas de cinema”. A partir disso, nos cabe perguntar: como estão sendo aplicadas, no Rio Grande do Sul, as políticas de descentralização de recursos públicos no fomento ao ecos-

sistema audiovisual gaúcho, a partir da Lei Paulo Gustavo, e formalizadas no Edital SEDAC/LPG 13/2023?

### **3 O ECOSISTEMA AUDIOVISUAL COMO POLÍTICA PÚBLICA**

O conceito de ecossistema é tomado das ciências biológicas e naturais para expressar, analogamente, um sistema de relações interdependentes entre os elementos (agentes) de um campo social e econômico. Essa ecologia das mídias, suas organizações e as pessoas que nela atuam, aponta para um novo paradigma de abordagem, tal como aponta Capra (1996, p.25):

O novo paradigma pode ser chamado de uma visão de mundo holística, que concebe o mundo como um todo integrado, e não como uma coleção de partes dissociadas. Pode também ser denominado visão ecológica, se o termo “ecológica” for empregado num sentido muito mais amplo e mais profundo que o usual. A percepção ecológica profunda reconhece a interdependência fundamental de todos os fenômenos, e o fato de que, enquanto indivíduos e sociedades, estamos todos encaixados nos processos cíclicos da natureza (e, em última análise, somos dependentes desses processos).

Essa abordagem ecológica do audiovisual como campo produtivo, tanto econômica e socialmente quanto simbolicamente, é fundamental para identificarmos as conexões entre os agentes, humanos e não humanos (políticas públicas, organizações e instituições, eventos etc.). Cartografar esse ecossistema e suas dinâmicas, incluindo a interação com outros ecossistemas, exige dos pesquisadores uma atenção especial e sensível, como propõe Canavilhas (2010, p.2):

Passamos a falar de um sistema em que meios e ambientes geram

novas e variadas relações resultantes da sua natureza instável, móvel e global, gerando um constante estado de desequilíbrio que rapidamente se reequilibra, para logo a seguir se desequilibrar novamente pela introdução de novos meios ou ambientes num ecossistema em permanente mudança.

Essa natureza instável, dinâmica e em constante mudança move a pesquisa a um estado permanente de alerta e acompanhamento, onde as respostas se dão de maneira provisória e associadas a um tempo e a um espaço definidos. Isso não quer dizer, no entanto, que sejam perecíveis, pois são válidas como marcas de um tempo em um contexto espacial determinado – no caso desta investigação –, mas não fechado.

Nesse ecossistema audiovisual, devem ser levadas em conta as instâncias ou etapas da obra audiovisual enquanto produto da indústria criativa: criação, produção, pós-produção, distribuição, exibição e audiência (formas do consumo). A cada uma dessas etapas, uma série de profissionais e processos são acionados para dar conta de suas subdivisões, inerentes a um fazer coletivo e interligado. Além disso, os agentes ligados de forma indireta a essas etapas e processos, como os governos e as agências reguladoras, igualmente ajudam a modular esse campo, com suas incertezas e transformações. Bahia (2007, p.31-32) reflete sobre esses entrelaçamentos:

O consumo e a produção de produtos audiovisuais constituem uma das atividades culturais mais importantes do mundo contemporâneo. São fontes de informação e lazer, e possuem papel estratégico na disseminação e afirmação das culturas. O audiovisual, mais especificamente o cinema, tem sido categorizado pelos economistas como bem público, na medida em que é realizado com recursos públicos (renúncia fiscal). [...] Pensar a atividade cinematográfica sob perspectiva cultural, econômica e política torna-se fundamental no mundo contemporâneo. As políticas públicas para o audiovisual no

Brasil, neste contexto, descortinam as interfaces industrial e cultural do cinema.

Nesse sentido cabe ressaltar que o Edital SEDAC/LPG 13/2023 não foca sobre a produção de produtos específicos, mas sobre a formação de uma cadeia produtiva audiovisual que permita essa produção, a fim de que essa cadeia se expanda, se fortaleça e tenha condições de se manter, mesmo em épocas em que as políticas públicas para o setor escasseiem. Desse modo, as propostas de ação dos agentes promotores dos ecossistemas são variadas e incluem, em especial: preparação de profissionais para atuação na distribuição e veiculação de obras audiovisuais; busca de fontes de financiamento, prestação de contas e controle orçamentário; comercialização e precificação das obras; licenciamentos dos produtos junto aos exibidores; descoberta de janelas e negociação com canais ou salas de exibição; organização de festivais e mostras; realização de oficinas e cursos de formação dos agentes; pesquisas e formulação de relatórios que apontem para as demandas e as potencialidades do mercado, entre outros. Todas são instâncias fortemente ligadas à função de produção executiva.

Além disso, algumas ações propõem o aperfeiçoamento de habilidades técnicas em áreas que são vistas como deficitárias, em especial ligadas à produção e pós-produção no campo sonoro e imagético. São ações que buscam, assim, a melhoria final do produto para que possa ter chances de ser exibido nas mais variadas janelas (salas de cinema, streaming, festivais etc.).

A partir dessa visão sobre o ecossistema, reconhecemos as contribuições da Economia Política da Comunicação e da Cultura (EPCC), linha teórica desenvolvida por diversos pesquisadores latino-americanos (Bolaño, 2000, 2004; Brittos; Kalikoske, 2012), que encontra na definição de Mosco (1998, p. 2) sua síntese: “Economia Política é o estudo das relações sociais, particularmente as relações de poder, que mutuamente constituem a produção, distribuição e consumo de recursos, incluindo os recursos comunicacionais”<sup>5</sup> (Tradução dos autores).

A EPCC contribui ainda com o conceito de padrão tecnostético proposto por Bolaño (2000, p. 234-235):

uma configuração de técnicas, de formas estéticas, de estratégias, de determinações estruturais, que definem as normas de produção cultural historicamente determinadas de uma empresa ou de um produtor cultural particular, para quem esse padrão é fonte de barreiras à entrada no sentido aqui definido.

O conceito de barreiras é tratado pelo autor como uma série de regras institucionais de defesa do mercado e das organizações nacionais, frente à pressão da globalização e do capital internacional por fatias cada vez maiores de audiência de seus produtos (no caso específico, os audiovisuais). Porém, aqui, faremos uma ampliação ou deslocamento desse conceito, aplicando-o às regras explicitadas em políticas públicas de fomento aos ecossistemas regionais gaúchos e suas implicações.

---

5 Original: “In the narrow sense, political economy is the study of the social relations, particularly the power relations, that mutually constitute the production, distribution, and consumption of resources, including communication resources.”

## 4 A LPG NO CONTEXTO DAS POLÍTICAS DE CINEMA NO RS

A Lei Complementar nº 195, de 8 de julho de 2022, conhecida como Lei Paulo Gustavo (LPG), aprovada em meio à pandemia de COVID-19, representa um avanço na descentralização de recursos federais destinados ao fomento de ações culturais, pois pessoas físicas, jurídicas sem fins lucrativos e empresas puderam pleitear subsídios para a implementação de projetos em diferentes regiões do país. No total, foram disponibilizados pela LPG um montante de três bilhões, oitocentos e sessenta e dois milhões de reais, sendo que os projetos submetidos deveriam contemplar ações afirmativas que estimulassem a participação e o protagonismo de agentes, com especial atenção (cotas) ao público formado por mulheres, pessoas negras, indígenas, com deficiência e comunidade LGBTQIA+, por exemplo.

O Decreto Nº 11.525, de 11 de maio de 2023 salienta, ainda, que os Editais abertos para ampla concorrência aos recursos da LPG deveriam reservar um mínimo de 20% das vagas para pessoas negras e de 10%, no mínimo, para pessoas indígenas, sem que isso impactasse sobre outras ações afirmativas previstas no projeto.

No caso da Secretaria de Estado da Cultura do Rio Grande do Sul (SEDAC), o Edital de Concurso 13/2023 foi lançado, em agosto de 2023, visando estruturar e fomentar ações a partir de ecossistemas regionais, tendo como prerrogativas iniciais que: a) o proponente fosse uma produtora audiovisual (CNAE 59); b) houvesse a presença de uma universidade, pública ou privada, ou Instituto Federal, com atividade de ensino presencial dentro da RF da

produtora proponente, “com curso técnico ou de ensino superior vinculado à produção e realização audiovisual, cinema, produção em mídia ou multimídia audiovisual e ou produção de áudio de vídeo” (Edital SEDAC/LPG nº 13/2023, Artigo 1.4 a); c) empresas de serviços independentes de vídeo por demanda, de distribuição ou licenciamento de produções audiovisuais; d) empresas de audiovisual com CNAE 59 ou 62.01 até 62.04. O montante disponibilizado por esse Edital foi de sete milhões, quinhentos e sessenta e nove mil, duzentos e sessenta e sete reais e oitenta e sete centavos.

Foram contemplados, segundo dados divulgados pelo Diário Oficial do Estado nº 32, página 131, em 19 de fevereiro de 2024, os seguintes ecossistemas, conforme a Tabela 1, a seguir.

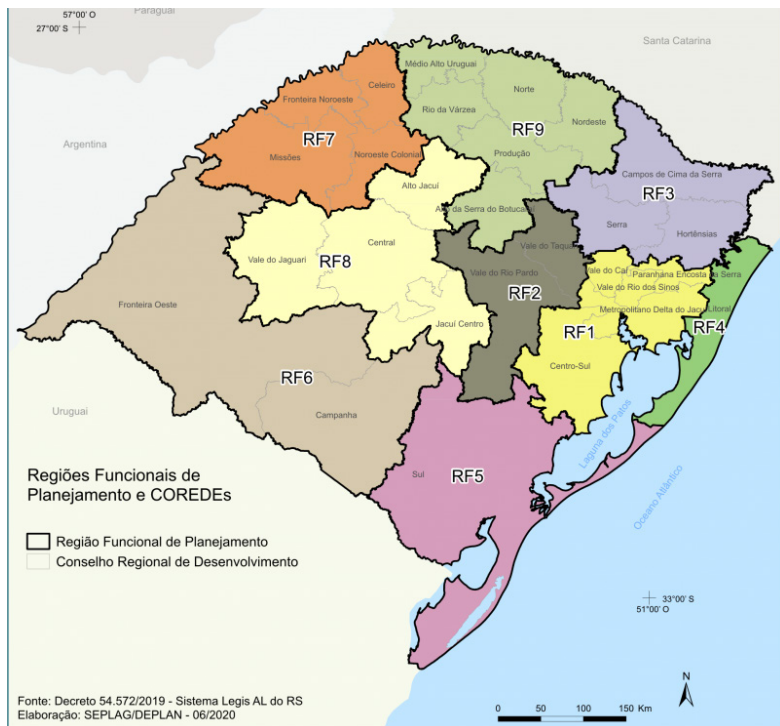
**Tabela 1 - Ecossistemas contemplados pelo Edital SEDAC/LPG 13/2023**

<b>Ecossistema</b>	<b>IES</b>	<b>Nº de Empresas</b>	<b>RF</b>	<b>Valor Total</b>	<b>Proponente</b>
ARS (Pelotas)	UFPEL	15 (26)	5	822.810,93	Francisco Ferrari Maximila
Coletivo Audiovisual (Porto Alegre)	Uniritter	67	1	1.159.014,03	Eduardo Goldberg Rabin
Ecossistema da Montanha (Caxias do Sul)	FSG	36	3	509.591,15	Daniel Fernando Masía Herrera (DH Projetos)
Ecossistema Profissa (Porto Alegre)	PUCRS	10	1	230.600,53	Armazém de Conteúdo
InovaCine (Porto Alegre)	Unisinos	56 (69)	1	1.426.297,17	Daniela Gouveia Menegotto (Lança Filmes)
Metropolitano RS (Alvorada)	IFRS	36	1	1.022.278,91	Animal Produtora Cultural
Movimento Marginal (Caxias do Sul)	UCS	11	3	276.270,09	Martha Bertola Herbst de Oli- veira
RS Fantástico (Novo Hamburgo)	Feevale	62 (xx)	1	1.231.788,06	Bactéria Filmes
Santa Cruz Polo Audiovisual (Santa Cruz do Sul)	Unisc	41 (xx)	2	897.091,72	Supernova Filmes

Fonte: Diário Oficial do Estado, nº32, de 19 de fevereiro de 2024.

A partir da Tabela 1, podemos contabilizar nove ecossistemas distribuídos em quatro Regiões Funcionais (RFs) do Estado do Rio Grande do Sul. As RFs resultam do agrupamento dos 28 Conselhos Regionais de Desenvolvimento (COREDEs), com a finalidade de facilitar o planejamento estratégico do governo para atender demandas e vocações, conforme as especificidades de cada área, constituídas a partir de critérios econômicos e sócio-históricos. Na Figura 1, é possível ver a distribuição das RFs no Estado.

**Figura 1** - Atlas das Regiões Funcionais no RS



**Fonte:** Regiões Funcionais de Planejamento (RFs) - Atlas Socioeconômico do Rio Grande do Sul

A RF1, que engloba Porto Alegre e Região Metropolitana, concentra cinco ecossistemas: três em Porto Alegre, um em Al-

vorada, em parceria com Canoas, e outro em Novo Hamburgo. As regiões serranas possuem três ecossistemas: um em Santa Cruz do Sul (RF2) e dois em Caxias do Sul (RF3). Por fim, a região sul do Estado, possui um ecossistema em Pelotas (RF5).

Outro dado importante emerge dessa Tabela 1: nem todas as RFs foram contempladas com ecossistemas organizados e subsidiados pelo Edital SEDAC/LPG 13/2023: as regiões 4 (litoral), 6 (campanha e fronteira oeste), 7 (missões), 8 (alto Jacuí) e 9 (médio e alto Uruguai) não tiveram projetos de ecossistemas subsidiados pelo Edital, pois não apresentavam todos os elementos necessários para a apresentação do projeto.

Em especial, a falta de cursos de Cinema ou de Audiovisual, ou Multimídia inviabilizou que outros grupos pudessem participar do processo. Entre os cursos que participam dos ecossistemas, observa-se que a maioria é de instituições privadas ou comunitárias (PUCRS, UniRitter e Unisinos, em Porto Alegre; Feevale em Novo Hamburgo; Unisc em Santa Cruz; UCS e FSG, em Caxias). Das instituições públicas, um curso é de um instituto federal (IFRS – Alvorada), e outro é de uma universidade federal (UFPeI). Todos foram criados a partir dos anos 2001, durante a expansão do setor no Brasil.

A variação da verba recebida pelos Ecossistemas deveu-se a fatores que, segundo os entrevistados, não estavam especificados no edital: número de empresas associadas a cada proposta, produção acadêmica das instituições de ensino, registrada e apresentada na inscrição. O fato de que a PUCRS tenha recebido o menor valor entre as instituições aprovadas no Edital – embora seja uma das instituições de ensino e pesquisa mais tradicionais do Rio Grande do Sul, com consolidada produção acadêmica no campo do cinema, já que

vários dos professores do Curso Tecnólogo em Audiovisual são também professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – permite inferir que alguns critérios foram, efetivamente, definidos ao longo do processo de avaliação.

Para a inscrição, também não foi solicitado um plano de atuação, algo que os aprovados fizeram depois. A falta desse plano inicial dificultou para alguns ecossistemas entenderem, em especial, a articulação entre os entes associados em cada proposta. Essa dificuldade era mais visível nas entrevistas realizadas em 2024, quando os primeiros grupos estavam dando início às atividades; com o tempo e após o evento organizado pelo SIAV-RS em março de 2025, as empresas participantes passaram a se articular melhor. As diferenças no prazo de execução das ações estão ligadas ao fato de que cada empresa proponente assinou o Termo de Responsabilidade e Compromisso do Edital em épocas diferentes. Conforme o cronograma, os proponentes tinham cinco dias para apresentar o plano de trabalho, após a aprovação da proposta, e este plano tinha até nove meses para ser analisado e aprovado pela SEDAC. Só então a execução da proposta seria iniciada, e precisaria ser concluída em doze meses.

## **5 A ARTICULAÇÃO DOS ECOSISTEMAS AUDIOVISUAIS NO RS**

Ao abrir o Edital SEDAC/LPG nº13/2023 para credenciamento de projetos de estruturação e ação dos ecossistemas audiovisuais regionais no Estado do Rio Grande do Sul, o governo estabeleceu, entre as regras previstas no documento, a vinculação obrigatória de uma produtora audiovisual com uma Instituição de Ensino Superior (IES), atuante na RF da

proponente, com aulas presenciais, que ofertasse curso de formação profissional nas áreas do cinema ou audiovisual. Cabe salientar que no Estado existem os seguintes cursos superiores na área em instituições públicas e privadas de ensino, conforme Tabela 2:

**Tabela 2** - Cursos superiores em cinema ou audiovisual no RS

Instituição de Ensino	Nome do Curso	Natureza da IES	RF
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS	Produção Audiovisual	Privada	1
Uniritter	Cinema e Produção Audiovisual	Privada	1
Unisinos	Realização Audiovisual	Privada	1
Feevale	Produção Audiovisual	Privada	1
Instituto Federal do Rio Grande do Sul - IFRS	Tecnologia em Produção Multimídia	Pública	1
Universidade de Santa Cruz do Sul – Unisc	Produção em Mídia Audiovisual	Comunitária	2
Universidade de Caxias do Sul – UCS	Produção Audiovisual	Comunitária	3
Faculdade da Serra Gaúcha – FSG	Produção Audiovisual	Privada	3
Universidade Federal de Pelotas – UFPEL	Cinema de Animação Cinema e Audiovisual	Pública	5

Fonte: os autores

Nesse aspecto, um primeiro ponto de tensionamento se abre à discussão: nem todos os realizadores audiovisuais gaúchos possuem formação em cinema ou audiovisual espe-

cificamente, até porque os cursos são relativamente recentes, muitos tendo iniciado suas atividades na primeira década dos anos 2000. Assim, atrelar a apresentação de propostas para constituição de ecossistemas audiovisuais regionais aos cursos específicos da área, em um primeiro momento, pode ter sido uma estratégia de valorização da formação profissional pelas vias formais, porém há de se considerar que essa exigência pode ter contribuído para os “vazios” regionais. É o caso da RF 9, onde existe o curso de Jornalismo na Universidade de Passo Fundo (UPF). A região também apresenta empresas atuantes no mercado audiovisual, tais como a Adverse, Fábrica Sonora, Bracia e Filmist Media, para citar alguns exemplos. Outro exemplo é a RF 6, onde o produtor e ativista cultural Zeca Brito promove o Festival Internacional de Cinema da Fronteira no município de Bagé, mas não tem um ecossistema contemplado pelo edital em sua região, pois não há curso de cinema. A URCAMP, porém, possui curso de Jornalismo, assim como a UPF. O mesmo ocorre em Santa Maria, onde o tradicional Festival Santa Maria Vídeo e Cinema ocorre há mais de uma década, reunindo realizadores e pesquisadores locais. Embora as instituições de ensino da cidade (UFSM, Unifra) ofereçam formação em Comunicação, a falta de um curso de cinema não permitiu a constituição de um Ecossistema.

A formação nas áreas da Comunicação, em especial em Publicidade e Propaganda e em Jornalismo, são as mais comuns entre a maioria dos realizadores do Estado, mas não são as únicas. Alguns exemplos poderiam ser citados: a presidente do Sindicato da Indústria Audiovisual (SIAV-RS), Alethea Selonk tem formação em Jornalismo; a palestrante convidada para o Encontro do SIAV em março de 2025, Mi-

nom Pinho, tem formação em Ciência da Computação; uma das integrantes do Instituto Estadual do Cinema e responsável pela apresentação dos dados da pesquisa prévia ao lançamento do Edital, aplicado junto aos agentes do setor, durante o mesmo encontro do SIAV, Renata Martins, também possui formação em Jornalismo; Jorge Furtado, um dos mais consagrados roteiristas do cinema gaúcho, não possui formação superior concluída em nenhuma das áreas cursadas (Jornalismo, Direito, Medicina, Psicologia e Artes Plásticas). Isso sem mencionar os docentes atuantes nos cursos de cinema e audiovisual, que em sua maioria são formados predominantemente nas áreas da Comunicação Social. Também é predominantemente na Comunicação que a maioria dos pesquisadores da área de Cinema, no Rio Grande do Sul, fazem o mestrado e o doutorado.

Esse, no entender dos pesquisadores, é um ponto frágil da política pública analisada, pois, ao adotar esse critério para as Instituições de Ensino Superior (IES), corroborou com a manutenção das verbas públicas centralizadas na região metropolitana e junto às maiores IES (em número de estudantes matriculados), em detrimento de outras regiões com atuação, mas sem cursos de formação específicos na área. Essa política, que definiu barreiras para o acesso ao edital, portanto, pode ser enquadrada como um padrão tecnoestético vigente, que determina em última instância quem tem direito facilitado de acesso às verbas de fomento aos ecossistemas.

É bem verdade que não existe nenhuma restrição à participação de agentes de outras RFs nos ecossistemas contemplados pelo edital, uma prerrogativa que facilita o trânsito e a troca de experiências entre essas pessoas. As empresas

coligadas aos projetos são oriundas de diferentes partes do Estado. A participação, porém, nos encontros formativos ou nas reuniões executivas exige deslocamentos por vezes difíceis (centenas de quilômetros), em horários nem sempre compatíveis com as atividades profissionais de quem mora em outros municípios, ou, somando-se às despesas de transporte, há as de estadia e alimentação dos representantes das organizações.

Considerando que os cursos na área de Comunicação Social (Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas), além de historicamente consolidados, também proporcionam formação no campo do audiovisual – com disciplinas curriculares como telejornalismo, produção em rádio, cinema e TV ou roteiro para audiovisual –, eles poderiam ter sido contemplados entre as exigências de credenciamento das IES. Isso permitiria um alcance maior e uma democratização do acesso ao recurso, que acabou concentrado na RF1, onde historicamente já há mais acesso às verbas e às instituições de fomento. Universidades como a UPF (de Passo Fundo), a Unipampa (de São Borja) e a Unijuí (de Ijuí) ou a Unicruz (de Cruz Alta), para citar mais alguns exemplos, poderiam pulverizar essa verba para outras RFs não contempladas, e que igualmente produzem audiovisual, ou que realizam mostras de filmes, e isso ampliaria a ambiência cinematográfica, em nível estadual, gerando interesse, pesquisa, consumo cultural.

Vale novamente frisar que, entre as IES contempladas pelo Edital, duas são públicas, duas são comunitárias (ou seja, os estudantes pagam mensalidade, mas a organização é gerida por uma fundação, sem fins lucrativos, onde o recurso

é totalmente reinvestido) e cinco são privadas. Essa condição impõe, implicitamente, um tom de competitividade entre os ecossistemas, uma vez que a apresentação de projetos e a contemplação de recursos públicos ao projeto podem ser vistos, mercadologicamente, como um parâmetro de competência dos profissionais envolvidos na elaboração destes.

Essa condição se mostra contraditória ao discurso explicitado pelos representantes da SEDAC e do SIAV-RS durante o Encontro realizado em março de 2025, em que a colaboração e o associativismo entre os ecossistemas foram apresentados como um caminho para a articulação política do campo em busca de maior representatividade junto às organizações industriais (tal como a Federação das Indústrias do Rio Grande do Sul - FIERGS) e os governos estadual e federal.

Na prática, IES que cobram mensalidades por seus cursos buscam, através dos ecossistemas e da vertente de formação profissional e/ou da realização de pesquisas mercadológicas, oportunidades de faturamento e diferenciação frente à concorrência no âmbito educacional. Visibilidade, ingresso de novos estudantes, matrículas e mensalidades, empregabilidade e reputação são alguns dos elementos em jogo a partir da participação dessas organizações nos ecossistemas. Ainda que o Edital SEDAC/LPG 13/2025 não deixe clara a participação delas, cláusulas de proibição do aporte de recursos em compra de equipamentos e aparelhamento de laboratórios acabam por limitar a atuação dos docentes na dinâmica dos ecossistemas, uma vez que os recursos só podem ser destinados à contratação de serviços prestados.

Os discursos dos agentes do ecossistema durante o Encontro do SIAV-RS também apresentam distanciamento ao

objetivo explicitado pelo Edital em análise, especificamente em seu artigo 1.4.3: “Na realização deste edital estão asseguradas medidas de democratização, desconcentração, descentralização e regionalização do investimento cultural, com a implementação de ações afirmativas” (Edital SEDAC/LPG N°13/2023, s/p). Tanto quantitativamente quanto qualitativamente, regiões menos favorecidas economicamente, com maior distanciamento entre as classes sociais e menor diversificação das atividades econômicas (em especial, ligadas à indústria criativa) continuam preteridas; a definição de cursos ofertados pela IES é um dos elementos que produziu essa barreira.

Além dessas barreiras impostas às IES, um outro fator foi decisivo para certa opacidade quanto às ações a serem empreendidas pelos Ecosistemas: a falta de transparência sobre os planos de trabalho, elaborados à posteriori e aprovados pelo IECINE, junto à SEDAC, para a destinação das verbas públicas. Durante a pesquisa, representantes das duas instâncias foram consultados sobre o acesso aos planos de trabalho dos ecossistemas, obtendo como resposta que os mesmos não poderiam ser disponibilizados para consulta antes da prestação de contas e da aprovação final dos projetos. Essa informação causou surpresa aos pesquisadores, uma vez que as verbas disponibilizadas são públicas e os planos de trabalho são uma exigência do Edital. Mesmo que sua definição tenha se dado após a constituição formal dos ecossistemas, os planos de trabalho passaram por aprovação do IECINE para liberação das verbas e, conforme explicitados pelo próprio Edital, eles não configuram dados sensíveis (protegidos pela Lei Geral de Proteção de Dados). Sem acesso ao cronograma e ao plano de

ação dos ecossistemas, não há como o cidadão comum fiscalizar e acompanhar a aplicação dos recursos governamentais. A garantia da transparência é importante, em especial num uso que envolve empresas privadas e IES de diferentes naturezas contempladas com dinheiro público.

Cabe salientar que os agentes dos ecossistemas, ainda que privilegiem diferentes formas de atuação no mercado, a partir de demandas latentes e/ou de identificação de potencialidades a serem fomentadas, possuem a competência e a responsabilidade de manterem explícitas suas ações envolvendo recursos públicos. Essa comunicação interdependente e complexa exige colaboração mútua entre as partes. É provável que o pouco tempo entre a organização dos entes para participarem do edital, a aprovação e articulação da proposta para sua realização tenha dificultado a etapa de visibilização das ações, mas de qualquer forma ela é uma das etapas previstas.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento dessa pesquisa, ainda em andamento, tem envolvido muitos contatos com os vários envolvidos nos projetos. Escolher para a pesquisa um objeto que está em processo é um desafio que se acrescenta à pesquisa acadêmica, mas que também permite ver os desdobramentos das ações entre o planejamento e a execução. E com isso as indecisões, os acertos de rotas, os avanços mesmo quando havia várias dúvidas.

Como apontamos, políticas públicas, elementos econômicos, organizações e instituições, e os próprios dispositi-

vos do meio audiovisual constituem uma ecologia complexa, dinâmica, em transformação. Cada ecossistema foi se fazendo no processo, testando experiências e diálogos.

O que pode ser observado até o momento foi uma busca de diferenciação entre os ecossistemas, e uma atuação muito focada no público “interno”, vinculado diretamente aos entes participantes de cada formação. Ainda que as ações sejam abertas ao público “externo”, tal como previstas no Edital em análise e divulgadas pelos próprios coletivos, a parte estrutural e organizacional dos ecossistemas, com ênfase nas estratégias internas de distribuição dos recursos financeiros, não pode ser auditada pela falta de acesso aos dados, nem é possível saber ainda a eficácia das ações.

De qualquer modo, como um primeiro edital com essa conformação, os resultados, conforme os entrevistados, começam a aparecer. Em especial para os ecossistemas da região metropolitana de Porto Alegre e para aqueles do interior do Estado, há novos vínculos sendo formados que possibilitam parcerias em outras ações, visibilidade e reconhecimento do trabalho feito. Nesse sentido, o resultado do Edital é positivo.

A grande dúvida de todos é como esse arranjo produtivo vai se manter a longo prazo, pois ainda não há certeza de que haverá uma nova edição desse edital, já que a verba para ele tinha prazo para ser executado. Caso haja uma nova edição, seria importante rever a barreira estabelecida quanto aos cursos habilitados a participarem da formação do ecossistema, pois isso permitirá que mais instituições de ensino possam ser parceiras das ações. E por consequência será possível ter ecossistemas audiovisuais em Regiões Funcionais nas quais há uma ambiência de cinema, mas que

agora, pelas barreiras do Edital, não puderam ser contempladas na distribuição de verbas.

Levando-se em conta a importância do audiovisual nas sociedades contemporâneas, é fundamental que a política pública facilite o acesso a verbas que irá democratizar o processo de produção e de consumo. Desse modo, caso haja uma segunda edição, a revisão de alguns dos critérios de formação dos ecossistemas vai ser importante para que mais RFs sejam contempladas.

E esperamos que haja uma segunda edição, pois a proposta deste Edital, que é do desenvolvimento dos arranjos produtivos locais, é fundamental para uma área que só vive a partir da formação de parcerias, de redes, articulando diferentes tipos de empresas e profissionais de audiovisuais, mas também legislações, prefeituras e secretarias municipais, e demais interessados no campo da cultura em cada município do Estado. O audiovisual é uma janela de possibilidades, pois, pela sua natureza, é arte e é indústria.

## REFERÊNCIAS

BAHIA CESÁRIO, L. Políticas públicas para o cinema e audiovisual em três atos: os movimentos do cinema e audiovisual no Brasil nos anos 2000. *Revista Espirales*, 7, n. 2, 2023, p. 27-42. Disponível em <https://revistas.unila.edu.br/espirales/article/view/4410>. Acesso em: 21 abr. 2025.

BAHIA CESÁRIO, L. Reflexões sobre as atuais políticas públicas para o cinema no Brasil em meio à transnacionalização da cultura. *Revista Sessões do Imaginário*, n.18, dez 2007. On line. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/article/view/2586/2007> . Acesso em: 21 abr. 2025.

BOLAÑO, C. R. S. **Indústria cultural, informação e capitalismo**. São Paulo: Hucitec, 2000.

BRITTOS, V. C.; KALIKOSKE, A. **Economia política das indústrias culturais: comunicação, audiovisual e tecnologia**. Porto: Média XXI, 2012.

BRUNO, F. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 3, pp. 681-704, set./dez. 2012.

CANAVILHAS, J. O novo ecossistema mediático. **Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação**, 2010. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-o-novo-ecossistema-mediatico.pdf>. Acesso em: 6 fev. 2020.

CAPRA, F. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

CARMO, R. A. E. do. As políticas públicas para o audiovisual no Brasil: do (possível) furor criativo ao apagão imagético. **Revista Brasileira de Cultura e Políticas em Direitos Humanos**, v.4, n.1, 2023. Disponível em <https://revistas.ufrj.br/index.php/metaxy/article/view/58140>. Acesso em: 21 abr. 2025.

EDITAL SEDAC/LPG nº13/2023. Disponível em [https://www.procultura.rs.gov.br/upload/1692912906edital\\_ecossistemas\\_regional\\_do\\_audiovisual.pdf](https://www.procultura.rs.gov.br/upload/1692912906edital_ecossistemas_regional_do_audiovisual.pdf). Acesso em: 02 abr. 2025.

GATTI, A. P. **Embrafilme e o cinema brasileiro** [recurso eletrônico]. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2007. 113 p. em PDF - (cadernos de pesquisa; v. 6). Disponível em: [embrafilme.pdf](#). Acesso em: 02 abr. 2025.

GOV. “Ainda estou aqui” não foi contemplado pela Lei Rouanet. GOV.BR. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/fatos/brasil-contra-fake/noticias/2025/03/201cainda-estou-aqui201d-nao-foi-contemplado-pela-lei-rouanet>. Acesso em: 02 abr. 2025.

LEITE, S. F. **Cinema brasileiro**: das origens à retomada. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2005.

MUNIZ, A. B.; DA SILVA, L. M. R. A. O impacto da política cultural de incentivos no setor audiovisual brasileiro: uma análise econométrica. In: **Anais do XII Seminário Internacional de Políticas Culturais**. Out 2023. Disponível em: [https://www.gov.br/ancine/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/artigos/impactodasleisdeincentivo\\_alexeluana.pdf](https://www.gov.br/ancine/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/artigos/impactodasleisdeincentivo_alexeluana.pdf). Acesso em: 21 abr. 2025.

MOSCO, V. **The political economy of communication**. 2. Ed. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: Sage, 2009.

VILELA, L. Oscar 2025: ‘Ainda Estou Aqui’ faz história e vence prêmio de Melhor Filme Internacional. **Exame**. 2025. Disponível em: [https://exame.com/casual/oscar-2025-ainda-estou-aqui-faz-historia-e-vence-premio-melhor-filme-internacional/?utm\\_source=copiaecola&utm\\_medium=compartilhamento](https://exame.com/casual/oscar-2025-ainda-estou-aqui-faz-historia-e-vence-premio-melhor-filme-internacional/?utm_source=copiaecola&utm_medium=compartilhamento). Acesso em: 02 abr. 2025.



# POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O AUDIOVISUAL E O CINEMA EXPANDIDO NO BRASIL: A URGÊNCIA DE UMA VISÃO ABRANGENTE PARA O FUTURO DO SETOR XR

Alessandra Meleiro  
Alexandre Muniz

**Resumo:** Historicamente, o financiamento de grande parte da produção e da difusão artística no Brasil esteve vinculado à ação estatal, seja por meio da atuação de instituições culturais públicas, subvenções e apoios a instituições privadas, patrocínio direto a projetos ou, mais recentemente, por meio de isenções fiscais, leis de incentivo, fundos estatais ou lançamento de editais específicos. No campo audiovisual, muitas das legislações e mecanismos vigentes estão orientados a formatos audiovisuais tradicionais, com foco no cinema linear e nas produções seriadas. As realidades estendidas (XR, que compreende Realidade Aumentada, Virtual e Mista), por outro lado, operam em uma lógica distinta — interdisciplinar, híbrida e muitas vezes interativa — o que exige critérios de avaliação, acompanhamento e

financiamento mais flexíveis e atualizados. Apesar do papel central que o audiovisual ocupa na cultura contemporânea, as políticas públicas ainda não contemplam integralmente as especificidades produtivas e distributivas das mídias imersivas, especialmente diante da consolidação das realidades estendidas, de outras linguagens expandidas e da multiplicação de novos formatos e mídias digitais. O artigo discute as políticas públicas para o audiovisual no Brasil nas últimas três décadas, enfatizando a necessidade de uma abordagem sistêmica para o financiamento e regulação do cinema expandido e das tecnologias de realidade estendida (XR), enfocando os desafios significativos enfrentados pelos atuais marcos regulatórios no que tange às especificidades do setor XR. Por fim, traça recomendações para o letramento imersivo dos agentes do setor, como forma a reconhecer o audiovisual como um campo diversificado, e para alinhamento das políticas públicas às práticas artísticas e industriais contemporâneas.

**Palavras-chave:** Audiovisual; XR; Realidade Estendida; Política Pública.

## 1 INTRODUÇÃO

A expansão do cinema e do audiovisual não é um fenômeno recente. Desde o início do século XX, pesquisadores investigam o potencial do cinema tanto em sua forma quanto em sua capacidade de alcance e de interação com a percepção humana. O que ocorria dentro da sala escura — a experiência estética, subjetiva e sensorial proporcionada pela projeção em movimento — já era objeto de estudo que ultrapassava os limites técnicos da arte cinematográfica, articulando-se diretamente com estruturas cognitivas e perceptivas. Como

afirma Xavier (2005), o cinema sempre foi, simultaneamente, tecnologia e linguagem, dispositivo técnico e experiência estética, arte e indústria.

A presença de novas formas audiovisuais em festivais internacionais, intensificada na última década, evidencia esse processo de expansão do conceito de cinema e reafirma sua potência sensorial, já intuída desde as origens do meio. Um exemplo pioneiro encontra-se em *The Photoplay: A Psychological Study* (1915), do psicólogo alemão Hugo Münsterberg, que analisava os mecanismos psicológicos da percepção fílmica e situava o espectador em posição ativa. Para ele, a aceitação da ilusão cinematográfica dependia tanto de operações intelectuais (atenção e memória) quanto de investimentos afetivos (imaginação e emoção). Ao mostrar como a mente constrói movimento a partir de imagens estáticas e atribui sentido às artificialidades da linguagem fílmica, Münsterberg (1915) antecipou debates posteriores da fenomenologia e da filosofia da imagem, aproximando-se de pensadores como Maurice Merleau-Ponty e Gilles Deleuze.

Esse aspecto psicológico na origem do cinema ganha ainda mais relevância hoje, com as novas formas de captação, processamento e projeção digitais, que intensificam o impacto sensorial da obra e produzem experiências mais imersivas e realistas. Nesse panorama, torna-se evidente a necessidade de repensar as políticas públicas audiovisuais sob uma perspectiva mais abrangente e interseccional. Afinal, a expansão do audiovisual não apenas transforma a forma da obra e os modos de recepção, mas também impacta profundamente a maneira como percebemos e nos relacionamos com a realidade.

Contudo, apesar do papel central que o audiovisual ocupa

na cultura contemporânea, as políticas públicas brasileiras ainda não acompanharam sua rápida expansão, especialmente diante da consolidação das realidades estendidas (XR) e da multiplicação de novos formatos e mídias digitais. XR, ou Realidade Estendida, é um termo abrangente que engloba diferentes tecnologias digitais capazes de expandir a percepção da realidade e criar experiências imersivas. Essas tecnologias reconfiguram tanto os modos de produção quanto as formas de recepção, exigindo uma revisão nas políticas de incentivo e regulação. Impulsionado pelo avanço dos smartphones, das redes 4G/5G e de motores gráficos como *Unity* e *Unreal Engine*, o XR consolidou-se como parte central da chamada Web 3.0, marcada pela conectividade, pela interatividade e pela imersão sensorial.

As três principais modalidades de XR — Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Realidade Mista — ampliam a experiência estética ao mobilizar sensações de presença e corporeidade. Recursos como o som espacial<sup>1</sup>, sobretudo na forma da ambisonia<sup>2</sup>, intensificam a percepção do espectador ao integrar estímulos auditivos e visuais, produzindo experiências imersivas mais críveis. Essa dimensão sensorial reposiciona o audiovisual como uma arte expandida, que ultrapassa a exibição linear e se aproxima de vivências performáticas e interativas.

Nesse contexto, o cinema se transforma em performance,

---

1 Recurso de áudio que busca reproduzir a maneira como ouvimos os sons no mundo real, considerando não apenas a intensidade e a direção, mas também a profundidade e a altura das fontes sonoras.

2 Um dos formatos mais importantes dentro do som espacial, a ambisonia capta e reproduz o campo sonoro esférico completo: frente, trás, lados, acima e abaixo. Isso é feito por meio de microfones ambisonicos que gravam a posição e o movimento das fontes sonoras em relação ao ouvinte.

especialmente em transmissões ao vivo no metaverso, espetáculos digitais e experiências interativas que rompem a “quarta parede”. A intermediação visual digital, aliada à captura de movimento (*motion capture*) e às imagens volumétricas, possibilita a criação de ambientes híbridos e a presença de avatares em tempo real, como no espetáculo *Cosmogony*<sup>3</sup> e *Sugar*<sup>4</sup>. Assim, o XR redefine o audiovisual como prática imersiva, coletiva e participativa, em que o público não apenas assiste, mas também atua como parte integrante da narrativa.

Esse debate passou, inclusive, a ser incorporado pelas políticas culturais internacionais. Um marco fundamental foi a Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais, aprovada em Paris em 20 de outubro de 2005, que reconhece a diversidade cultural como patrimônio comum da humanidade e assegura a circulação equitativa de bens e serviços culturais em diferentes meios e formatos. No âmbito dessa Convenção, foi criado o Fundo Internacional para a Diversidade Cultural (FIDC), destinado a apoiar projetos inovadores em todo o mundo, incluindo aqueles voltados às linguagens digitais e imersivas.

O Brasil, signatário da Convenção, desempenhou um papel de destaque ao ser eleito para o Comitê da Convenção e liderar, em 2025, a aprovação de uma resolução voltada à sua implementação no ambiente digital. Esse avanço insere

---

3 Espetáculo digital transmitido ao vivo que utiliza a captura de movimentos de dançarinos da companhia Gilles Jobin em seu estúdio em Genebra. Através de seus avatares, os corpos dos dançarinos são teletransportados para telas, ou RA por celulares e localização GPS, e animados em tempo real em diversos cenários digitais, como espaços cósmicos ou cidades virtuais. Disponível em: <https://vimeo.com/715112801>. Acesso em: 03 set. 2025.

4 Sugar, de Valência James, performance de dança ao vivo em VR apresentada no Festival de Sundance de 2022, utiliza vídeo volumétrico, que transporta os participantes por uma narrativa sobre a história do tráfico de escravos e a indústria do açúcar. Disponível em: <https://www.valenciajamesportfolio.com/work/suga>. Acesso em: 03 set. 2025.

o XR e outras formas emergentes de expressão no centro das políticas de diversidade cultural, reconhecendo não apenas o valor artístico e narrativo das experiências imersivas, mas também a necessidade de fomentar sua produção, circulação e acesso de maneira inclusiva e plural.

Apesar desses avanços no cenário internacional, no Brasil os princípios e marcos legais que estruturam a política audiovisual pública permanecem ancorados em uma concepção tradicional. A Medida Provisória nº 2.228-1/2001 (Brasil, 2001) e, sobretudo, a criação do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) pela Lei nº 11.437/2006 (Brasil, 2006) consolidaram instrumentos importantes de fomento, mas mantiveram o foco em formatos clássicos, como cinema e televisão. Essas políticas, entretanto, não acompanharam as transformações do setor e a emergência das realidades estendidas (XR) e de outras linguagens expandidas, que continuam à margem dos programas de incentivo, permanecendo invisibilizadas no desenho das estratégias públicas de financiamento e regulação.

Este artigo busca refletir sobre as políticas públicas para o audiovisual no Brasil nas últimas três décadas, enfatizando a necessidade de uma abordagem abrangente para o financiamento e regulação do cinema expandido e das tecnologias de realidade estendida (XR), enfocando os desafios significativos enfrentados pelos atuais marcos regulatórios no que tange às especificidades do setor XR.

Por fim, traça recomendações para o letramento imersivo dos agentes do setor, como forma a reconhecer o audiovisual como um campo diversificado, e para alinhamento das políticas públicas às práticas artísticas e industriais contemporâneas.

## 2 A EXPANSÃO DO AUDIOVISUAL E OS DESAFIOS PARA AS POLÍTICAS PÚBLICAS

As transformações recentes no setor audiovisual colocam desafios persistentes às políticas públicas brasileiras, historicamente marcadas por lentidão, disputas políticas e instabilidade institucional. Mesmo com avanços significativos — como a criação da ANCINE em 2001 e a consolidação da Lei do Audiovisual —, os instrumentos normativos não acompanharam a velocidade das mudanças tecnológicas e artísticas.

Como observa Marson (2009), o cinema foi considerado, desde os anos 1960, uma das “artes de base” para a modernização cultural do país. No entanto, as inovações das últimas décadas expõem as limitações das políticas tradicionais: leis e normativos tornam-se obsoletos ou aplicam-se de forma parcial, incapazes de abarcar a diversidade do audiovisual contemporâneo.

Marcos legais como a Lei 8.685/1993, a MP 2.228-1/2001, a Lei 11.437/2006 e a Lei 12.485/2011 foram estruturantes, impactando positivamente a produção, os modelos de negócios e a inclusão produtiva de novos atores sociais. Ainda assim, permanecem insuficientes diante de narrativas imersivas e do audiovisual expandido. A burocracia, a dificuldade de acesso a dados e a ausência de mecanismos específicos para XR revelam uma lacuna estrutural.

Um dos principais problemas do setor de obras imersivas é a ausência de dados consistentes e abrangentes que possam servir como referência para o planejamento de fomento e distribuição das tecnologias imersivas (XR). Essa falta de informações dificulta o alinhamento das experiências de Realidade

dade Estendida (XR) com as demandas do mercado (Reilhac; Rosenthal; Holtkamp, 2023).

Nesse sentido, de forma a maximizar seu potencial desenvolvimento e compreender aspectos econômicos, possibilidades de distribuição e perfis de empresas e audiência, foi realizado o *Mapeamento do Ecossistema XR no Brasil* (Maciel, 2022), que evidenciou que 94,07% das empresas de XR não receberam suporte governamental em suas trajetórias, mantendo-se, majoritariamente, com recursos próprios ou contratos comerciais. O dado revela a fragilidade das políticas atuais — que gera desigualdade competitiva e marginaliza práticas inovadoras, sobretudo aquelas de caráter experimental ou artístico — e a urgência de sua atualização.

A compreensão da expansão do audiovisual exige ultrapassar a “Forma Cinema” tradicional, isto é, o modelo de representação consolidado no início do século XX. Youngblood (1970), em *Expanded Cinema*, defende que o cinema não deve ser entendido apenas como meio, mas como processo de visualidade gerador de sentidos, em constante transformação, incorporando ciência, tecnologia e sensorialidade. Para ele, o cinema expandido desdobra-se em experiências interativas, sinestésicas e intermediáticas, tornando-se uma “máquina de visualidades” que transcende os limites da sala escura.

A pesquisa sobre esse campo identifica três dimensões principais da expansão:

» **Arquitetônica e tecnológica:** transformações na captação, projeção e circulação da imagem. Essa perspectiva dialoga com Parente (2008), que propõe o conceito de cinema expandido para analisar novas espacialidades da imagem em

movimento, especialmente em instalações artísticas<sup>5</sup> que radicalizam a hibridização entre mídias;

» **Discursiva e narrativa:** emergência de novas formas de recepção e comunicação, em que o espectador assume papel ativo. O conceito de transcinema<sup>6</sup> (Maciel, 2009) descreve como a intervenção do público na trama, na montagem e na condução da história reconfigura a narrativa e elimina a “quarta parede”;

» **Sensorial e psicológica:** intensificação da experiência estética, ampliando o horizonte da percepção e mobilizando sensações de presença e corporeidade. Acentuadas pelas mídias imersivas, obras como *Telematic Dreaming*<sup>7</sup> (1992) e performances de Valie Export<sup>8</sup> situadas na tradição do cinema experimental e do cinema expandido — transgridem a imagem cinematográfica tradicional, enfatizando a experiência direta e imersiva do espectador. Nesse contexto, a obra não se limita à representação simbólica, transformando-se em espaço sensorial ativo, em que percepção e corpo do

---

5 Entre as obras analisadas encontra-se *Public room, privateroom* (1969/1970), de Bruce Nauman. Disponível em: <https://youtu.be/YSILtgxLW2Q>. Acesso em: 03 set. 2025.

6 Um exemplo de transcinema, segundo Maciel (2009), é a obra *Late Shift* (2016), um filme interativo em que o espectador toma decisões que influenciam diretamente o desenrolar da história. Disponível em: <https://ctrlmovie.com/late-shift>. Acesso em: 03 set. 2025.

7 Paul Sermon, *Telematic Dreaming* (1992): projeto de telecomunicações interativo em que dois participantes, localizados em camas separadas por distância física (ou quartos), interagem via vídeo e áudio bidirecional. A experiência explorava presença física e telepresença, permitindo que o público deitasse ao lado da projeção do artista e iniciasse uma interação íntima e imersiva, antecipando aspectos da realidade virtual. Disponível em: <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/dream/>. Acesso em: 03 set. 2025.

8 Valie Export, artista austríaca nascida em 1940, reconhecida por suas performances provocativas e trabalhos de cinema expandido. Foi uma das pioneiras da arte feminista contemporânea, utilizando seu corpo como meio para questionar normas sociais e culturais. Entre suas obras mais emblemáticas está *TAPP und TASTKINO* (1968-89), instalação performática que convida o público a tocar seus seios através de uma caixa, subvertendo a passividade do espectador e promovendo uma experiência sensorial direta. Disponível em: [https://www.moma.org/collection/works/159727?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.moma.org/collection/works/159727?utm_source=chatgpt.com). Acesso em: 03 set. 2025.

espectador tornam-se elementos centrais da experiência audiovisual.

Essas dimensões mostram que o cinema contemporâneo não pode ser reduzido à materialidade tradicional: tornou-se ubíquo, atravessando a vida cotidiana e a cultura midiática.

No eixo arquitetônico-tecnológico, um dos efeitos mais visíveis da expansão audiovisual está na forma de difusão dos conteúdos. As rápidas transformações da película para o digital, iniciadas no final dos anos 1990 e intensificadas no início dos anos 2000, exigiram novas formas de circulação e constante atualização das leis e normas. No Brasil, a regulamentação do setor, historicamente, se mostrou lenta ou insuficiente, resultando em defasagens frente à evolução tecnológica global.

Ao longo das últimas décadas, o país perdeu importantes oportunidades estratégicas no campo da regulação e da política cultural. A Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais (UNESCO, 2005), da qual o Brasil é signatário, poderia ter fornecido um arcabouço sólido para estimular a diversidade e a produção nacional. No entanto, tal potencial foi pouco explorado, sobretudo na televisão, onde a ampliação do espaço para produção local poderia ter alterado significativamente a estrutura de mercado. Experiências anteriores, como a Lei nº 8.977/1995 (Lei da TV a Cabo), mostraram que a regulação poderia valorizar a produção brasileira, mas a falta de continuidade e incentivo à produção regional e alternativa comprometeu avanços estruturais.

Outro momento decisivo ocorreu na definição do padrão de TV digital, no início dos anos 2000. O Brasil optou pelo

modelo japonês, priorizando qualidade de imagem em detrimento a outros modelos que poderiam oferecer maior interatividade e uso mais eficiente do espectro. Essa escolha reduziu a possibilidade de múltiplos canais abertos na mesma faixa, limitando a pluralidade cultural, e desperdiçou o desenvolvimento do *middleware* Ginga<sup>9</sup>, tecnologia nacional pioneira em televisão interativa.

De forma semelhante, a criação da ANCINE, em 2002, ocorreu sem a principal fonte de financiamento originalmente prevista: a taxação das TVs abertas. A agência concentrou sua atuação no fomento ao cinema e à, incipiente, TV por assinatura e vídeos locadoras, deixando descobertas frentes relacionadas à digitalização, à televisão aberta e, sobretudo, às novas formas de audiovisual vinculadas ao ambiente digital. A ausência de uma política que antecipasse os desdobramentos do cinema digitalmente expandido evidencia a lacuna entre a evolução tecnológica e as estratégias de regulação.

O conceito de cinema digitalmente expandido, formulado por Shaw (1990), antecipava a criação de ambientes narrativos imersivos em que o espectador assume papéis tradicionalmente atribuídos ao diretor ou editor. No início dos anos 2000, a transição definitiva para o formato digital e o fim da barreira material da película trouxeram inegáveis avanços na qualidade da imagem, o que prometia democratizar o meio. Nesse contexto, surgiram no Brasil experiências alternativas de distribuição e exibição, como as iniciativas da Movie Mobz e da Rain Network, que busca-

---

9 O Ginga é o *middleware* brasileiro de código aberto para o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD-T), responsável pela interatividade na TV digital. Foi desenvolvido a partir de pesquisas conduzidas pela PUC-Rio e pela UFPB, sendo oficializado como padrão pelo Decreto nº 5.820/2006.

vam criar circuitos menores e mais acessíveis. Entretanto, o cinema digital não foi de fato democratizado devido a uma opção política e comercial dos grandes estúdios americanos (majors): a imposição tecnológica de um padrão global rigoroso através do Digital Cinema Initiatives (DCI) a partir de 2002. Essa padronização restringiu a viabilidade dessas experiências independentes, de modo que a transição digital não incentivou a criação de circuitos paralelos de exibição, de menor custo, que fossem capazes de preservar a experiência estética e cinematográfica.

Nas décadas seguintes, a expansão digital se acelerou com a chegada de plataformas de streaming, como a Netflix em 2011, repetindo padrões de atraso regulatório. A internet e os dispositivos móveis tornaram-se centrais no consumo audiovisual, mas a legislação e as políticas públicas não acompanharam esse ritmo, mantendo o setor vinculado a mercados e normas tradicionais. A evolução das tecnologias de informação — da Web 1.0 estática à Web 2.0 colaborativa e à Web 3.0 com metaverso, 5G e realidades estendidas — transformou radicalmente criação, circulação e fruição do audiovisual, tornando indispensável repensar espaços alternativos de exibição e políticas de incentivo.

Assim, o Brasil desperdiçou, em momentos-chave, a oportunidade de alinhar inovação tecnológica, regulação estratégica e promoção da diversidade cultural. A ausência de uma política audiovisual que contemplasse tanto a produção local quanto as novas formas digitais contribuiu para a manutenção da concentração de mercado, ao mesmo tempo em que práticas estéticas experimentais, como o cinema expandido e imersivo, permaneceram restritas a iniciativas pontuais.

No eixo discursivo-narrativo, a questão conecta-se às definições legais de obra audiovisual. A ampliação do conceito, incluindo outras formas além das cinematográficas e videofonográficas — como jogos eletrônicos e experiências imersivas — é essencial para o reconhecimento e fomento do setor. Embora a MP 2.228-1/2001 estabeleça em seu Art. 7º, inciso XVII, a competência da ANCINE para atualizar as definições de obra e de segmento de mercado em consonância com a evolução tecnológica, essa atribuição nunca foi exercida. Consequentemente, a ausência de clareza quanto à inclusão de obras audiovisuais expandidas acaba fragilizando a capacidade do Estado de acompanhar as rápidas transformações da linguagem e da produção audiovisual.

Essa lacuna normativa torna-se ainda mais evidente quando observamos tentativas frustradas de atualização legislativa. A proposta de inclusão de um artigo na Lei do Audiovisual para reconhecer os games como obras passíveis de fomento foi vetada, revelando a dificuldade histórica de adequar o marco regulatório às transformações do setor. Hoje, práticas e ferramentas da indústria de jogos — motores gráficos, estúdios virtuais e ambientes de simulação — são fundamentais tanto para filmes em realidade virtual, a partir de vídeos 360º, quanto para a expansão do cinema tradicional com cenários virtuais e captura digital, revelando a hibridização das linguagens e desafiando os marcos legais.

No plano psicológico e sensorial, observa-se uma aproximação com as artes visuais e práticas experimentais que enfatizam a relação do audiovisual com o corpo. As novas mídias não apenas ampliam a interação, mas também incorporam inteligência artificial, expandindo de modo signifi-

cativo as dimensões da linguagem. Contudo, esse fenômeno não pode ser compreendido de forma isolada: trata-se de um processo global em que o audiovisual se afirma como principal ferramenta das redes sociais, moldando formas de sociabilidade, afetividade, consumo e participação política. Nesse sentido, o audiovisual não é apenas um meio de expressão artística ou de entretenimento, mas um dispositivo que atravessa e transforma dimensões da cognição humana, reconfigurando percepções, comportamentos e vínculos sociais.

No campo das políticas públicas, essa realidade conecta-se diretamente aos eixos de pesquisa e inovação, mas exige uma abordagem sistêmica e global. Isso inclui a formulação de estratégias que contemplem a proteção de crianças e adolescentes, a promoção da saúde mental, o enfrentamento à desinformação, ao discurso de ódio e aos crimes digitais. Em outras palavras, compreender o papel do audiovisual no ambiente em rede requer pensar não apenas em termos de regulação setorial, mas em políticas que integrem comunicação, educação, cultura e cidadania digital, reconhecendo o impacto profundo que essas transformações exercem sobre a vida humana contemporânea.

A importância do audiovisual como principal forma de comunicação contemporânea já era reconhecida na Conferência Nacional de Comunicação (2009)<sup>10</sup>, que resultou no

---

10 A 1ª Conferência Nacional de Comunicação (CONFECOM) foi realizada em Brasília, em dezembro de 2009, resultando em um conjunto de propostas que fundamentaram o Anteprojeto de Lei de Serviços de Comunicação Eletrônica. A minuta da lei foi publicada nos anexos da tese "Direito Humano à Comunicação: conceito, histórico e lutas sociais no Brasil. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27164/tde-26022021-222743/publico/CamiloMoranoVannuchi.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Anteprojeto de Lei de Serviços de Comunicação Eletrônica, entregue em 2010. Contudo, esse esforço acabou representando mais uma oportunidade desperdiçada. O anteprojeto não foi adiante, deixando de atualizar o marco regulatório em um momento crucial de transição digital e de ascensão da internet como meio central de difusão. Desde então, o debate permanece travado no Congresso, atrasando a formulação de uma política de comunicação compatível com os desafios da convergência tecnológica e da expansão do audiovisual. Essa paralisia legislativa reforça um padrão histórico: a defasagem entre a velocidade das transformações tecnológicas e a lentidão regulatória, que mantém o Brasil em posição reativa e dependente, em vez de protagonista no campo da comunicação e da cultura digital.

### **3 POLÍTICAS PÚBLICAS DO AUDIOVISUAL NO BRASIL: AVANÇOS E LIMITAÇÕES DIANTE DA EXPANSÃO CONTEMPORÂNEA**

A formulação de políticas públicas para o audiovisual no Brasil avançou a partir da década de 1990, com a criação de instrumentos legais de financiamento e organização do setor. Esses marcos, no entanto, foram concebidos sob a lógica da produção e circulação cinematográfica tradicional, o que explica suas limitações diante do surgimento de novas formas expandidas, como o XR.

A Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993) inaugurou esse processo ao instituir incentivos fiscais que viabilizaram a captação privada de recursos, fundamentais para a recuperação de uma indústria fragilizada após a extinção da Embrafilme.

Como observa Souza (2016), a lei foi decisiva para a chamada “retomada” do cinema nacional, mas permaneceu restrita às obras lineares, excluindo formatos experimentais e híbridos.

Posteriormente, a Medida Provisória nº 2.228-1/2001, que criou a ANCINE, buscou consolidar a regulação e o fomento, introduzindo instrumentos de arrecadação como a Condecine. Embora a MP defina obra audiovisual de forma ampla — “produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, destinado a criar a impressão de movimento” — ela manteve distinções técnicas entre cinematográfico (matriz em película) e videofonográfico (matriz em meio magnético). Essa separação refletia o contexto de transição analógica-digital da época, mas hoje mostra-se anacrônica, já que toda a cadeia produtiva se tornou digital.

O Fundo Setorial do Audiovisual (Lei nº 11.437/2006) diversificou o financiamento ao combinar renúncia fiscal e investimento direto. Seu impacto foi decisivo para ampliar a produção e multiplicar gêneros, incluindo documentários, séries e animações. Entretanto, como aponta Borelli (2019), seus critérios de enquadramento ainda privilegiam formatos convencionais, impondo barreiras às linguagens imersivas como VR, AR e XR. Iniciativas pontuais, como os editais PRO-DAV 14/2016 e 2017 para games, mostraram a possibilidade de abertura, mas não se consolidaram como política contínua e nem estruturante, nem obtiveram o reconhecimento dessas produções como “obras audiovisuais”.

No campo dos jogos eletrônicos, a Lei nº 14.852/2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos) representou um avanço ao reconhecer os games como obras audiovisuais, assegurando sua inclusão em leis de fomento como a Rouanet e a

Lei do Audiovisual. Contudo, o artigo 3º-B, que previa abatimento de até 70% do IR sobre remessas ao exterior para projetos independentes, foi vetado (Veto nº 10/2024) por implicar renúncia fiscal sem estimativa de impacto orçamentário. Assim, apesar da inclusão legal, o setor segue sem mecanismos efetivos de financiamento equiparáveis ao cinema.

Outro marco relevante foi a Lei nº 12.485/2011, conhecida como Lei da TV Paga ou Lei do SeAC (Serviço de Acesso Condicionado), que estabeleceu cotas de conteúdo nacional e regional em canais de programação, ampliando o espaço para a produção independente. A legislação buscou assegurar diversidade e circulação da produção brasileira, ao mesmo tempo em que definiu conceitos regulatórios importantes. Entre eles, o de Canal de Programação, entendido como o “resultado da atividade de programação que consiste no arranjo de conteúdos audiovisuais organizados em sequência linear temporal com horários predeterminados” (art. 2º, VI); e o de Comunicação Audiovisual de Acesso Condicionado, descrito como o “complexo de atividades que permite a emissão, transmissão e recepção, por meios eletrônicos quaisquer, de imagens, acompanhadas ou não de sons, que resulta na entrega de conteúdo audiovisual exclusivamente a assinantes” (art. 2º, VII).

Essa formulação ampla revelava uma tentativa de abranger não apenas a TV por assinatura tradicional, mas também eventuais serviços futuros baseados em internet. Entretanto, em 2020, a ANCINE<sup>11</sup> mudou o entendimento seguindo a

---

11 TELETIME. Ancine decide que serviço de conteúdo linear pela Internet não é SeAC. Disponível em: <https://teletime.com.br/18/09/2020/ancine-decide-que-servico-de-conteudo-linear-pela-internet-nao-e-seac/>. Acesso em: 03 set. 2025.

ANATEL e deliberou pelo não enquadramento dos serviços de oferta linear pela internet como SeAC, esvaziando parte do potencial regulatório da lei. Tal decisão, somada à ascensão das plataformas de *streaming on demand*, reduziu significativamente a efetividade das cotas como instrumento de fomento e circulação.

Assim, apesar de seu caráter inovador à época, a Lei 12.485/2011 ilustra bem o descompasso crescente entre os avanços normativos pensados no contexto da TV por assinatura e a reconfiguração do ecossistema audiovisual em direção ao digital, ao streaming e às práticas imersivas.

#### **4 CAMINHOS PARA A ATUALIZAÇÃO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS DO AUDIOVISUAL**

O panorama acima apresentado demonstra que, embora as políticas públicas brasileiras – principalmente as federais - tenham desempenhado papel central na consolidação da produção nacional nas últimas três décadas, não acompanharam a velocidade das transformações tecnológicas e narrativas. Há desafios significativos enfrentados pelo setor imersivo no que diz respeito ao financiamento da produção, distribuição e infraestrutura: as experiências em XR, realidade virtual, aumentada e demais linguagens imersivas permanecem em posição periférica, sem mecanismos públicos de fomento adequados e dependentes quase exclusivamente de recursos privados.

Do ponto de vista de infraestrutura, as obras imersivas requerem um suporte logístico e tecnológico significativo, incluindo equipamentos como headsets, compu-

tadores, instalações personalizadas e design de cenários específicos. Esses requisitos tornam a distribuição e exibição dessas obras mais complexas e custosas em comparação com outros formatos artísticos, como o cinema, onde os equipamentos necessários já estão geralmente disponíveis nos locais de exibição (Reilhac; Rosenthal; Holtkamp, 2023).

Nesse contexto, torna-se urgente delinear estratégias que alinhem a institucionalidade às práticas artísticas e industriais contemporâneas, como as abaixo elencadas:

#### **4.1 RECONHECIMENTO DA ABRANGÊNCIA DO CONCEITO DE CINEMA**

O primeiro passo é adotar, nas políticas públicas, uma concepção expandida de cinema, que inclua o conceito de obra audiovisual expandida na legislação e reconheça o audiovisual não apenas como narrativa linear, mas como um campo heterogêneo, integrador de linguagens, dispositivos e modos de interação. Como observa Youngblood (1970), o cinema expandido não é apenas “arte do cinema”, mas “arte da consciência”, articulando ciência, tecnologia e experiência sensorial. Essa ampliação deve refletir-se em editais, leis e fundos, contemplando desde instalações imersivas em museus, festivais e centros culturais, até experiências interativas em plataformas digitais – a exemplo do que já ocorre na Dinamarca<sup>12</sup>. Nesse sentido, torna-se fundamental que a definição de obra audiovisual digital expandida seja formal-

---

<sup>12</sup> Analyse af kapaciteten i den digitale visuelle industri. Frederiksberg: Oxford Research for MSDK, 2017.

mente reconhecida na legislação, garantindo seu enquadramento como projeto audiovisual brasileiro e independente.

#### **4.2 REVISÃO DO FUNDO SETORIAL DO AUDIOVISUAL (FSA)**

O FSA foi decisivo para o fortalecimento do cinema brasileiro, mas ainda apresenta excessiva rigidez em seus critérios. Uma alternativa seria a criação de linhas específicas para narrativas imersivas e digitais expandidas, sem a necessidade de enquadramento em formatos convencionais. Experiências internacionais apontam nessa direção: o Canada Media Fund possui linhas para *digital media content*, incluindo VR, AR e XR, enquanto o programa Creative Europe, da União Europeia, também contempla projetos interativos e imersivos. O Brasil poderia adotar modelo semelhante, destinando parte do orçamento do FSA a esse tipo de produção.

Um caminho possível dentro desse sistema político-audiovisual seria a estratégia de buscar maior diversidade de participação de entidades representativas no Conselho Superior de Cinema (CSC) e na composição do Comitê Gestor do FSA, responsável por definir linhas e destinações dos recursos, garantindo que novas linguagens e formatos tenham voz na definição das políticas públicas.

#### **4.3 REGULAÇÃO DAS PLATAFORMAS DE STREAMING E NOVAS MÍDIAS**

Outro desafio é a ausência de regulação sobre plataformas de *streaming*, que concentram hoje grande parte da circulação audiovisual. Enquanto a Lei da TV Paga instituiu co-

tas de conteúdo nacional, serviços como Netflix, Prime Video ou Disney+ não possuem obrigações similares.

Uma política atualizada deveria prever investimentos obrigatórios em produção nacional, incluindo obras imersivas. Modelos já implementados na França e no Canadá mostram que essa regulação fortalece o mercado doméstico e abre espaço para linguagens inovadoras.

#### **4.4 INTEGRAÇÃO COM MUSEUS, FESTIVAIS E CIRCUITOS DE ARTE, CULTURA, CIÊNCIA E INOVAÇÃO**

Existe a necessidade imediata de equacionar a demanda premente de distribuição e fruição de conteúdos imersivos nos âmbitos da arte, cultura, ciência e inovação, produzidos por realizadores brasileiros e estrangeiros, de forma a acelerar e facilitar sua distribuição, visto que hoje não há um modelo de negócios potencial para a distribuição de conteúdo imersivo, exceto no segmento de games (Reilhac; Rosenthal; Holtkamp, 2023).

Dentre as possíveis respostas à otimização da distribuição de conteúdo imersivo – para além da segmentada rede de exibição fora do campo tradicional de Realidade Estendida (XR) - encontra-se a utilização de espaços de exibição em equipamentos (locais físicos) já dedicados à fruição da arte, cultura e inovação, como ilustra a tabela 1, a seguir.

**Tabela 1** - Exibições imersivas ocorridas nos mais relevantes Festivais de Cinema do mundo nos anos de 2024 e 2025.

<b>Evento internacional</b>	<b>Exibições imersivas ocorridas (2024-2025)</b>
Festival de Veneza	Venice Immersive
Festival de Sundance	New Frontier
Festival de Cannes	Immersive Competition
Festival de Tribeca	Tribeca Immersive
SXSW (South by Southwest)	XR Experience
Sheffield Doc/Fest	Alternate Realities
CPH:DOX (Copenhagen International Documentary Film Festival)	CPH:LAB / INTER:ACTIVE
Festival de Annecy	VR Works
Festival de Toronto (TIFF)	O festival inclui programação de XR e conteúdo imersivo
Festival de Berlim (Berlinale)	Forum Expanded (inclui instalações e formas cinematográficas expandidas, incluindo XR)
IDFA (International Documentary Filmfestival Amsterdam)	IDFA DocLab
Krakow Film Festival	VR@KFF
LA Film Festival	The Portal
European Film Market (EFM) - Berlinale	EFM VR NOW Summit (evento de negócios focado em realidade virtual e mídia imersiva durante o mercado de filmes da Berlinale)
Berlinale	Forum Expanded da Berlinale (seção dedicada a formas cinematográficas experimentais e expandidas, que inclui instalações audiovisuais, cinema e XR)
<b>Evento Nacional</b>	<b>Exibições imersivas ocorridas (2024-2025)</b>
Mostra Internacional de Cinema em São Paulo	Inclui experiências XR em sua programação

<b>Evento internacional</b>	<b>Exibições imersivas ocorridas (2024-2025)</b>
Festival de Cinema de Gramado	Mostra de Filmes VR

Fonte: Elaborado pelos autores, em colaboração com Camilla Carandino.

Nesse sentido, o Brasil poderia implementar políticas públicas de maneira a fomentar parcerias com museus, centros culturais e festivais, ampliando a exibição e o alcance de obras imersivas e conectando o audiovisual a campos como arte, ciência e educação.

#### **4.5 FORMAÇÃO EM NOVAS LINGUAGENS**

A produção e disseminação de conhecimento sobre o campo da realidade estendida (XR) – ou “letramento imersivo” - é outro gargalo, por parte do público, dos gestores culturais, das agências de fomento e das demais partes interessadas do setor audiovisual. É crucial encontrar formas de engajar esses indivíduos e comunicar sobre VR e artes imersivas de maneira acessível para quem ainda não conhece ou tem informações superficiais sobre o tema.

Formas de superação desta lacuna, seria a participação deste público mais amplo nos eventos acima citados. Essa abordagem permitiria que eles compreendessem melhor as tecnologias envolvidas, reduzissem possíveis intimidações e tivessem a oportunidade de explorar e experimentar o XR.

Cursos e editais de fomento continuam voltados a modelos narrativos tradicionais, deixando em segundo plano as tecnologias imersivas. É fundamental investir em capacitação específica, articulando universidades, escolas técnicas, agências de fomento e laboratórios de mídia.

Como observa Jenkins (2006), a cultura da convergência demanda profissionais capazes de transitar entre linguagens, plataformas e modos narrativos. Nesse sentido, políticas públicas devem pensar o audiovisual como cadeia de inovação contínua, abrangendo pesquisa, prototipagem, design de interação e desenvolvimento tecnológico.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Brasil possui tradição em políticas públicas para o audiovisual e um histórico de conquistas inegáveis, como a criação da Agência Nacional de Cinema (ANCINE) e o fortalecimento da produção independente. No entanto, diante da expansão do audiovisual contemporâneo, é indispensável atualizar esse arcabouço normativo, que permanece orientado ao modelo linear de cinema e televisão, sem abarcar plenamente a expansão contemporânea do audiovisual. Como afirma Parente (2007), o “cinema expandido” exige pensar não apenas novas estéticas, mas também novas formas de circulação e recepção da imagem.

A ausência de reconhecimento legal e de enquadramento institucional marginaliza produções em XR, VR e AR, que acabam sustentadas por recursos privados ou editais internacionais — como evidenciou o Mapeamento do Ecosistema XR no Brasil (2023).

Diante disso, torna-se urgente atualizar o arcabouço normativo, revisitando a Lei do Audiovisual, a MP 2.228-1/2001 e o FSA para incorporar linguagens expandidas e experiências imersivas. Mais do que ofertar editais pontuais de fomento, é preciso reconhecer o cinema como conceito abrangente,

que ultrapassa a sala escura e engloba variados dispositivos, interatividade e imersão. Só assim será possível alinhar as políticas públicas brasileiras às transformações em curso, valorizando a produção nacional e ampliando a presença do país nos circuitos internacionais de inovação.

Ao alinhar políticas públicas com esse entendimento expandido, o Brasil poderá não apenas reduzir as lacunas de acesso ao financiamento, mas também fortalecer sua presença no cenário internacional, garantindo que a inovação estética e tecnológica faça parte de sua estratégia de desenvolvimento cultural. Como lembra Youngblood (1970), o cinema expandido “não é mais arte do cinema, mas arte da consciência”. Essa consciência — tecnológica, política e estética — precisa também orientar as políticas culturais, sob pena de perpetuar o descompasso entre a vitalidade das práticas criativas e a morosidade da institucionalidade.

## REFERÊNCIAS

ANCINE. Relatórios de Gestão do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) – Exercícios de 2007 a 2022. **Agência Nacional do Cinema**, Brasil. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/fsa/resultados/relatorios-de-gestao-do-fsa>. Acesso em: 15 out. 2025.

BORELLI, S. H. S. Audiovisual, streaming e políticas públicas: novos arranjos, velhos desafios. São Paulo: **Revista Comunicação & Educação**, v. 24, n. 2, p. 7–18, 2019.

BRASIL. Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001. Estabelece princípios gerais da Política Nacional do Cinema e cria o Conselho Superior de Cinema. **Diário Oficial da União: seção 1**, Brasília, DF, 10 set. 2001. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/mpv/2228-1.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm). Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006. Altera dispositivos da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e institui o Fundo Setorial do Audiovisual. **Diário Oficial da União: seção 1**, Brasília, DF, 29 dez. 2006. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2006/lei/111437.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111437.htm). Acesso em: 15 out. 2025.

CANADA MEDIA FUND. **Innovation & Experimentation Program – Experimental Stream Guidelines 2021-2022**. Disponível em: <https://cmf-fmc.ca/program/innovation-experimentation-program/>. Acesso em: 15 out. 2025.

CANADA MEDIA FUND. **Experimental Stream: Innovation & Experimentation Program Guidelines 2021-2022**. Policy Commons, Canadá. Disponível em: <https://policycommons.net/artifacts/1545020/experimental-stream-innovation-experimentation-program-guidelines-2021-2022/2234829/>. Acesso em: 15 out. 2025.

CREATIVE EUROPE. **Creative Europe MEDIA strand – Actions for the audiovisual sector. European Commission**. Disponível em: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/media-strand>. Acesso em: 15 out. 2025.

CREATIVE EUROPE. **Creative Europe – MEDIA sub-programme. European Commission, programa 2021-2027**. Disponível em: [https://commission.europa.eu/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/creative-europe\\_en](https://commission.europa.eu/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/creative-europe_en). Acesso em: 15 out. 2025.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.

JAMES, V. Suga — **Performance de dança ao vivo em VR com vídeo volumétrico que conduz os participantes por um cenário virtual e aborda o tráfico de escravos e a indústria do açúcar**. Valencia Portfolio, 2022. Disponível em: <https://www.valenciajamesportfolio.com/work/suga>. Acesso em: 03 set. 2025.

JOBIN, G. **Cosmogony — Espetáculo digital ao vivo com captura de movimentos e avatares animados em tempo real em cenários virtuais**. 2021. Disponível em: <https://vimeo.com/715112801>. Acesso em: 03 set. 2025.

MACIEL, I. M. S. **Mapeamento do Ecossistema XR no Brasil**. Relatório de Estágio Pós-Doutoral em Comunicação - Departamento de Artes de Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, Brasil, 2022.

MACIEL, K. **Transcinema**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MARSON, M. I. **Políticas para o audiovisual no Brasil (1995-2002): da criação do Ministério da Cultura à implantação da Ancine**. Campinas: Tese de Doutorado, Unicamp, 2009.

MÜNSTERBERG, H. **The Photoplay: A Psychological Study**. New York: D. Appleton and Company, 1915.

PARENTE, A. **Cinema Expandido**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2007.

PARENTE, A. Cinema de atrações e cinema expandido. In: PARENTE, A. (org.). **Cinema expandido**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008. p. 11–29.

REILHAC, M.; ROSENTHAL, L; HOLTkamp, D. **Immediate Options to Address the Pressing Needs of Immersive Distribution**. Veneza: Venice Festival/ Venice Immersive, 2023.

SHAW, J. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, L. (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005. p. 355-368.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

SOUZA, C. Políticas públicas para o audiovisual no Brasil: avanços e desafios na era digital. Rio de Janeiro: **Revista ECO-Pós**, v. 19, n. 2, p. 25–42, 2016.

YOUNGBLOOD, G. **Expanded Cinema**. New York: E.P. Dutton, 1970.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São

# IA NAS TELAS: PENSANDO NOS CRIADORES E NO BEM PÚBLICO

Roberto Tietzmann

**Resumo:** O capítulo analisa as abordagens regulatórias em construção no Brasil, Europa e Estados Unidos. A União Europeia, com o AI Act (2024), adota uma abordagem baseada em risco e postula a transparência no uso de obras protegidas por direitos autorais para treinamento de modelos de IA, embora ainda haja insatisfação entre criadores sobre a remuneração e implementação desta política. Nos EUA, a regulamentação é fragmentada, com destaque para a Califórnia, onde sindicatos como o WGA (roteiristas) e o SAG-AFTRA (elenco) foram ouvidos para a criação de acordos e leis (AB 2602 e AB 1836) destinada a proteger artistas e seus direitos sobre réplicas digitais. No Brasil, o Projeto de Lei n. 2.338/2023, inspirado no modelo europeu, busca regulamentar a IA com foco em direitos autorais e propriedade intelectual, prevendo transparência, direito de veto (opt-out) e remuneração para titulares de direitos. Paralelamente, o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (2025) foca no desenvolvimento tecnológico e na economia criativa, mas tensões entre as propostas legislativa e executiva estão em debate. As considerações finais

apontam para três desafios persistentes: a identificação da autoria em obras cocriadas com IA, o impasse da remuneração e o futuro do trabalho criativo. O capítulo conclui com o exemplo do Festival de Cinema de Gramado de 2025, que incluiu uma mostra de filmes feitos com IA marcando o crescente uso e reconhecimento da tecnologia no setor criativo e a necessidade contínua de debate sobre ética, autoria e inovação.

**Palavras-chave:** Comunicação; Regulação de IA; Setor Audiovisual; Inteligência Artificial Generativa; Futuro do Trabalho Criativo.

## 1 INTRODUÇÃO

Embora temas relacionados à inteligência artificial remontem ao século XIX com Frankenstein (Shelley, 2021 [1818]), a história do cinema esteja repleta de autômatos ameaçadores tomando decisões contrárias à humanidade (Murphy, 2024), o conceito de inteligência artificial venha da década de 1950 (Russell; Norvig, 2022) e ferramentas que apliquem tais tecnologias já integrem o cotidiano dos *smartphones* desde seus primeiros modelos (Pellanda; Pase; Streck, 2017), as preocupações mais recentes intensificaram-se a partir de 2022, com a popularização da inteligência artificial generativa (que citaremos como IAG daqui em diante).

São duas coisas diferentes. A IA é, segundo Russel e Norvig (2022), uma área da ciência da computação que cria sistemas que simulam uma ou mais características da inteligência humana, aproximando-se da capacidade de responder apropriadamente a uma demanda sem que todas as regras para atingir este objetivo tenham sido previamente escritas. As

IAGs são uma parte deste campo, capazes de gerar conteúdo com um grau de originalidade a partir de modelos pré-treinados a partir de um grande conjunto de dados (Unesco, 2024).

O principal paradigma atual que norteia as IAGs está baseado em autoatenção e arquiteturas *transformer*. O mecanismo da autoatenção (Vaswani; Shazeer; Parmar, 2017) foi elaborado como uma pesquisa para melhorar a tradução e manipulação de textos, permitindo identificar as partes mais relevantes de uma sequência textual, capturando relações contextuais entre palavras atribuindo diferentes pesos de acordo com sua importância e posição na frase. A arquitetura *transformer* (Uszkoreit, 2017) faz a transposição entre estas relações e pesos identificados para outros modelos pré-treinados, por exemplo, em um repertório de imagens ou sequências de vídeo, o que permite gerar conteúdos inéditos a partir do que estes modelos aprenderam previamente. Em síntese, estes sistemas aprenderam a fazer correspondências entre o que era mais destacado em um aspecto para então buscar gerar algo com destaques semelhantes em outro meio. Assim, novas ferramentas rapidamente se tornaram capazes de gerar imagens estáticas com qualidade crescente e, a partir de meados de 2023, difundiram-se também modelos e plataformas aptos a criar conteúdos audiovisuais.

A possibilidade de traduzir palavras em imagens e de expressar-se de forma generativa em áreas nas quais um indivíduo não possui competência artística gera surpresa e certo encantamento. A facilidade em produzir, por exemplo, uma arte para um folheto ou um rascunho de *storyboard* amplia o acesso a práticas criativas, mas, ao mesmo tempo, tende a ocultar as questões críticas que acompanham essas tecnologias.

O avanço da inteligência artificial sobre áreas tradicionalmente compreendidas como exclusivamente humanas, especialmente as atividades criativas, tem despertado inseguranças e motivado iniciativas de regulação. As empresas responsáveis por tais ferramentas, por sua vez, avançam na complexidade do que seus serviços podem oferecer aproveitando as lacunas de regulação e a críticas a respeito de suas práticas de negócios, como no treinamento de modelos de maneira opaca (Dias, 2024) e com poucas restrições apropriar-se de dados e propriedade intelectual sem pedir licença ou oferecer remuneração (Mejias; Couldry, 2024).

Este capítulo questiona como políticas públicas estão se posicionando sobre regulação e a adoção da inteligência artificial (IAG) na produção audiovisual no Brasil, Europa e Estados Unidos. Como contribuição, este capítulo pretende registrar um retrato de um momento de transição, no qual inovação, regulação e dilemas éticos coexistem e se manifestam de forma aguda nas esferas da criação, da fruição e da proteção do patrimônio cultural.

## **2 IA: REGULAÇÕES DA EUROPA E EUA**

As questões suscitadas pela inteligência artificial no contemporâneo aproximam de forma imediata problemáticas locais de discussões globais, uma vez que muitas das ferramentas estão disponíveis pela internet, inclusive gratuitamente em plataformas amplamente usadas no Brasil como a Meta AI no WhatsApp (WhatsApp, 2025), capaz de criar imagens, pesquisar referências e responder perguntas sobre conteúdos diferentes. O fenômeno do borramento de fronteiras

regulatórias já vinha sendo observado em outros momentos (Napolitano; Ranzani, 2021), especialmente no contexto da regulação de empresas de tecnologia e de redes sociais, mas adquire hoje maior complexidade dada a camada adicional de mediação que os modelos de linguagem generativas colocam entre os indivíduos e o conteúdo.

No caso específico da inteligência artificial, a percepção majoritária é que sua presença no setor audiovisual é irreversível, um movimento comparável às transformações ocorridas com a disseminação da internet (Castells, 1999) e da digitalização dos processos de produção nos anos 1990 (Winston, 1996; Luca, 2009). Empresas de tecnologia rapidamente incorporaram a IA em seus produtos: por exemplo, a Microsoft integrou recursos ao pacote Office com o Copilot (Microsoft, 2023) e a Adobe expandiu os modelos Firefly (Adobe, s.d.), sucedendo experiências anteriores com a linha Sensei, entre outros. Tais ferramentas passaram a compor a rotina de profissionais criativos, alterando fluxos de trabalho.

As problemáticas associadas à inteligência artificial podem ser observadas a partir de diferentes pontos de vista. Do lado dos consumidores, a expectativa é semelhante à relacionada a outros produtos tecnológicos: encontrar soluções que atendam às necessidades com custo acessível ou aceitando modelos de negócio em que a entrega do serviço está vinculada à apresentação de publicidade e cessão de dados pessoais. Já pelo lado dos criadores, como realizadores audiovisuais e artistas de diversas áreas, a preocupação recai sobre a preservação das atividades criativas diante da possibilidade de automatização, bem como sobre a apropriação de conteúdos previamente produzidos e disponibilizados na

internet e em redes sociais, potencialmente protegidos pela Lei nº9.610/1998 sobre direitos autorais (Brasil, 1998).

Essas duas camadas de públicos têm em comum o fato de possuírem pouca agência em relação ao treinamento dos modelos ou à definição de parâmetros que assegurem maior equilíbrio entre inovação tecnológica e proteção de interesses criativos. Essa dimensão exige a atuação em instâncias mais amplas, como associações profissionais, governos, códigos de ética corporativos e agências reguladoras, responsáveis por estabelecer normativas para o uso da inteligência artificial. Estes movimentos têm começado a apresentar, debater e aprovar propostas em diferentes países.

A União Europeia foi pioneira, tendo aprovado em julho de 2024 o *AI Act* (União Europeia, 2024), em que define uma abordagem abrangente, horizontal e baseada em risco, onde as obrigações são proporcionais ao potencial de dano de um sistema. Os Estados Unidos apresentam um cenário mais fragmentado, um mosaico de leis estaduais inovadoras, como as da Califórnia, compromissos profissionais com entidades de classe e propostas de legislação federal focadas em direitos de propriedade, através de litígios sobre “uso justo” (*fair use*). Ambas as abordagens são alvo de críticas: enquanto o modelo europeu é acusado de “regular em excesso”, podendo limitar a inovação (Adler, 2025; Financial Times, 2025), o norte-americano, por privilegiar um ambiente de regulação menos centralizada, tende a favorecer a concentração de capital e a fragilização da posição dos consumidores (Yang, 2024). Detalharemos estas abordagens a seguir, especialmente em sua relação com produção audiovisual quando pertinente.

Começando pelo contexto europeu, o *AI Act* busca estabelecer parâmetros de transparência aplicáveis aos Modelos de IA de Propósito Geral (GPAI), como os que alimentam sistemas de IA generativa e que fazem – ou venham a fazer – parte de fluxos de trabalho do setor audiovisual e demais atividades criativas. O Artigo 53 do *AI Act* estabelece um conjunto de obrigações para os provedores de modelos, sendo a principal a exigência de que disponibilizem um “resumo suficientemente detalhado” das obras protegidas por direitos autorais utilizadas para o treinamento dos modelos. Esta disposição foi concebida para permitir que autores, artistas e produtores identifiquem se suas obras foram utilizadas e, conseqüentemente, possam exercer e fazer valer seus direitos. Sem saber quais dados foram usados, a fiscalização dos direitos autorais no contexto da IA se torna praticamente impossível após o processamento feito pelos modelos. Os provedores de modelos devem também manter uma documentação técnica detalhada sobre o modelo e seu processo de treinamento, que deve ser fornecida às autoridades competentes mediante solicitação.

Inicialmente, a aprovação do regulamento pelo Parlamento Europeu em março de 2024 foi recebida com otimismo. Uma ampla coalizão de organizações representando os setores musical, visual, audiovisual e literário, incluindo entidades como a Society of Audiovisual Authors (SAA) e a International Video Federation (IVF), saudaram a legislação como um marco global. Contudo, esse otimismo inicial se dissipou e deu lugar a uma profunda e unificada insatisfação durante a fase de implementação da lei. Em especial, permanece uma percepção de que muitos modelos conti-

nuarão a ser treinados a partir do acesso a conteúdos não autorizados pelos criadores. O SAA (2025) coloca “(...)o AI Act não resolve a incerteza legal em torno da autorização dos autores para o uso de suas obras para fins de IA generativa e sua remuneração por tais usos” e novos debates sobre a legislação continuam.

Nos Estados Unidos, a regulamentação do setor audiovisual não partiu de uma iniciativa do governo, mas veio de sindicatos e associações de classe, provocando o surgimento de regulações de maneira fragmentada a nível estadual e federal (Brennan Center for Justice, 2025; Brookings Institution, 2025).

O protagonismo coube ao estado da Califórnia, sede de diversas empresas produtoras de cinema e televisão com projeção internacional. Sindicatos como a *Writers Guild of America* (WGA) e o *Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists* (SAG-AFTRA) lideraram as negociações sobre o uso de IA em roteiros e na preservação da imagem e da voz de atores (WGA, 2023; SAG-AFTRA, 2023) após uma longa greve em protesto à automatização de processos. A preocupação central dos sindicatos era o uso não autorizado de IA para gerar roteiros e, mais criticamente, para criar “clones digitais” de atores sem consentimento ou compensação adequada, uma ameaça direta aos seus meios de subsistência e à sua identidade artística.

A resposta a essas preocupações levou a acordos assinados entre sindicatos e empresas, além de iniciativas legislativas. O governador Newsom sancionou, em setembro de 2024, duas leis pioneiras. A primeira, AB 2602 (Califórnia, 2024a), busca proteger os artistas vivos, exigindo que estúdios e empregadores obtenham uma autorização explícita e

específica dos artistas para criar e usar suas réplicas digitais. Isso impede a prática de incluir cláusulas vagas e abrangentes em contratos que concedam aos estúdios direitos irrestritos sobre a imagem digital de um ator.

Embora a ideia de clonagem da aparência de atores possa parecer fantasiosa, trata-se de uma prática já consolidada na indústria de efeitos visuais, empregada há mais de duas décadas em produções de grande orçamento. Com o amadurecimento das tecnologias de escaneamento tridimensional, cenas de alta complexidade ou risco passaram a ser realizadas com a substituição do elenco por cópias digitais em momentos-chave.

Essa prática, contudo, levanta uma série de questões: qual é o destino do modelo digital do elenco após o encerramento da produção? Ele pode ser reativado e reutilizado em novos filmes? E, nesse caso, os direitos sobre essa reprodução pertencem aos produtores, deixando os intérpretes sem remuneração pela reutilização de sua imagem? Esta lei atenta a estes litígios em potencial. A segunda lei, AB 1836 (Califórnia, 2024b), foca nos direitos póstumos, alterando o Código Civil californiano para proibir o uso comercial de réplicas digitais de personalidades falecidas sem o consentimento prévio dos herdeiros ou do espólio.

De maneira alinhada com as propostas europeias, a Califórnia promulgou o AI Transparency Act (SB 942) (Califórnia, 2024c), legislação estadual que impõe obrigações de transparência quanto ao conteúdo gerado por sistemas de IA incluindo rótulos visíveis e embutidos em metadados, além de rastreabilidade da procedência dos dados de treinamento. Adicionalmente, a AB 2013 (Califórnia, 2024d) exige que de-

envolvedores de IA generativa tornem públicos dados sobre os conjuntos de treinamento utilizados, entre outras iniciativas em tramitação.

### **3 BRASIL NO CENTRO DO DEBATE: UM OLHAR SOBRE O PL 2.338/2023 E O PBI 2024–2028**

Entre as principais iniciativas em andamento no Brasil no momento da redação deste capítulo, destacam-se o Projeto de Lei que propõe a regulamentação das atividades relacionadas à inteligência artificial e o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial, que estabelece metas até 2028. Nesta seção serão apresentadas as características de ambos, acompanhadas das críticas que receberam, bem como suas possíveis aproximações com o campo do audiovisual.

Tomamos como ponto de partida o Projeto de Lei n. 2.338/2023, atualmente em tramitação na Câmara dos Deputados, que busca regulamentar o uso e as práticas de inteligência artificial no Brasil. Embora não trate especificamente do setor audiovisual, o projeto possui abrangência nacional e relevância legislativa, sendo seus principais pontos de conexão com a indústria do audiovisual aqueles relacionados a direitos autorais e propriedade intelectual, como será detalhado a seguir.

O texto teve origem em um anteprojeto elaborado por uma comissão de juristas e apresentado pelo presidente do Senado, Rodrigo Pacheco (Brasil, 2023), consolidando diferentes propostas sobre o tema. Foi submetido a um amplo processo de audiências públicas e debates parlamentares, recebendo emendas de diversos senadores. Aprovado no Senado Federal em fins de dezembro de 2024, seguiu para

análise na Câmara dos Deputados, onde, durante a redação deste capítulo, tramita em Comissão Especial.

Inspirada no modelo europeu, a proposta adota uma abordagem baseada em risco, classificando os sistemas de inteligência artificial em categorias, entre as quais se destacam os de “risco excessivo” e os de “alto risco”. Estes últimos, por impactarem diretamente direitos fundamentais em áreas como saúde, segurança e emprego, ficam sujeitos a obrigações rigorosas, como a realização de avaliações de impacto algorítmico e a supervisão humana contínua. Para a governança, o projeto propõe a criação do Sistema Nacional de Regulação e Governança de Inteligência Artificial (SIA), a ser coordenado pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), aproveitando a experiência já acumulada pela instituição.

A tramitação do PL 2.338/2023 no Senado foi marcada por uma mobilização intensa e coordenada das indústrias criativas brasileiras, que formaram uma frente unificada para defender seus interesses. Do lado do audiovisual, a carta foi assinada por organizações cruciais como a Gestão de Direitos de Autores Roteiristas (GEDAR), a Inter Artis Brasil (que representa atores e atrizes), a Diretores Brasileiros de Cinema e do Audiovisual (DBCA) e a Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão (ABERT). A força dessa mobilização foi amplificada pela presença de artistas de renome, como Marisa Monte, Paula Lavigne, Paulo Betti e Marina Sena, no Senado durante as deliberações, para reforçar a importância da proteção autoral.

A Seção IV trata da relação entre inteligência artificial e direitos autorais, estabelecendo obrigações e limites para o uso de conteúdos protegidos. Determina-se que os desen-

volvedores de sistemas de IA informem publicamente, em plataforma de fácil acesso, quais conteúdos protegidos foram utilizados no processo de desenvolvimento, o que inclui as etapas de mineração, treinamento, retreinamento, testagem, validação e aplicação, respeitando, contudo, os segredos comerciais e industriais.

No campo dos direitos autorais, considerado o ponto mais sensível para o setor audiovisual, o texto aprovado estabelece três garantias centrais: a transparência na indicação dos conteúdos protegidos utilizados no treinamento dos modelos; o direito de veto (opt-out), assegurando que autores e artistas possam impedir o uso de suas obras; e a remuneração de titulares de direitos autorais e conexos pelo uso de suas criações. Para viabilizar essa última, prevê-se a criação de um ambiente de negociação entre empresas de tecnologia e titulares de direitos, considerando fatores como o poder econômico das empresas e a frequência de uso das obras. O projeto também prevê exceções, permitindo o uso de obras protegidas sem fins comerciais em atividades de pesquisa científica, educação e preservação do patrimônio cultural por instituições como museus, arquivos e bibliotecas.

A legislação explicita que a coleta automatizada de obras protegidas em atividades de mineração de textos e dados não configura ofensa aos direitos autorais quando realizada por instituições científicas, educacionais, museus, arquivos públicos e bibliotecas, desde que o acesso seja lícito, não tenha finalidade comercial e se restrinja ao necessário, sem prejudicar os interesses econômicos dos titulares ou competir com a exploração normal das obras. Nesses casos, as cópias utilizadas devem ser armazenadas em segurança ape-

nas pelo tempo necessário, sem possibilidade de exibição ou disseminação pública. Essa exceção, entretanto, não se aplica a instituições ligadas a entidades com fins lucrativos que comercializam sistemas de IA. A norma também alcança a mineração de dados feita por entidades públicas ou privadas para fins de combate a ilícitos civis e criminais.

Diversas críticas têm sido dirigidas à proposta, sobretudo em relação à indefinição sobre como as proteções e restrições previstas seriam implementadas, considerando que os modelos tecnológicos são desenvolvidos e distribuídos globalmente. Outro ponto em debate refere-se à possibilidade de customização desses modelos de acordo com a legislação brasileira, questão ainda em aberto e que tem motivado novas críticas. No campo cultural, a aproximação com as produções artísticas pode ser observada na perspectiva dos direitos autorais e na possibilidade de escolha quanto à inclusão ou não de obras nos modelos de treinamento, dimensão que conecta diretamente o debate regulatório às práticas criativas.

Ao transitar do campo legislativo para o executivo, chegamos ao Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (Brasil, 2025), mais recentemente atualizado na forma do “Plano IA para o Bem de Todos”. Trata-se de uma iniciativa do governo federal para orientar o desenvolvimento e a aplicação deste campo no país entre 2024 e 2028. O plano declara como objetivos fortalecer a soberania tecnológica, promover o protagonismo global do Brasil no campo da IA e transformar a vida dos cidadãos por meio de inovações sustentáveis e inclusivas. Organiza-se em cinco eixos centrais: infraestrutura e desenvolvimento de IA, difusão e capacitação, melhoria dos serviços públicos, inovação empresarial e apoio à regula-

mentação e governança. A noção de “bem” aqui colocada está fortemente identificada com a qualificação de serviços públicos em diversas áreas, com dezenas de iniciativas indicadas.

O plano não menciona explicitamente a produção audiovisual como foco direto ou ação específica. Contudo, contempla aspectos que podem se relacionar indiretamente a esse campo, sobretudo pela ênfase atribuída à diversidade cultural e ao fomento da economia criativa através de editais e iniciativas de financiamento. Entre esses aspectos, destaca-se o desenvolvimento de modelos avançados de linguagem em português com matiz brasileiro, baseados em dados nacionais que deem conta da diversidade cultural, social e linguística do país.

As origens diferenciadas dessas duas iniciativas na República colocam em evidência aspectos dissonantes entre elas, sobretudo no que se refere às lógicas institucionais que as estruturam: um processo legislativo voltado à regulação e ao estabelecimento de salvaguardas jurídicas e uma ação executiva orientada por metas de desenvolvimento tecnológico e socioeconômico. Essa diferença de origem contribui para a produção de tensões: de um lado, a ênfase na proteção e no controle; de outro, a busca pela aceleração da adoção de tecnologias e pela promoção da inovação.

Um relatório do ITS Rio (2025) mapeia estas tensões. Segundo a análise, 54% das ações de impacto imediato propostas pelo PBIA (20 de 37) são classificadas como de alto risco pelo PL, o que implica a necessidade de cumprir até 59 obrigações regulatórias. Entre essas, seis ações que envolvem IA generativa poderiam enfrentar até 68 exigências segundo o relatório, ampliando ainda mais a complexidade da sua implementação.

Essas diferenças podem ser analisadas sob distintos prismas, sendo o principal deles a própria natureza da política, que se constrói a partir de debates, conciliações e disputas de poder, inclusive de disputas simbólicas. Enquanto o plano é progressivamente definido e implementado e o projeto de lei tramita passando por emendas e ajustes, a sociedade acompanha, em grande medida como espectadora e usuária das IAGs, os rumos que essas iniciativas poderão tomar.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Iniciamos este percurso com a imagem do monstro de *Frankenstein* e também concluímos com ela. Assim como o corpo do monstro foi construído a partir de diferentes partes, sem identificação clara de suas origens, as IAGs atualmente criam novos corpos e formas sem indicar de maneira transparente as procedências utilizadas em seus processos de treinamento. Essa lógica correspondeu a uma fase inicial de exploração pouco regulamentada, marcada por características ambíguas: de um lado, a aceleração sem precedentes no desenvolvimento da tecnologia, frequentemente comparada a uma “corrida do ouro”, fenômeno já observado em outros momentos da história da internet; de outro, a imprevisibilidade dos resultados e a dificuldade de inseri-los em ecossistemas mais amplos da economia criativa, que dependem do reconhecimento e da valorização das diferentes etapas de produção, circulação e distribuição das obras.

Ao desconsiderar tais etapas, os modelos de IA desenvolvidos à revelia dos ecossistemas culturais correm o risco de ter vida útil limitada, sendo rapidamente superados por no-

vas versões com credenciais adequadas para circulação e licenciamento, a exemplo do que aconteceu com plataformas de compartilhamento de arquivos em voga no início dos anos 2000, como Napster, Kazaa e Limewire (Knopper, 2010). Embora fossem eficientes em compartilhar arquivos com agilidade em um momento com banda larga escassa e conexões instáveis, a face pública de seu uso consistiu na pirataria de músicas, o que levou a litígios e seu eventual fechamento ou irrelevância. As plataformas amadureceram em direção à coexistência de soluções que buscam respeitar e remunerar os envolvidos no processo criativo ao lado de práticas que replicam ou duplicam conteúdo sem retorno aos autores, uma questão em aberto e que ainda demandará amplo debate.

Neste capítulo, procuramos compreender o contexto brasileiro atual, cotejá-lo com iniciativas internacionais, reconhecer avanços e iniciativas pioneiras voltadas à organização do uso dessas tecnologias e, sobretudo, enfatizar a perspectiva dos criadores. Para esses, permanece o desafio de formular uma ética própria de uso da inteligência artificial, de modo a aproveitar seus benefícios e, ao mesmo tempo, lidar criticamente com seus limites e riscos.

O Brasil, em seu projeto de lei sobre inteligência artificial, busca combinar essas duas perspectivas. O texto prevê maior liberdade para o uso das tecnologias em pesquisa e desenvolvimento, sem restrições impeditivas quanto a direitos autorais, desde que não envolvam finalidade lucrativa. A partir do momento em que os modelos forem disponibilizados ao público ou empregados de forma comercial, entram em vigor as classificações de risco previstas na lei. Ao mesmo tempo, está prevista a criação de um órgão regulador para

avaliar riscos e monitorar a implementação das tecnologias. O resultado é um equilíbrio entre liberdade de experimentação, voltada inclusive a usos específicos de empresas do setor audiovisual, como a aplicação de IA em processos de roteirização ou restauração de obras, e mecanismos de controle estatal que buscam garantir segurança e transparência no uso da tecnologia.

Apesar das diferentes abordagens, sustentamos três questões complexas que permanecem sem uma solução clara e consensual em nenhuma das propostas analisadas, o que mostra quão complexos são os desafios regulatórios da próxima fronteira da IA.

O primeiro podemos chamar de identificação da autoria. Nenhuma jurisdição tem uma resposta definitiva para a questão de quem detém os direitos autorais de uma obra complexa co-criada com um sistema de IA altamente autônomo. Decisões judiciais nos EUA estabeleceram que obras geradas inteiramente por IA não são passíveis de direitos autorais por falta de autoria humana, mas a linha que define a “contribuição humana suficiente” para garantir a proteção permanece perigosamente vaga. Este é um problema global que desafia os fundamentos da lei de direitos autorais, que historicamente pressupõe um criador humano. Ao mesmo tempo, empresas como Adobe anunciam incessantemente suas ferramentas de IAG como potencializadoras da criação, ressaltando a pergunta que permanece em aberto: o quanto de IA pode estar presente em uma obra para que a autoria seja garantida?

O segundo é o impasse da remuneração. Embora o Brasil tenha legislado sobre o direito à remuneração, a comunidade técnica adverte sobre a impossibilidade prática de rastrear

e quantificar a contribuição de cada obra individual no treinamento de modelos de linguagem de grande escala. A abordagem da UE foi considerada insuficiente pelos próprios criadores, enquanto a abordagem dos EUA, baseada em litígios caso a caso, é cara, lenta e cria um cenário de incerteza. A conclusão é que um sistema de remuneração viável, escalável e justo para o uso de dados de treinamento ainda não foi concebido, e pode exigir caminhos alternativos, como licenciamento coletivo ou taxas, que ainda estão fora dos debates legislativos.

Finalmente, há a questão do futuro do trabalho criativo. Todas as jurisdições reconhecem o impacto transformador da IA no mercado de trabalho criativo, mesmo que não diretamente o audiovisual, como no caso da brasileira. Preocupações com o deslocamento de empregos, especialmente em áreas como dublagem, animação e certos aspectos da pós-produção, são universais. O consenso emergente é que a IA atuará mais como uma ferramenta que transforma do que como uma força que elimina completamente as funções criativas. No entanto, essa transição exigirá um investimento maciço em requalificação e adaptação por parte da força de trabalho.

#### **4.1 UM EPÍLOGO: MOVIMENTOS DE ENTIDADES E A MOSTRA DE FILMES REALIZADOS COM IAG NO FESTIVAL DE GRAMADO 2025**

Enquanto as legislações tramitam e são debatidas, os profissionais experimentam o uso de novas ferramentas em meio à preocupação com a apropriação de seus trabalhos, os modelos de inteligência artificial avançam em complexidade e em qualidade dos resultados que oferecem. A legitimação

da produção com inteligência artificial generativa, contudo, depende de fatores que extrapolam o domínio técnico, envolvendo a reconfiguração da relação entre público e obra. Assim como o espectador se habituou a diferentes linguagens cinematográficas — com ou sem efeitos visuais, em *live action* ou em animação —, a resistência a conteúdos parcialmente criados por ferramentas de IA pode estar associada ao receio de um artificialismo que substitua o olhar humano, evocando o debate sobre os limites da autoria.

Nesse contexto, instâncias de legitimação como festivais, mostras e outros espaços de exibição podem servir para deslocar a discussão do campo do medo e da hesitação para uma avaliação mais aberta e criteriosa sobre a qualidade das obras. É nesse horizonte que se encerra este texto, com um olhar para o presente que projeta possibilidades para o futuro, tomando como referência a última edição do Festival de Cinema de Gramado.

O festival é um dos mais tradicionais do Brasil e constitui o evento audiovisual de mais longa continuidade no estado do Rio Grande do Sul. Em sua 53ª edição, realizada em agosto de 2025, o festival incluiu, além das mostras já consolidadas de curtas e longas-metragens, a exibição de filmes produzidos com tecnologias de inteligência artificial. Essa categoria foi apresentada na nona edição do evento paralelo Conexões Gramado Film Market, que promove mostras e encontros entre agentes de mercado, poder público, realizadores e outros atores da economia criativa. Esse espaço tem se caracterizado pela abertura a produções em linguagens e formatos diversos, como filmes em realidade virtual e mostras de jogos digitais.

Segundo Romagna (2025), foram registrados 52 inscritos na categoria de filmes realizados com inteligência artificial. Entre os quatro títulos selecionados destacam-se *Frio*, dirigido por Mr.Press, *Inheritance Beneath the Wheel*, de Gabriel Panazio, *As Marcas nas Paredes*, de Marcio Toson, e *Antes do Beijo*, de Leandro Corinto (Osório, 2025), com o vencedor sendo premiado com um orçamento de pós-produção de R\$20 mil. Segundo a coordenadora da mostra, Gisele Hiltl (Rio Grande do Sul, 2025), a inteligência artificial vem desafiando o campo audiovisual, tanto nos debates quanto nas produções exibidas, configurando-se como uma realidade inevitável que incide sobre questões centrais da atividade cinematográfica, como ética, autoria e inovação.

O pioneirismo da organização provocou rapidamente polêmicas entre o público. O anúncio da mostra resultou em dezenas de comentários negativos nas publicações do perfil oficial do festival no Instagram (Festival de Cinema de Gramado, 2025) e uma cobertura ao mesmo atenta à novidade e imprecisa. A circulação de notícias com títulos como *Pela primeira vez, Festival de Cinema de Gramado premia filmes gerados por inteligência artificial* (Romagna, 2025) aglutinavam os dois eventos, apagavam o papel dos realizadores na elaboração das obras e podiam ser entendidas como se essa premiação substituísse as categorias já consolidadas do evento. O corpo do texto das matérias esclarecia estas ambiguidades, mas também dialogava com a insegurança que o tema vem provocando no público especializado. O embate reflete tensões já visíveis em outras instâncias da indústria, como as greves em Hollywood em 2023, e reitera a necessidade de regulamentação e de parâmetros éticos para o uso da IA no cinema e audiovisual.

Assim, esta mostra – embora não tenha a responsabilidade de influenciar a legislação nem seja uma política audiovisual consolidada para a área – abriu um espaço de debate sobre a incorporação de tecnologias emergentes no cinema, uma vez que o Conexões Gramado Film Market é um evento articulado por diferentes instâncias do poder público e apoiadores institucionais. Fotograma a fotograma, novidades continuarão a chegar às telas.

## REFERÊNCIAS

ADLER, K. **Capgemini CEO says EU went too far with AI rules**. Reuters, Londres, 10 fev. 2025. Disponível em: <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/capgemini-ceo-says-eu-went-too-far-with-ai-rules-2025-02-10/>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ADOBE. **Visão Geral da IA**. [s.d.]. Disponível em: <https://www.adobe.com/pt/ai/overview.html>. Acesso em: 10 mar. 2025.

BRASIL. **Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm). Acesso em: 28 ago. 2025.

BRASIL. **Senado Federal. Projeto de Lei n. 2338, de 2023. Estabelece princípios, direitos e deveres para o uso da inteligência artificial no Brasil**. Brasília, 2023. Disponível em: [https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233#tramitacao\\_10494842](https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233#tramitacao_10494842). Acesso em: 27 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. **Inteligência Artificial para o Bem de Todos: Plano Brasileiro de Inteligência Artificial**. Brasília: MCTI, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mcti/>

pt-br/acompanhe-o-mcti/noticias/2024/07/plano-brasileiro-de-ia-tera-supercomputador-e-investimento-de-r-23-bilhoes-em-quatro-anos/ia\_para\_o\_bem\_de\_todos.pdf/view. Acesso em: 28 ago. 2025.

BRENNAN CENTER FOR JUSTICE. **Congress shouldn't stop states regulating AI, especially with no alternative.** Nova York, 2025. Disponível em: <https://www.brennancenter.org/our-work/analysis-opinion/congress-shouldnt-stop-states-regulating-ai-especially-no-alternative>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BROOKINGS INSTITUTION. **States are legislating AI, but a moratorium could stall their progress.** Washington, 2025. Disponível em: <https://www.brookings.edu/articles/states-are-legislating-ai-but-a-moratorium-could-stall-their-progress/>. Acesso em: 28 ago. 2025.

CALIFÓRNIA. **Assembly Bill n. 2602, 2023-2024. AB-2602 Contracts against public policy: personal or professional services: digital replicas.** Sacramento: California State Legislature, 2024a. Disponível em: [https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill\\_id=202320240AB2602](https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB2602). Acesso em: 28 ago. 2025

CALIFÓRNIA. **Assembly Bill n. 1836, 2023-2024. AB-1836 Use of likeness: digital replica.** Sacramento: California State Legislature, 2024b. Disponível em: [https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill\\_id=202320240AB1836](https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB1836). Acesso em: 28 ago. 2025.

CALIFÓRNIA. **SB 942 – California AI Transparency Act.** Sacramento: California State Legislature, 2024c. Disponível em: <https://news.orricks.com/navigating-california-ai-transparency-act>. Acesso em: 28 ago. 2025.

CALIFÓRNIA. **AB 2013 – Generative Artificial Intelligence: Training Data Transparency Act.** Sacramento: California State Legislature, 2024d. Disponível em: <https://www.goodwinlaw.com/en/insights/publications/2025/06/alerts-ai-californias-ab-2013-generative-ai-developers-show-their-data>. Acesso em: 28 ago. 2025.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DIAS, T. **How underpaid Brazilian workers train AI**. Pulitzer Center, 5 jun. 2024. Disponível em: <https://pulitzercenter.org/projects/how-underpaid-brazilian-workers-train-ai>. Acesso em: 28 ago. 2025.

FESTIVAL DE CINEMA DE GRAMADO. [Publicação sobre a Mostra de IA]. **Instagram**, 17 ago. 2025. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/DNS97USOKFV/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/DNS97USOKFV/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==). Acesso em: 27 ago. 2025.

FINANCIAL TIMES. **EU AI Act could hold back Europe's tech innovation, executives warn**. Londres, 2025. Disponível em: <https://www.ft.com/content/58206fa0-8a6b-4149-ba19-823f74ed3902>. Acesso em: 28 ago. 2025.

INSTITUTO DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE DO RIO DE JANEIRO (ITS Rio). **Relatório**: análise da relação entre o PBIA e o PL para regular a IA – estratégias em conflito. Rio de Janeiro: ITS Rio, 2025. Disponível em: <https://itsrio.org/pt/publicacoes/relatorio-analise-da-relacao-entre-o-pbia-e-o-pl-para-regular-a-ia-estategias-em-conflito/>. Acesso em: 28 ago. 2025.

KNOPPER, S. **Appetite for self-destruction**: the spectacular crash of the record industry in the digital age. New York: Free Press, 2010.

LUCA, L. G. A. de. **A hora do cinema digital**: democratização e globalização do audiovisual. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009.

MEJIAS, U. A.; COULDRY, N. **Data grab**: the new colonialism of Big Tech and how to fight back. London: Ebury Publishing, 2024.

MICROSOFT. **Visão geral do Microsoft 365 Copilot**. Learn Microsoft, 2023. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/copilot/microsoft-365/microsoft-365-copilot-overview>. Acesso em: 28 ago. 2025.

MURPHY, P. **AI in the Movies**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2024.

NAPOLITANO, C. J.; RANZANI, L. H. Regulação Democrática de Plataformas de Rede Social: Possibilidades da Autorregulação Regulada no Brasil. **Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação da Comunicação e da Cultura**, São Cristovão, v. 23, n. 3, p. 183–199, 2021. DOI: 10.54786/revista eptic.v23i3.16332. Disponível em: <https://ufs.emnuvens.com.br/eptic/article/view/16332>. Acesso em: 29 ago. 2025.

OSÓRIO, T. Por que o Festival de Gramado tem mostra de filmes feitos com IA. **GaúchaZH**, Porto Alegre, 27 ago. 2025. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/colunistas/ticiano-osorio/noticia/2025/08/por-que-o-festival-de-gramado-tem-mostra-de-filmes-feitos-com-ia-cmfeyrps000590153nn58nbn2.html>. Acesso em: 27 ago. 2025.

PELLANDA, E. C.; PASE, A. F.; STRECK, M. (org.). **10 anos do iPhone: reflexões do UBITEC**. São Leopoldo: Oikos, 2017.


RIO GRANDE DO SUL. Secretaria da Cultura. Conexões Gramado Film Market apresenta programação. **Cultura RS**, Porto Alegre, 26 ago. 2025. Disponível em: <https://cultura.rs.gov.br/conexoes-gramado-film-market-apresenta-programacao>. Acesso em: 27 ago. 2025.

ROMAGNA, D. Pela primeira vez, Festival de Cinema de Gramado premia filmes gerados por inteligência artificial. **G1 RS**, Porto Alegre, 15 ago. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2025/08/15/pela-primeira-vez-festival-de-cinema-de-gramado-premia-filmes-gerados-por-inteligencia-artificial.gh.html>. Acesso em: 27 ago. 2025.


RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. **Inteligência Artificial: Uma Abordagem Moderna** [documento eletrônico]. Barueri: Grupo GEN, 2022. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595159495/>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SAG-AFTRA. **Statement on Artificial Intelligence and Performers' Rights**. 2023. Disponível em: <https://www.sagaftra.org/>. Acesso em: 28 ago. 2025.

- SHELLEY, M. W. **Frankenstein: ou o Prometeu Moderno** [recurso eletrônico]. Tradução de Fátima Pinho. Cotia: Pandorga, 2021.
- SOCIETY OF AUDIOVISUAL AUTHORS (SAA). **Artificial Intelligence**. Bruxelas: SAA, 2024. Disponível em: <https://www.saa-authors.eu/2024-artificial-intelligence>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- UNESCO. **Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa**. Paris: Editora UNESCO, 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- UNIÃO EUROPEIA. **Artificial Intelligence Act**. Bruxelas: Parlamento Europeu e Conselho da União Europeia, 2024. Disponível em: <https://artificialintelligenceact.eu/>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- USZKOREIT, J. Transformer: A Novel Neural Network Architecture for Language Understanding. **Google Research Blog** [s.l.]. 2017. Disponível em: <https://blog.research.google/2017/08/transformer-novel-neural-network.html?m=1>. Acesso em: 05 set. 2024.
- VASWANI, A.; SHAZEER, N.; PARMAR, N. *et al.* Attention is all you need. *Advances in neural information processing systems*, v. 30, 2017. **Google Research** [s.l.]. 2017. Disponível em: <https://research.google/pubs/pub46201/>. Acesso em: 05 set. 2024.
- WGA – WRITERS GUILD OF AMERICA. **WGA Statement on Artificial Intelligence in Screenwriting**. 2023. Disponível em: <https://www.wga.org/>. Acesso em: 28 ago. 2025.
- WHATSAPP. **Como conversar com a Meta AI**. 2025. Disponível em: [https://faq.whatsapp.com/666767195111959/?helpref=hc\\_fnav&cms\\_platform=web&locale=pt\\_BR](https://faq.whatsapp.com/666767195111959/?helpref=hc_fnav&cms_platform=web&locale=pt_BR). Acesso em: 28 ago. 2025.
- WINSTON, B. **Technologies of seeing**; photography, cinematography and television. Londres: British Film Institute, 1996.
- YANG, F. *et al.* **Corporate capture of AI regulation in the United States**. **arXiv preprint arXiv:2410.13042**. 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2410.13042>. Acesso em: 28 ago. 2025.



# Sobre os organizadores e autores



## **SOBRE OS ORGANIZADORES**

### **Daniel Conte**

Doutor, mestre e graduado em Letras. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Professor em cursos de Graduação e Pós-graduação Stricto Sensu e Coordenador do Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS).

### **Marta Rosecler Bez**

Doutora em Informática na Educação, mestra em Ciência da Computação, tecnóloga em Processamento de Dados. Bolsista de Produtividade, Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq. Coordenadora e professora no Programa de Pós-Graduação em Indústria Criativa da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS).

### **Mauricio Barth**

Doutor em Diversidade Cultural e Inclusão Social, mestre em Indústria Criativa, especialista em Gestão de Marketing, bacharel em Publicidade e Propaganda. Professor em cursos de Graduação e Pós-graduação Stricto Sensu e Coordenador Editorial na Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS).

### **Vanessa Amalia Dalpizol Valiati**

Doutora e mestra em Ciências da Comunicação, bacharel em Jornalismo. Professora no Programa de Pós-Graduação em Indústria Criativa da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS).

## **SOBRE OS AUTORES**

### **Ana Carla Fonseca**

Mestre cum laude e Doutora em Urbanismo (USP), autora da primeira tese brasileira sobre cidades criativas, com MBA Executivo (Fundação Dom Cabral) e Pós-Doutoranda (Feevale). Fundadora da Garimpo de Soluções. Professora do PPG Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa na Universidade Católica de Brasília.

### **Alessandra Meleiro**

Pós-doutor junto à University of London e Professora do Bacharelado em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos e do Mestrado Profissional em Mídias Criativas da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Autora de 09 livros sobre cinema mundial, políticas e indústria audiovisual. Nos últimos anos vem se dedicando às Pesquisas de Mercado encomendadas por órgãos públicos, privados e do terceiro setor.

### **Alexandre Muniz**

Mestre em Mídias Criativas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), especialista em Economia do Audiovisual pela mesma instituição e graduado em Cinema pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua como Especialista em Regulação do Audiovisual na Agência Nacional do Cinema (ANCINE), com experiência na área de fomento a projetos au-

diovisuais incentivados e do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA).

### **Augusto Ramos Bozzetti**

Doutor em Comunicação e Professor no curso de graduação de Design de Animação da Universidade Feevale.

### **Fernando Seffner**

Professor Titular da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atua como docente no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU) na linha de pesquisa Educação, Sexualidade e Relações de Gênero. É atuante em movimentos sociais pela livre expressão do gênero e da sexualidade, em movimentos de luta contra a AIDS e em ações em defesa da educação democrática.

### **Gustavo Berwanger Bittencourt**

Mestre em Design pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos pesquisando a contribuição do Design Estratégico para as organizações de pacientes de doenças raras. Graduado em Relações Públicas pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Head de Estratégia da agência digital DZ Estúdio e Professor Auxiliar da Graduação em Comunicação Digital e em Gestão para Inovação e Liderança da Unisinos.

## **Lia Bahia**

Professora da graduação em cinema e audiovisual e do PPGCine da UFF. É coordenadora do Grupo de Pesquisa do CNPq Laboratório de Políticas Públicas do Cinema e do Audiovisual Brasileiro e autora do livro *Discursos, políticas e ações: processos de industrialização do campo cinematográfico brasileiro*.

## **Miriam de Souza Rossini**

Doutora em História (UFRGS) e Mestre em Artes – Cinema (USP). Professora Titular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, junto ao Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO). Coordenadora do ARTIS/UFRGS-CNPq. Membro da Comissão Editorial da *Rebeca – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, vinculada à Socine.

## **Pedro Gonzaga**

Doutor em Literatura Portuguesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2013), quando se dedicou à escrita criativa e ao romance histórico. Mestre em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2008) e graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998), com um trabalho voltado à minificação. Escritor, editor e professor de escrita criativa.

## **Rafael Sbeghen Hoff**

Doutor em Comunicação e Informação (UFRGS) e Mestre em Letras (UCS). Professor Adjunto da Universidade Federal do Amazonas junto ao Curso de Jornalismo e professor colaborador do PPGIC/UFAM; professor Permanente do PP-GCOM-UFRR, Pós-doutorando no PPGCOM/UFRGS. Líder do GP PRIMA-UFAM e vice-líder do ARTIS/UFRGS-CNPq.

## **Roberto Tietzmann**

Doutor pela PUCRS (2010), coordena o grupo de pesquisa ViDiCa - Cultura Audiovisual Digital. Professor titular e pesquisador do programa de pós-graduação em comunicação da FAMECOS na PUCRS. Tem como interesses de pesquisa o contato entre audiovisual, design e tecnologia, pesquisando realização audiovisual complementada com ferramentas de inteligência artificial desde 2022.

## **Silvana Bahia**

Mestre em Cultura e Territorialidades pela UFF, pesquisadora associada ao Grupo de Arte e Inteligência Artificial integrado do Inova USP. Profissional multidisciplinar. Editora do livro *Pode um robô ser racista?* Primeiro livro da coleção Pensando Amanhã do Museu do Amanhã. Consultora e palestrante sobre temas de tecnologia, justiça racial e de gênero, inovação, educação e cultura.





9 786560 156219 6

Esta obra nasce de um dos períodos mais desafiadores da história recente. Em meio aos impactos da pandemia, a Lei Complementar nº 195/2022, conhecida como Lei Paulo Gustavo, mobilizou recursos e redes para sustentar o setor cultural brasileiro. A partir da experiência de execução dos editais no Rio Grande do Sul, conduzida pela Universidade Feevale, esta obra propõe uma análise crítica dos impactos, aprendizados e desafios das políticas culturais contemporâneas.

O livro parte da premissa de que políticas públicas não são neutras. Elas expressam escolhas, valores e disputas de sentido que influenciam diretamente a produção artística e a vida cultural dos territórios. Ao abordar descentralização, acesso a recursos e valorização de contextos regionais, a obra destaca o território como espaço de pertencimento, memória e criação.

A diversidade cultural atravessa toda a reflexão. Questões de gênero, geração, classe e raça são tratadas como dimensões centrais para pensar inclusão e justiça cultural. Mais do que registrar uma experiência, o livro convida gestores, pesquisadores e agentes culturais a repensar o papel do Estado na construção de ecossistemas criativos mais justos, democráticos e sustentáveis.



MINISTÉRIO DA  
CULTURA



SECRETARIA DA  
CULTURA



GOVERNO  
DO ESTADO  
RIO  
GRANDE  
DO SUL



BESTIÁRIO

