



Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB
0619/2020

INDICAÇÃO Nº ____ / 2020

“Autoriza o Poder Executivo Municipal a incluir a Rede Cultura Viva de Fortaleza, Teatro de Bonecos e Jogos no Conselho Municipal de Políticas Culturais(CMPC)”.

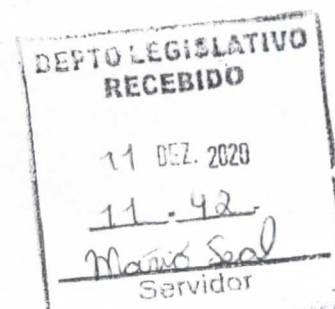
EXMO. SR. PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA

O vereador signatário, no uso de suas atribuições regimentais vem submeter à apreciação desta Casa Legislativa a indicação em epígrafe para, após aprovada, ser remetida ao Excelentíssimo Senhor Prefeito Municipal de Fortaleza, afim de que, entendendo ser relevante ao interesse público, dê os encaminhamentos devidos para sua consecução.

Departamento Legislativo da Câmara Municipal de Fortaleza

Em 11 de DEZEMBRO de 2020.

Vereador Evaldo Lima – PCdoB
Presidente da Comissão de Educação,
Ciência, Tecnologia, Informática e Inovação.





Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB

0619/2020

INDICAÇÃO Nº _____ / 2020

PROJETO DE LEI Nº _____ / 2020

“Autoriza o Poder Executivo Municipal a incluir a Rede Cultura Viva de Fortaleza, Teatro de Bonecos e Jogos no Conselho Municipal de Políticas Culturais(CMPC)”.

A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVA:

Art. 1º. O Chefe do Poder Executivo Municipal fica autorizado a incluir a Rede Cultura Viva de Fortaleza, Teatro de Bonecos e Jogos no Conselho Municipal de Políticas Culturais (CMPC)

Art. 2º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Departamento Legislativo da Câmara Municipal de Fortaleza

Em 11 de SETEMBRO de 2020.

Vereador Evaldo Lima – PCdoB

**Presidente da Comissão de Educação,
Ciência, Tecnologia, Informática e Inovação.**



Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB

JUSTIFICATIVA

“Um povo sem cultura não se levanta. Se ajoelha”.

Willyan Johnes

O Presente projeto tem o objetivo de ampliar e dar maior significado e atuação ao Conselho Municipal de Política Cultural (CMPC) ao inserir novos e importantes atores neste espaço. O Conselho Municipal de Política Cultural - CMPC, criado pela lei Lei no 9.501, 1º de outubro de 2009, com a finalidade de promover a gestão democrática e autônoma da cultura do Município de Fortaleza, bem como fomentar a articulação governamental com os demais níveis federados.

Segue anexo a justificativa para a presença desses atores no CMPC.

A inserção do **Teatro de Bonecos** no Conselho Municipal de Cultura da cidade de Fortaleza se justifica pela sua relevância nacional para memória a identidade como um bem cultural que não pode ser considerado apenas sob a perspectiva do brinquedo infantil ou do pitoresco folclórico, mas uma manifestação viva que envolve “a produção de conhecimento criativo, artístico e com uma forte carga de representação teatral” (idem).

Essa forma de expressão carrega elementos fundamentais para sustentabilidade da identidade e da memória e ainda desempenha um papel agregador que legitima as práticas cotidianas. Vivo como é, portador de importância histórica e cultural próprias, o Teatro de Bonecos praticado e produzido no Ceará (no Município de Fortaleza) tem suas raízes fincadas nos Teatros Populares do Nordeste Brasileiro, e ainda, como o próprio TBPN, se



Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB

transforma por meio das trocas que estabelece com as tendências contemporâneas do Teatro de Animação em uma dinâmica comum às artes populares e às artes vivas e plenas de sentido de atualidade. Dessa maneira, o teatro de bonecos cearense não comporta apenas a esfera da cultura popular; ele está presente de forma marcante no Teatro Contemporâneo, nos seus diversos tipos de manifestações: sombras, máscaras, marionetes de fio, luz negra, teatro de objetos, teatro visual etc.

Ainda assim, a importância da representatividade dos Teatros de Bonecos junto à Comissão Municipal de Cultura de Fortaleza não se justifica apenas pela qualidade de sua produção e por sua relevância cultural, mas principalmente por aspectos relativos a modos de criação, produção e circulação próprios, que nem sempre são similares ao do panorama mais amplo do teatro, ou como nós bonequeiros gostamos de dizer: do teatro de atores. Os teatros de bonecos não raro experimentam modos de criação e produção particulares, o que implica, por exemplo, no trabalho com equipes dotadas de formação e especialização diversa à do teatro, atendendo assim outras especialidades profissionais; ocupam espaços de apresentação nem sempre as mesmas que as das peças de teatro com temporadas regulares, e enfrentam situações que não podem ser inteiramente comparáveis às de diversas formas espetaculares entendidas como teatro. Por isso, a presença de uma representação do Teatro de Bonecos pode atentar para tais especificidades, e contribuir para que as diferenças entres os diferentes modos de existência dessas espetacularidades sejam atendidas.

O Teatro de Formas Animadas, que abrange o Teatro de Bonecos Popular, é um campo em ascensão no Brasil, ao qual pesquisadores e artistas de notável valor se dedicam. Trata-se ainda de uma linguagem que possui especificidades e demandas próprias, o que justifica uma atenção especial no que se refere a elaboração e implementação de políticas na área cultural, principalmente na cidade de Fortaleza.



Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB

O "**Fórum de Cultura e Mercados de Jogos do Ceará**" produziu um abaixo assinado que informa as demandas dos profissionais do mercado de jogos divididos em 5 segmentos: desenvolvedores de jogos, movimentos culturais, atletas ligados à eSports, lojistas e instituições de ensino, dentre estas demandas de tão amplo segmento figura o assento no CMPC.

É necessário uma profunda reflexão à respeito do impacto positivo que os jogos podem gerar na sociedade, reforçando e transcendendo seu potencial econômico e de entretenimento, fazendo com que o Brasil rompa uma tradição centenária de exportador de commodities, tornando-se também um exportador de jogos desenvolvidos com tecnologia de ponta e por isso com um altíssimo valor agregado e que também se utiliza da arte como matéria-prima para a fabricação de seus produtos, enquadrando-se na indústria de economia criativa. Se o cinema é chamado de sétima arte por se utilizar de todas as outras linguagens artísticas, os jogos podem ser chamados de oitava arte porque possui características em seu processo de criação produtiva semelhantes ao do cinema (estúdio de filmagem, edição de vídeo, edição sonora, etc) e também carecem de todas outras linguagens (artes plásticas, literatura, música, teatro, pintura, etc) para dar vida a produção de um jogo.

A Rede Cultura Viva de Fortaleza, articulada com os Pontos de Cultura, tem o objetivo de desenvolver processos e produtos artístico-culturais nas mais diversas linguagens e expressões em sinergia com o princípio ético-político que anima a Política Municipal Cultura Viva, bem como seus objetivos e os eixos estruturantes, promover a diversidade sociocultural, em parâmetros economicamente justos em bases solidárias, coletivistas e sem foco na acumulação de capital, contribuindo para o estabelecimento de diálogos e trocas interculturais em bases democráticas e não colonizadoras do pensamento e das vivências do outro de mercado flagrantemente voltada para o lucro e a acumulação de capital;



Câmara Municipal de Fortaleza
Vereador **Evaldo Lima** - PCdoB

Considerando, pois, a relevância do Projeto de Lei, dirijo minha palavra a cada parlamentar desta Augusta Casa Legislativa para solicitar apoio a esta proposição legislativa que tem sua gênese no mais legítimo interesse público.

F - O T

Vereador Evaldo Lima – PCdoB