



Programa de Cultura

Versão 1.0 | Março 2014

Sumário

1 INTRODUÇÃO	0
1.1 CULTURA E JOGOS OLÍMPICOS	0
1.2 CULTURA E OS JOGOS PARALÍMPICOS	1
1.3 PROPOSTA DE CANDIDATURA PARA O COMPONENTE CULTURAL DOS JOGOS RIO 2016™	1
2 PROGRAMA CELEBRA	3
2.1 CONCEITO	3
2.2 VISÃO	4
2.3 MISSÃO	4
2.4 OBJETIVOS	4
2.5 PILARES	5
2.5.1 Engajamento	5
2.5.2 experiência	5
2.5.3 Legado	5
3 ESTRATÉGIA	6
3.1 ETAPAS DO PROGRAMA	6
3.1.1 PRE GAMES	6
3.1.2 GAMES TIME - FESTIVAL CELEBRA	7
3.2 Papéis e Atribuições	8
3.2.1 PAPEL DO COMITÊ RIO 2016™	8
3.2.2 PAPEL DOS PARCEIROS OFICIAIS DOS JOGOS RIO2016™	10
3.2.3 OUTROS PARCEIROS:	12
4 LEGADO	13
4.1 LEGADOS TANGÍVEIS	13
4.2 LEGADOS INTANGÍVEIS	14

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 0 de 20	

1 | INTRODUÇÃO

1.1 CULTURA E JOGOS OLÍMPICOS

Na Grécia Antiga, o homem considerado bem educado era aquele que, não somente superava os limites do corpo humano, através de treino e dedicação, mas também cultivava seu intelecto e espírito. Esta tríade que reúne corpo, mente e espírito era considerada pelos gregos como o principal atributo do ser humano. Os Jogos Olímpicos da Antiguidade se baseavam neste ideal, e congregavam, além de atletas, artistas e intelectuais de várias de suas cidades-estado.

Inspirado por estas premissas, o Barão Pierre de Coubertin fundou os Jogos Olímpicos da Modernidade, um movimento estruturado em três pilares: Esporte, Cultura e Educação, e buscou recriar um ambiente onde artistas e atletas pudessem se inspirar mutuamente.

A apresentação do componente cultural nos Jogos deu-se de forma diversa ao longo da história, sendo adaptada e tendo seu formato variado em cada uma das cidades-sede do evento. Em suas primeiras edições, os Jogos foram realizados de forma integrada ou paralela a exposições mundiais ou locais, que auxiliaram na ampliação do conhecimento sobre o Movimento e do interesse pelo mesmo, além de fornecer o conteúdo cultural destas. Já em 1912, na edição de Estocolmo, foi inserida pela primeira vez na programação dos Jogos uma competição cultural, que tornou-se parte integrante destes.

De Estocolmo 1912 a Londres 1948, o programa cultural consistia em competições de arte organizadas paralelamente às competições esportivas. Neste período, os artistas, da mesma forma que os atletas, competiam para ganhar medalhas de ouro, prata e bronze. Este modelo era considerado controverso e foi alvo de muitas críticas, dentre elas: as limitações impostas à criação e à expressão dos artistas, e a dificuldade de mobilidade das obras a serem apresentadas.

Após muitos debates, uma remodelagem foi proposta e, a partir da edição de Melbourne 1956, a cultura passou a aparecer nos Jogos na forma de festival cultural. Esta mudança permitiu maior flexibilidade à cidade-sede para definir a duração, organização, objetivos e temas do seu componente cultural.

Os Jogos de Barcelona 1992 contribuíram com o desenvolvimento de uma nova forma de programação cultural, que, desde então, serviu de inspiração para as edições que se seguiram. Os organizadores destes Jogos estabeleceram um novo precedente ao criarem o modelo de Olimpíadas Culturais, uma programação cultural com duração de 4 anos, com início após os Jogos de Seul 1988 e término nos sediados por eles em 1992. Esta ambiciosa decisão foi tomada levando em consideração a estratégia da cidade de maximizar o aproveitamento das oportunidades oriundas da realização dos Jogos e utilizá-las para melhorar a paisagem urbana e a imagem global de Barcelona, promovendo legados duradouros.

O conceito das Olimpíadas Culturais foi adotado, ainda que com algumas adaptações, pelas edições que se seguiram (Atlanta 1996 à Londres 2012), aumentando, não somente os desafios dos organizadores, mas também o impacto do programa de cultura e as possibilidades de engajamento através deste.

1.2 CULTURA E OS JOGOS PARALÍMPICOS

Em 2001, o Comitê Paralímpico Internacional e o Comitê Olímpico Internacional celebraram um acordo estabelecendo que, qualquer cidade que apresentasse sua candidatura a cidade sede dos Jogos Olímpicos de Verão ou Inverno, deveria englobar, na mesma proposta, a realização dos Jogos Paralímpicos.

Este processo teve início nos Jogos de South Lake (2002) e Atenas (2004), quando a programação cultural também passou a ser planejada considerando ambos os eventos. Com isso, mais um importante passo foi dado na busca pela mudança da percepção da pessoa com deficiência, pois, além do protagonismo dos paratletas, artistas com deficiência passaram a inspirar o público com demonstrações de superação através da arte, colocando em destaque suas habilidades e capacidades.

1.3 PROPOSTA DE CANDIDATURA PARA O COMPONENTE CULTURAL DOS JOGOS RIO 2016™

Assegurar o aproveitamento da força de transformação inerente aos Jogos, para a melhoria do cotidiano do carioca e do brasileiro, apresenta-se como um dos principais compromissos assumidos pelo Rio2016™ e seus parceiros oficiais desde a proposta de candidatura do Rio de Janeiro a cidade-sede.

Assim sendo, o ideal de transformação, diretriz dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio2016™, evidencia-se como o principal condutor da construção do Programa de Cultura.

Neste sentido, a visão da candidatura recomendava que a conceituação do Programa de Cultura considerasse os seguintes aspectos:

- Conectar a juventude;
- Apresentar a diversidade cultural brasileira;
- Transformar a cidade;
- Utilizar o esporte como instrumento de inclusão social.

A proposta de candidatura ressaltava, ainda, a celebração, a festa e o lazer como elementos inerentes ao estilo de vida no Rio de Janeiro, que valoriza o dia a dia, de forma intensa e apaixonada, no qual, a qualquer momento, é possível aproveitar a vida.

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 2 de 20	

Tanto no Rio de Janeiro quanto em outras regiões do Brasil, as expressões culturais celebram a natureza, a religião, a história e, também, a cultura dos povos indígenas e imigrantes, entre outros componentes da identidade nacional, caracterizada por uma mistura harmônica que a torna única. O Programa de Cultura deve, portanto, congrega todas essas expressões e apresentá-las ao público, levando-o a experimentar a cultura brasileira em sua diversidade e unicidade.

Contudo, a atuação do Programa de Cultura não se limita às fronteiras nacionais. Cabe a ele integrar, à programação oficial, expressões culturais e artísticas sul-americanas, valorizando a produção do continente que recebe os Jogos pela primeira vez, além de produções de outras regiões do mundo, promovendo o intercâmbio cultural entre os povos.

O Programa de Cultura Rio2016™ configura-se, portanto, em uma importante ferramenta para garantir a atmosfera única de Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio2016™ e consolidar a identidade da primeira edição brasileira e sul-americana dos Jogos.

2 | PROGRAMA CELEBRA

2.1 CONCEITO

Motivado pelo ideal de “paixão e transformação”, o **Programa Celebra** tem como objetivo realizar uma grande celebração cultural, inspirando o cotidiano de nossas cidades, de forma impactante e inusitada, e estimulando a experimentação das diversas formas de expressão artística e popular.

Celebra vem integrar a história cultural brasileira e, de forma inédita em nosso país, levá-la às ruas. Um programa que propõe, ao mesmo tempo, documentar conteúdos e expandir os eixos de experimentação, ampliando o acesso a atrações culturais.

Estruturado em seis segmentos: Literatura, Dança, Música, Artes Visuais, Artes Cênicas e Cotidiano; suas atrações ocorrerão, principalmente, em espaços públicos, incentivando a participação popular e propondo um reaproveitamento destes, através de uma transformação na relação entre cidade, população e memória cultural. Um programa que enxerga a cidade como extensão de nossa criatividade e memória; que somará valores sociais e culturais a lugares, bairros e meios de transporte; que alcançará resultados tangíveis e refletirá as identidades, os valores e a história do nosso país.

Através do acesso e da valorização da participação cidadã, o programa deseja destacar o papel da cultura como ferramenta de transformação social. Ao democratizar a oferta cultural, **Celebra** transformará a cidade em um cenário vivo, onde elementos do cotidiano passarão de triviais a inspiradores, impactando positivamente a vida dos que nela habitam.

Mesmo tendo como focos principais a cultura e a identidade nacionais, o programa também congregará expressões continentais e mundiais, estimulando o intercâmbio e a aproximação entre os povos. Para este fim, será dividido em três momentos, que irão se sobrepondo ao longo do tempo.

O primeiro apresentará o “**Brasil para o Brasil**”, um resgate de nossa origem e trajetória cultural, que exaltará ícones e movimentos significativos à formação do nosso imaginário e apresentará novas produções e nomes.

Como estrutura e posterior legado do programa, criaremos uma linha do tempo da cultura brasileira. A paixão e a energia das artes serão unidas a uma ampla pesquisa e aprofundamento cultural, dando condições inovadoras para preservar nossa memória e valorizar nossa autoestima. Na essência do programa está a crença no direito ao acesso à cultura, e a linha do tempo será a plataforma do nosso legado.

O segundo momento terá como tema “**A América do Sul para o Brasil**”, no qual nos aproximaremos de nossos vizinhos, possibilitando descobertas e o conhecimento sobre nossas semelhanças e diferenças. E o terceiro, o **Festival Celebra**, que ocorrerá durante os Jogos Rio2016™, apresentará “**O Mundo para o Brasil, o Brasil para o Mundo**” e reunirá expressões de diferentes nações em uma atmosfera festiva e harmônica. Neste último momento, será possível identificar as diversas influências estrangeiras na formação

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 4 de 20	

cultural do Brasil, construindo uma via de mão dupla onde países se reconhecerão nas raízes de muitas das expressões nacionais.

O **Programa Celebra** é, portanto, um convite para festejar a diversidade e a vivacidade da cultura, despertando o interesse do público pela mesma, reforçando sua importância para a formação individual e social e valorizando os elementos que a integram.

2.2 VISÃO:

Mobilização do público em torno de momentos memoráveis de experimentação da cultura brasileira e internacional, promovendo um maior acesso à Cultura e estimulando oportunidades de fomento à produção nacional.

2.3 MISSÃO:

Oferecer uma programação cultural que evidencie a cultura brasileira, de forma a estimular o interesse pela mesma e promover o engajamento com os Jogos Rio 2016™, propiciando uma experiência única e memorável ao público e ampliando o acesso à Cultura.

2.4 OBJETIVOS:

- Ampliar o acesso à cultura;
- Promover a preservação da memória cultural nacional;
- Proporcionar experimentação positiva da cultura, com foco em expressões nacionais, a brasileiros e visitantes;
- Estimular o interesse do público por atividades culturais e sua participação nas mesmas;
- Reforçar o papel da Cultura enquanto instrumento fundamental para formação intelectual e social do indivíduo;
- Promover o engajamento com os Jogos Rio 2016™;
- Estimular o desenvolvimento sustentável do setor cultural;
- Promover intercâmbio cultural entre as nações;
- Promover a Cultura Nacional e auxiliar na construção de uma nova percepção do país e suas regiões, através desta.

2.5 PILARES:

Para concretizar os objetivos, qualquer iniciativa realizada deve basear-se em três pilares:



2.5.1 ENGAJAMENTO:

Mobilizar o público em torno das atividades que apresentem e valorizem as diferentes expressões culturais, estimulando seu interesse pelas mesmas e sua interação com estas.

Estabelecer um fluxo constante de informações, para promover o conhecimento do público sobre os Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio2016™ e proporcionar sua participação nas inúmeras atividades que o evento oferecerá.

2.5.2 EXPERIÊNCIA:

Oferecer ao público, antes e durante os Jogos Olímpicos e Paralímpicos, uma possibilidade de experimentar a diversidade da cultura brasileira e internacional em seu cotidiano, propiciando memórias únicas e despertando o interesse deste por atividades culturais.

2.5.3 LEGADO:

Promover a construção de um Programa baseado em metas que constituam legados consistentes, tangíveis e intangíveis, para a sociedade carioca e brasileira.

Isto significa entender os Jogos Rio2016™ como uma oportunidade para estimular a transformação social e urbana, através do desenvolvimento de mecanismos que ampliem o acesso à cultura, promovam a valorização dos ativos culturais existentes e incentivem a produção cultural em sua diversidade.

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 6 de 20	

3 | ESTRATÉGIA

3.1 ETAPAS DO PROGRAMA

O Programa Celebra será implementado em duas etapas:

3.1.1 PRE GAMES

A primeira etapa do **Programa Celebra**, que antecede os Jogos Rio2016™, será dividida em dois movimentos: “**Brasil para o Brasil**” e “**América do Sul para o Brasil**”, apresentados seguindo uma metodologia em que o posterior soma-se ao anterior, promovendo uma projeção crescente de atividades.

Sem excluir espaços culturais tradicionais, a primeira etapa do programa terá suas ações concentradas em espaços públicos, onde a população poderá interagir com elas gratuitamente. Ruas, praças, hospitais, escolas, presídios e meios de transporte, entre outros, serão os principais palcos para nossos eventos.

3.1.1.1 PERÍODO:

Março/2015 - Junho/2016

OBJETIVOS DA ETAPA:

- Apresentar a cultura brasileira e sulamericana ao público de forma lúdica e acessível, realizando ações, em sua maioria, gratuitas e em espaços públicos;
- Promover o engajamento com os Jogos Rio 2016™ de forma progressiva, partindo de uma perspectiva local e buscando uma mobilização nacional durante Games Time;
- Promover a implementação de projetos que dialoguem com públicos diversificados, ampliando seu conhecimento e interesse por atividades culturais e estimulando sua participação nas mesmas;
- Estimular a realização de ações fora dos eixos culturais tradicionais nos quais estão concentradas, promovendo um maior acesso à Cultura e estimulando a experimentação de diferentes expressões e o intercâmbio entre elas;
- Promover a realização de ações que visem à valorização de espaços e equipamentos públicos, buscando torná-los acessíveis e estimulando a frequência aos mesmos.

3.1.1.2 ABRANGÊNCIA:

Enquanto sede dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016™, a cidade do Rio de Janeiro será o principal foco do **Programa Celebra**.

Contudo, os compromissos e impactos dos Jogos não se limitam às fronteiras da cidade, o que torna fundamental a consideração de uma abrangência mais ampla, em especial nesta etapa do Programa, que tem como principais metas ampliar o acesso à Cultura e promover a interação do público com os Jogos Rio2016™, mesmo que sejam adotadas abordagens diferentes de localidade para localidade.

- Cidade do Rio de Janeiro;
- Cidades do Futebol;
- Estado do Rio de Janeiro;
- Estados do futebol.

A dimensão e o volume das atividades desenvolvidas serão proporcionais aos recursos disponíveis e às parcerias estabelecidas.

Será analisada, ainda, a possibilidade de atividades serem desenvolvidas em outras localidades que não as cidades sedes.

3.1.2 GAMES TIME - FESTIVAL CELEBRA

Segunda etapa do Programa de Cultura, o **Festival Celebra** se configura como um dos principais instrumentos para fortalecer a imagem dos Jogos Rio2016™, consolidar a identidade da primeira edição brasileira e sulamericana dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos, e proporcionar a atmosfera característica dos eventos.

Neste período, as ações do programa serão norteadas pelo movimento “**Brasil para o mundo, mundo para o Brasil**”, congregando expressões culturais de diferentes partes do mundo e somando-as às brasileiras e sulamericanas.

Sendo o Brasil um país plural, caracterizado pela miscigenação de origens e influências, esta etapa do programa proporcionará um reconhecimento mútuo entre brasileiros e estrangeiros, que identificarão uns nos outros traços semelhantes de suas culturas. Em uma atmosfera de intercâmbio e celebração se solidificará o processo de engajamento do público com os Jogos, através da experimentação cultural.

Seguindo a proposta da etapa Pre-Games, o programa estará espalhado por diversos locais da cidade e suas atividades serão, majoritariamente, gratuitas e em espaços públicos.

3.1.2.1 PERÍODO:

Julho/2016 - Setembro/2016

3.1.2.2 OBJETIVOS DA ETAPA:

- Consolidar o engajamento do público com os Jogos Rio 2016™;

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 8 de 20	

- Apresentar expoentes da produção cultural e artística brasileira, compondo uma programação com atrações diversas e de excelência;
- Realizar atividades que congreguem expressões nacionais, continentais e internacionais, promovendo o intercâmbio cultural internacional;
- Realizar atividades nas Vilas Olímpica e Paralímpica, nos Live Sites, no MPC e em Common Domains, garantindo que os atletas, jornalistas e outros públicos relacionados aos Jogos estejam integrados ao Programa e possam vivenciar e experimentar a cultura brasileira;
- Contribuir para a gestão dos fluxos de deslocamento pela cidade;
- Realizar atividades que ofereçam uma atmosfera única e festiva, inerente aos Jogos Olímpicos e Paralímpicos.

3.1.2.3 ABRANGÊNCIA:

Diferente da etapa Pre Games, neste momento, os eventos estarão concentrados nas cidades que sediarão as competições esportivas do Jogos Rio 2016™, ou seja, no Rio de Janeiro e nas cidades que receberão os jogos de futebol. Contudo, ações pontuais serão, eventualmente, realizadas em outras localidades a serem definidas.

- Cidade do Rio de Janeiro;
- Salvador, Brasília, São Paulo e Belo Horizonte (cidades do futebol)
- Vilas Olímpica e Paralímpica;
- Common Domain (Venues);
- MPC;
- Live Sites.

3.2 PAPÉIS E ATRIBUIÇÕES

3.2.1 PAPEL DO COMITÊ RIO 2016™

O papel do Comitê Rio 2016™ no Programa Celebra será de articulador e coordenador da programação a ser oferecida ao público antes e durante os Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016™.

Neste contexto, ele será responsável por desenvolver e selecionar projetos e por estimular os parceiros dos Jogos Rio2016™ a realizar ações de fomento e financiamento a atividades culturais, as quais integrarão a programação cultural dos Jogos. Ele deverá, ainda, assegurar uma mensagem integrada e alinhada com os valores e objetivos dos Jogos Rio2016™ e os dos Movimentos Olímpico e Paralímpico.

O Rio2016™ é responsável, também, por assegurar que o programa contenha uma agenda diversa e inclusiva, e que a qualidade e a excelência sejam observadas em todas as suas atrações. Para tanto, realizará seleções públicas de projetos (seguindo cronograma de

implementação a ser desenvolvido) estimulando e viabilizando a participação de grupos culturais diversos das cinco regiões do país. Este procedimento possibilitará a construção de um banco de projetos criativos e exequíveis que integrarão a programação oficial do programa dos Jogos, somando-se aos projetos desenvolvidos em conjunto com os parceiros e com outras áreas funcionais do Rio 2016™, tornando o processo democrático e participativo.

O Rio2016™ é responsável, ainda, pela estruturação de uma curadoria, que auxiliará no processo de escolha dos projetos e atividades a serem contemplados pelo Programa Celebra.

É papel do Rio 2016™ assegurar que os parceiros dos Jogos zelem pelo cumprimento de todos os requerimentos de proteção e utilização correta das marcas dentro das possibilidades de ativação do Programa Celebra.

Para estes fins, a Área Funcional de Cultura do Comitê Rio 2016™ concentrará estas responsabilidades e realizará a interface com as diferentes instituições e as demais áreas funcionais do Rio 2016™ que possam auxiliar nestas entregas.

Atribuições:

- Coordenar a estruturação do calendário de eventos do Programa Celebra;
- Promover a articulação entre os parceiros oficiais, para o financiamento e desenvolvimento das atividades culturais;
- Selecionar os projetos que integrarão o Programa;
- Garantir a diversidade e qualidade das atividades culturais;
- Atuar na promoção do Programa (complementando e potencializando os planos de comunicação de cada projeto e em articulação com os parceiros);
- Garantir uma linguagem única para iniciativas de todos os parceiros;
- Assegurar uma mensagem integrada e alinhada com valores e objetivos dos Movimentos Olímpico e Paralímpico e dos Jogos Rio 2016™.

3.2.1.1 CURADORIA

A unicidade da mensagem a ser apresentada ao longo de todo o **Programa Celebra**, torna imprescindível a estruturação de uma curadoria, que auxiliará o Rio 2016™ na escolha dos projetos que integrarão a programação oficial daquele.

Esta curadoria auxiliará na construção do calendário de atividades que integrarão o Programa, selecionando os projetos a partir do conceito e dos objetivos estabelecidos neste documento.

Esta curadoria será composta por um Diretor de Conteúdo, que irá contribuir para a estruturação e implementação do processo de seleção de projetos culturais no mercado e acompanhar o desenvolvimento destes, e por um Conselho Consultivo, que

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 10 de 20	

se reunirá periodicamente com o objetivo de dar recomendações a respeito da programação cultural para os Jogos Rio 2016™.

O Conselho Consultivo, que será estruturado para a seleção dos projetos que integrarão o **Festival Celebra**, será composto por um representante e um suplente de cada segmento (Literatura, Artes Cênicas, Dança, Música, Imagem e Cotidiano), bem como autoridades municipais, estaduais e federais de Cultura. Eventualmente, participantes convidados também poderão integrar o grupo para discussões pontuais.

3.2.1.2 MARCAS

O Programa Celebra terá planejamento e implementação únicos e integrados e será representado e identificado por uma submarca composta pelas marcas do Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016™.

De forma a garantir uma maior capilaridade das atividades desenvolvidas, torna-se necessária uma análise casuística no que se refere à utilização da marca do Programa de Cultura Rio 2016™. Desta forma, os diferentes parceiros, que participarão do desenvolvimento do calendário de eventos do Programa, terão seus direitos resguardados, seguindo os critérios estabelecidos em conjunto com o Comitê Olímpico Internacional e o Comitê Paralímpico Internacional.

Será desenvolvido um Guia de Utilização de Marcas, que estabelecerá as regras e os limites de utilização desta submarca.

3.2.2 PAPEL DOS PARCEIROS OFICIAIS DOS JOGOS RIO2016™

A proposta de estabelecer uma rede de parcerias para o desenvolvimento do **Programa Celebra**, não só auxiliará no financiamento e na ampliação da capilaridade deste, mas constituirá, em si só, uma das entregas a serem empreendidas pela Equipe de Cultura do Rio 2016™. A partir do estabelecimento ou fortalecimento das relações de cooperação entre os Parceiros Oficiais objetiva-se: estimular o conhecimento, o interesse e a participação em atividades culturais; promover a revitalização de equipamentos culturais e estimular a visitação aos mesmos; incentivar a transformação de espaços públicos e a institucionalização destes como palco para apresentações culturais; estabelecer novos canais de divulgação das diferentes expressões culturais e de compartilhamento das experiências relacionadas às mesmas; contribuir para o fomento da produção nacional e para a ampliação do acesso à mesma; e fortalecer a autoestima dos cariocas e brasileiros, através da valorização da identidade nacional.

Uma vez que muitos dos Parceiros Oficiais já desenvolvem atividades culturais, será incentivada a inclusão destas no calendário de eventos do Programa, desde que estejam em consonância com o conceito e objetivos do **Programa Celebra** e após análise da Curadoria.

3.2.2.1 PAPEL DOS PARCEIROS GOVERNAMENTAIS:

Em função de compromissos assumidos quando da candidatura do Rio de Janeiro a sede dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016™ e quando da celebração dos respectivos instrumentos de garantias, os governos locais, regionais e nacional e a Autoridade Pública Olímpica (APO) tornaram-se os principais parceiros do Rio 2016™ na construção e implementação do **Programa Celebra**.

Tendo em vista esta parceria entre o Rio 2016™ e as três esferas de governo (inclusive das cidades do futebol), foi acordado que a atuação dos entes públicos no Programa se pautaria pelas seguintes atividades:

- Identificação de projetos e programas desenvolvidos por seus diferentes órgãos que estejam alinhados com o conceito e com os objetivos do Programa Celebra e que possam integrar o mesmo;
- Revitalização de espaços e equipamentos públicos, seguindo critérios estratégicos próprios e disponibilidade orçamentária;
- Cessão de espaços e equipamentos públicos para receber a programação do **Programa Celebra**;
- Desenvolvimento de iniciativas voltadas para o crescimento sustentável do setor cultural;
- Atuar na promoção do Programa (complementando e potencializando os planos de comunicação de cada projeto e as ações do Rio2016™);
- Observar a mensagem do Programa em todas as ações relacionadas, direta ou indiretamente, a este;
- Serviços: estabelecidos a partir do mapeamento de serviços desenvolvido em conjunto com o Rio 2016™.

3.2.2.2 PAPEL DOS PARCEIROS COMERCIAIS:

Será desenvolvido um Plano Comercial que norteará a atuação dos parceiros comerciais no que se refere ao **Programa Celebra**.

Aqueles que se motivarem a apoiar o Programa, o farão tendo as atividades abaixo listadas como escopo de sua atuação:

- Programação:

Rio 2016™ realizará seleções públicas de projetos (segundo cronograma de implementação a ser desenvolvido) estimulando e viabilizando a participação de grupos culturais diversos das cinco regiões do país. Este procedimento possibilitará a construção de um banco de projetos criativos e exequíveis que integrarão a programação oficial dos Jogos, somando-se a projetos oriundos de outras relações de parceria ou da integração de projetos com outras áreas funcionais do Rio 2016™, assegurando as diretrizes do **Programa Celebra** e dos Jogos Rio 2016™.

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0
		Página 12 de 20	

Uma vez desenvolvidos ou selecionados os projetos, o Rio 2016™ elaborará um calendário de eventos, nos quais estes serão inseridos.

- Aporte de recursos para o financiamento dos projetos a serem desenvolvidos ou selecionados pelo Rio 2016™;
- Suporte a iniciativas voltadas para o crescimento sustentável do setor cultural;
- Cessão de equipamentos culturais para receber a programação oficial do **Programa Celebra**;
- Atuar na promoção do Programa (complementando e potencializando os planos de comunicação de cada projeto e as ações do Rio2016™);
- Observar a mensagem do Programa e adequação de suas atividades a esta.

3.2.3 OUTROS PARCEIROS:

Os desafios de mobilizar o público e de promover seu engajamento com os Jogos são bastante complexos e, para concretizá-los, torna-se necessário envolver, em um primeiro momento, parceiros que nos aproximem dos diferentes grupos sociais, sensibilizando-os e estimulando-os a participar do Programa de Cultura.

Visando ampliar o alcance das atividades que serão oferecidas, o Rio 2016™ buscará estabelecer parcerias, além daquelas existentes com os parceiros oficiais dos Jogos, sempre que estas se fizerem necessárias para o alcance de determinado público ou a consecução de determinada ação e desde que estas não infrinjam quaisquer das obrigações estabelecidas pelo Rio 2016™ com seus parceiros oficiais.

Nestes casos, serão respeitadas as regras e limitações estabelecidas pelo Guia de Utilização de Marcas da submarca oficial do Programa Celebra, resguardando os direitos dos Parceiros Oficiais Governamentais e Comerciais.

Dentre os potenciais parceiros, destacam-se:

3.2.3.1 ESTADOS E CIDADES QUE SEDIARÃO OS JOGOS DE FUTEBOL:

Nesta categoria, os parceiros do Programa Celebra são os estados e cidades que receberão em seus territórios jogos de futebol, a saber: Belo Horizonte e Minas Gerais, São Paulo e São Paulo, Salvador e Bahia e o Distrito Federal.

Enquanto governos regionais e locais, a contribuição destes parceiros para o Programa se dará segundo o estabelecido no item 3.2.2.1.

3.2.3.2 GOVERNOS ESTADUAIS E MUNICIPAIS NACIONAIS:

As iniciativas em parceria com estes atores serão desenvolvidas pontualmente e seguindo planejamento e objetivos estabelecidos caso a caso.

3.2.3.3 GOVERNOS ESTRANGEIROS:

Ainda que o principal foco do Programa Celebra seja a cultura brasileira, é prerrogativa deste promover o intercâmbio entre as diferentes culturas.

Assim sendo, o Rio 2016™ desenvolverá parcerias com governos estrangeiros, de forma a inserir em sua programação expressões culturais que representem outros países, contribuindo para a diversidade de iniciativas desenvolvidas.

3.2.3.4 INSTITUIÇÕES NÃO COMERCIAIS:

O Rio 2016™ estabelecerá parcerias com estas instituições com vistas a financiar ou promover projetos culturais que contribuam para a construção de uma programação consistente e diversa, com foco em expressões nacionais e latino americanas, mas que, também, tenham preocupação em ampliar o acesso à Cultura, construindo circuitos alternativos de experimentação desta e estimulando sua apropriação por distintos públicos.

São consideradas instituições não comerciais aquelas que não têm como finalidade atividades industriais ou comerciais, a saber: organizações da sociedade civil, organizações internacionais e multilaterais, fundações, institutos de cultura, coletivos culturais, federações empresariais, federações esportivas, etc.

4 | LEGADO

Dois dos principais objetivos do Programa Celebra são: estimular o interesse do público por atividades culturais, ampliando o acesso às diferentes expressões; e fortalecer o papel da Cultura enquanto ferramenta fundamental para a formação intelectual e social do indivíduo.

Assim sendo, os Jogos Rio2016™ devem ser entendidos como uma oportunidade para estimular a transformação social e urbana através de: ampliação do acesso à cultura, valorização dos ativos culturais existentes, promoção da cultura nacional e transparência em seus procedimentos.

4.1 LEGADOS TANGÍVEIS:

- Promover a articulação entre os diferentes atores do setor de Cultura, possibilitando e estimulando a interlocução entre eles e, conseqüentemente, o intercâmbio de experiências e o desenvolvimento de parcerias;
- Estimular, junto às parcerias estabelecidas com as três esferas de governo, uma qualificação dos espaços culturais existentes;
- Estimular a revitalização de espaços públicos e o estabelecimento de regulamentos para sua utilização como espaços de apresentações culturais, transformando-os em polos de experimentação e intercâmbio cultural;
- Fortalecer o estabelecimento de critérios de sustentabilidade na escolha de projetos que comporão o programa, de forma a estimular a adoção de práticas sustentáveis por projetos culturais;

RIO 2016™	PROGRAMA DE CULTURA		
	CULTURA	Data: 10/03/2014	Versão 1.0

- Estimular que os projetos selecionados no âmbito do Programa desenvolvam atividades de capacitação no segmento cultural, voltadas para jovens;
- Estimular iniciativas que ampliem o acesso à Cultura, aumentando a oferta de atrações nas diversas regiões da cidade e fortalecendo o interesse do público por esta.

4.2 LEGADOS INTANGÍVEIS:

- Aumentar a autoestima do brasileiro, através da ampliação do conhecimento acerca da memória cultural nacional e da participação social em atividades culturais;
- Valorização da identidade nacional através da valorização da cultura brasileira em sua diversidade e unicidade;
- Promover os ativos culturais nacionais;
- Promover a importância da cultura como ferramenta de transformação e desenvolvimento social;
- Contribuir para reforçar a imagem positiva do Brasil e do Rio de Janeiro, através do comprometimento com entregas que prezem a excelência técnica e melhores práticas;
- Promover atividades que apresentem e ressaltem a diversidade cultural brasileira;
- Mudanças nas atitudes e percepções relacionadas a pessoas com deficiência, inclusive artistas e outros profissionais do meio cultural, colocando em destaque as habilidades e capacidades destas pessoas;
- Promover os valores Olímpicos e Paralímpicos e valores de cidadania através das atividades culturais;
- Impulsionar o reconhecimento do Brasil como destino de turismo cultural e pólo de criatividade.

A reprodução, sob qualquer forma, deste documento é terminantemente proibida, salvo mediante a prévia e expressa (por escrito) autorização do Comitê Organizador dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016TM. Eventuais autorizações para reprodução deverão ser solicitadas, por via eletrônica, para o endereço protecaoasmarcas@rio2016.com