

**RELATÓRIO
ANUAL**

2019

**RELATOR
EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS
E FORMAÇÃO AUDIOVISUAL**



ÍNDICE

INSTITUCIONAL _____	01
RESUMO 2019 _____	02
PROJETO ARTE, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA _____	03
PROJETO PONTÃO ARROIOS _____	16
PROJETO EMPODERAMENTO E CINEMA _____	18
AÇÕES DE SUSTENTABILIDADE _____	24
LAPACINE _____	28
PARCERIAS _____	31
ARTICULAÇÃO E REDES _____	33
EVENTOS EXTERNOS _____	34
PRÊMIOS _____	35
DEPOIMENTOS _____	36
MENSAGEM DA FUNDADORA _____	37



INSTITUCIONAL

O Cinema Nosso é uma instituição sociocultural que, ao longo de sua trajetória, trabalha para proporcionar experiências de tecnologia e inclusão para a produção de narrativas juvenis, fomentando a cadeia produtiva do audiovisual no Rio de Janeiro. Tendo como missão “Ampliar o universo estético e cultural através da formação audiovisual com inovação e novas tecnologias gerando impacto social”, a instituição é reconhecida como uma das maiores escolas populares de audiovisual na América Latina, tendo mais de 5000 jovens formados em nossos cursos.

O Cinema Nosso foi constituído informalmente no ano de 2000 – então sob o nome Nós do Cinema –, a partir do processo de seleção de elenco para o filme “Cidade de Deus”, de Fernando Meirelles e Kátia Lund. É após ao filme 7 lideranças de periferia decidem fundar a primeira escola popular de audiovisual do Rio de Janeiro. Hoje, é um centro de inovação e tecnologia oferecendo projetos para infância e juventude, com metodologia Certificada no Prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologia Social 2019 e premiada pelo Itaú social 2017; recebeu o prêmio Economia Criativa, Ministério da Cultura 2012 e o prêmio Rio Sociocultural, 2010.

Sua metodologia está alinhada ao movimento STEAM e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, à produção de narrativas, bem como o cuidado e no acompanhamento dos participantes, respeitando sua trajetória e vivência está no DNA da instituição.

EM 2019

O ano de 2019 foi agitado no Cinema Nosso. A inovação esteve presente durante todo o ano trazendo transversalidade nas atividades realizadas através de três projetos: Pontão Arroios, Arte_Educação e Tecnologia e, o projeto Empoderamento e Cinema - Jovens Negras no Audiovisual.

O Projeto Cinema Nosso - Arte, Educação e Tecnologia patrocinado pelo Programa Socioambiental Petrobrás, seguiu durante todo o ano, proporcionando à crianças e jovens a ampliação do senso crítico através do audiovisual e das novas tecnologias. Falando em inovação, levamos uma Batalha de Games para a lona do Circo Marcos Frota lotando a casa em um domingo chuvoso.

Também foi dado o pontapé inicial no Projeto Empoderamento e Cinema - Jovens Negras no Audiovisual com o patrocínio da Amil captado via ISS, com 3 turmas repletas de jovens incríveis, criativas e ativistas. O curso oferece uma formação em 3 módulos, onde as participantes puderam escolher entre documentário, ficção e jogos digitais.

As atividades de sustentabilidade da instituição foram expandidas, trazendo além dos Cursos Pagos, o Encontro com Criativos - um ciclo de palestras com o intuito de divulgar ações em tecnologia do Cinema Nosso.

PROJETO ARTE, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

Com o projeto Cinema Nosso_Arte, Educação e Tecnologia, o Cinema Nosso desenvolveu ações de audiovisual e novas tecnologias, permitindo que crianças, jovens e adultos conhecessem melhor seu território, o espaço onde circulam e estudam e ainda, incentivou o público a explorar as problemáticas socioambientais da sua região, bem como, estabelecer um diálogo com as suas origens, produzindo filmes e jogos com temáticas ambientais.

O Cinema Nosso também realizou atividades inclusivas, acolhendo públicos de majorias minorizadas e abordando temas transversais sobre equidade de gênero, igualdade racial e inclusão de pessoas com deficiência. Durante os dois anos de projeto a organização buscou compreender, impactar e produzir uma rede colaborativa fortalecendo o sentido de comunidade no local o qual pertence e atua.

O projeto finalizou o maior número de ações em 2019 e, portanto, aqui estão os dados de todas as ações desenvolvidas através do projeto até o momento.





AULAS NO CINEMA

243

PARTICIPANTES

40

SESSÕES DE
CINEMA

33

CURTAS
METRAGENS

3

PARTICIPAÇÕES
EM FESTIVAIS

Aulas no Cinema é uma ação que viabiliza o acesso à sala de cinema e à conteúdos audiovisuais que ampliem o universo estético e cultural de crianças e jovens e, conta com a parceria de escolas da rede pública municipal do Rio de Janeiro.

A ação é desenvolvida desde 2015 em parceria com a Escola Municipal Tiradentes, localizada no Centro do Rio de Janeiro e está formalizada pela 1ª Coordenadoria Regional de Educação e pela Secretaria Municipal de Educação. Em 2019, a parceria foi ampliada para atender também o público da primeira infância e as sessões foram realizadas com a Creche Municipal Aldeia dos Curumins, localizada no entorno do Cinema Nosso.



CINEMA INCLUSIVO

34

PARTICIPANTES

21

SESSÕES DE
CINEMA

23

CURTAS
METRAGENS

1

PARTICIPAÇÃO
EM FESTIVAIS

O Cinema Inclusivo é uma ação que viabiliza o acesso à sala de cinema, de maneira gratuita, para pessoas com deficiência, incapacidade temporária ou permanente, ou que tenham mobilidade reduzida, onde as sessões contam com audiodescrição, legendas em português e uma seleção especial de filmes.

Há pelo menos 10 anos a ação vem sendo desenvolvida principalmente em parceria com o Instituto de Psiquiatria da UFRJ, mais precisamente com o “Clube da Esquina”, grupo formado majoritariamente por idosos que possuem diferentes tipos de transtorno mental e fazem tratamento no instituto.



CINECLUBE

246

PARTICIPANTES

9

SESSÕES DE
CINEMA

1

LABORATÓRIO
DE
CINECLUBISMO

1

PRÉ ESTREIA DE
SÉRIE

O Cineclube é uma ação que viabiliza o acesso à produções nacionais, principalmente de cunho independente, de maneira gratuita, visando o debate sobre temas atuais e concernentes a infância e juventude, fomentando a troca de saberes e a ampliação do universo cultural e crítico, através do cinema.



CURSO DE REALIDADE VIRTUAL

41

ALUNOS
CERTIFICADOS

72

HORAS DE
AULAS

3

FILMES EM
VÍDEO 360

1

MOSTRA DE
AUDIOVISUAL

Em 2019 foi realizado o segundo curso para a formação em Realidade Virtual. O objetivo do curso foi proporcionar conhecimentos sobre os fundamentos da produção de vídeos 360°, através da experiência prática, voltada para a técnica Cinematic VR.

O curso foi realizado em parceria com o Mestrado Profissional em Mídias Criativas - da UFRJ - proporcionando aos participantes uma visão ampla sobre a perspectiva da comunidade criativa no contexto de novas mídias e apresentando a tecnologia de realidade virtual como um recurso potencializador na composição de narrativas no audiovisual.

O público atendido na ação ficou compreendido em jovens com idade entre 18 e 29 anos, que já possuíam experiência em audiovisual e, estudantes de universidades públicas e privadas.



SUPER HACKA KIDS

O Super Hacka Kids foi uma ação desenvolvida a partir da estrutura de um Hackathon e permitiu além da experimentação em jogos digitais e analógicos, uma formação em jogos digitais para crianças de 10 a 14 anos. A ação foi dividida em três momentos sendo um primeiro evento de abertura, uma formação em jogos digitais e, um evento de fechamento, totalizando 76 horas de carga horária total.



EVENTOS

Os eventos, com carga horária de 8 horas cada, tiveram como objetivo criar e desenvolver uma conexão entre as crianças e seus responsáveis através dos jogos, com foco no potencial de ampliação do desenvolvimento que os jogos podem trazer ao aprendizado das crianças. Durante os eventos, enquanto as crianças experimentaram os jogos, os adultos desfrutaram das palestras sobre jogos e a interação das crianças na internet, alertando-os sobre horas de uso dos aparelhos, os melhores jogos a serem jogados e, ainda, como lidar com a interação das crianças na internet.

300
PARTICIPANTES

23
JOGOS
EXPERIMENTADOS

10
PALESTRAS



A FORMAÇÃO

10
ALUNOS
CERTIFICADOS

60
HORAS DE
AULAS

3
JOGOS PARA
CELULAR

O curso teve carga horária total de 60 horas e proporcionou uma formação em jogos digitais, através do desenvolvimento de habilidades e competências com foco nas profissões do futuro. O curso foi dividido em 5 módulos, desde a idealização até a implementação, culminando na produção de 3 jogos digitais com a temática do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU 14 - Vida na Água.



CIRCUITO DE BATALHAS DE GAMES

383

PARTICIPANTES

13

BATALHAS DE
GAMES EM ESCOLAS
PÚBLICAS

7

PARCERIAS COM
ESCOLAS E PROJETOS
SOCIAIS

As Batalhas de Games promoveram o acesso à cultura e as competências para vocações do futuro, além de proporcionar uma experiência diferente do que é jogar videogames, possibilitando que crianças e adolescentes se entretencem e aprendessem sobre diversos temas. O Circuito de Batalhas de Games também ocupou e ressignificou espaços públicos e privados dando visibilidade à produção independente de jogos nacionais, aproximou os desenvolvedores com o público consumidor, além de promover o contato com os pais e famílias inteiras em ações sobre essa área.



GRANDE FINAL NO UNICIRCO

690

EXPECTADORES

36

FINALISTAS

4

VENCEDORES

A grande final foi um momento mágico, realizado em parceria com o Projeto UNICIRCO, da Rede Socioambiental da Petrobrás. Para os participantes, familiares e convidados, foi um momento mágico que contemplou um espetáculo circense e a batalha de games, que proporcionou um encontro entre as artes em um evento único.



SÉRIE FUTURO EM MOVIMENTO

26

EPISÓDIOS DE
SÉRIE

26

PÍLUAS PARA
INTERNET

42

PROJETOS
REGISTRADOS

Com a série, a equipe Cinema Nosso e Jabuti Filmes se propôs rodar o país e a apresentar 26 personagens de cada projeto em um episódio. A partir de cada um dos episódios, apresentou a narrativa de vida de um personagem, sendo ele autor ou beneficiário de um projeto inovador apoiado pela Petrobrás.





SÉRIE FUTURO EM MOVIMENTO

Através desses personagens, a história e atuação dos projetos foram apresentadas como tema de fundo, inspirando o público a compreender que o conhecimento, a criatividade e a determinação são grandes aliados da busca por uma vida sustentável e saudável.

O título e a proposta de “Futuro em Movimento” deram voz e espaço para personagens registrarem seu ponto de vista sobre projetos dos quais são beneficiários. Cada personagem revelou um ponto de vista único sobre os projetos e também colaborou com a compreensão de que são as nossas histórias que multiplicam as esperanças de um futuro melhor.

PROJETO PONTÃO ARROIOS

O Pontão Arroios é uma iniciativa do Cinema Nosso com foco na comunicação e cultura digital para o desenvolvimento de ações de integração, articulação e formação com a Rede de Pontos do município. Através de atividades presenciais e online, o Pontão promoveu a autonomia produtiva dos Pontos de Cultura em cultura digital, audiovisual e produção de mídia utilizando tecnologias livres, dinamizando e fortalecendo a Rede Carioca, bem como a sua integração às outras Redes da Cultura Viva.

As atividades de formação foram baseadas no desenvolvimento de projetos com os Pontos de Cultura da Rede Municipal, em parcerias entre si, com outros Pontos, Pontões ou outras organizações culturais do município. Por meio dos Laboratórios de Capacitação, MicroTEIAS regionais - por Áreas de Planejamento (APs) - e temáticas, plataformas online e visitas aos Pontos, será fomentada não só a formação dos Pontos de Cultura, como também sua articulação.

PONTÃO
ARROIOS

COMUNICAÇÃO E
CULTURA DIGITAL

WWW.ARROIOS.ORG.BR



/ARROIOS



@ARROIOSRIO



PONTÃO ARROIOS

BRASIL



CURSO JOGANDO COM MACUNAÍMA

10

ALUNOS
CERTIFICADOS

32

HORAS DE
AULAS

1

JOGO
ANALÓGICO

O curso de Narrativas para Jogos foi realizado em 10 aulas e teve carga horária total de 30 horas. Participaram 10 crianças e o objetivo do curso foi analisar e criar jogos, tendo em vista seu viés narrativo, propondo uma vivência sensorial/intelectual, incentivando a integração e a realização de trabalhos em grupo.

Durante o curso, os alunos passaram por todo processo de produção de um jogo de tabuleiro, onde produziram um protótipo de um jogo, como resultado do processo.

Curso de Extensão de Roteiro para séries

Da ideia ao piloto

ROTEIRO PARA SÉRIES DE TV: DA IDEIA AO PILOTO

9

PARTICIPANTES

24

HORAS DE
AULAS

9

PILOTOS DE
SÉRIE

O curso de Roteiro para Séries de TV: da ideia ao piloto, fez parte duas ações do Cinema Nosso - ação de sustentabilidade (curso pago) e ação desenvolvida através do projeto Pontão Arroios, com a oferta de bolsas. O objetivo geral do curso foi contribuir para que o aluno estruturasse o episódio piloto de uma série de TV a partir de uma ideia ou uma sinopse simples.

PROJETO EMPODERAMENTO E CINEMA

O projeto Empoderamento e Cinema - Jovens Negras no Audiovisual tem como objetivo proporcionar uma visão ampla das diferentes vertentes e possibilidades narrativas e estéticas do cinema, games e projetos interativos, através da elaboração dos projetos audiovisuais e tecnológicos desenvolvidos ao final do projeto e sua produção. O público alvo do projeto são jovens negras com idade entre 18 e 29 anos, estudantes de universidades públicas e moradoras de áreas de vulnerabilidade social.

Todas as atividades oferecidas nos cursos regulares, estão alinhadas ao Projeto Político Pedagógico institucional e baseadas na metodologia de ensino STEAM, que prioriza um processo educacional e formativo onde todos contribuem e participam de forma ativa na construção de um conhecimento coletivo, baseado em competências e habilidades, bem como na construção de um protótipo que visa buscar soluções para problemáticas sociais.





WOMEN GAME JAM - 3ª EDIÇÃO

A Jam também é um espaço seguro, onde é possível promover o aprendizado, o networking, aumentar o portfólio e ganhar visibilidade na comunidade.

A Women Game Jam é especialmente focada no público feminino, com a meta de trazer maior visibilidade, incentivo e network para as participantes que trabalham ou almejam trabalhar na indústria de jogos. O evento é direcionado para mulheres cis, trans e não-binárias. Em 2019, a Women Game Jam aconteceu de 13 a 15 de setembro em Aracaju, Brasília, Novo Hamburgo, Porto Alegre, Recife, Rio de Janeiro, Salvador, São Carlos, São Luís e São Paulo.

O Cinema Nosso sediou a Game Jam realizada no rio de Janeiro, que contou com a participação 20 mulheres, uma programação que envolveu a perspectiva de sagrado feminino, para que as participantes pudessem se inspirar e se sensibilizarem para uma conexão através da harmonização do corpo, da mente e dos ciclos da natureza. Durante a Jam foram produzidos 3 jogos entre digitais e analógicos.





RODA DE CONVERSA "MULHERES NEGRAS NO AUDIOVISUAL E MERCADO TECNOLÓGICO"

A Roda de Conversa foi uma noite incrível com muita troca de experiências, música e empoderamento. O intuito do evento foi entender como as mulheres se sentem na sociedade, mas especificamente, no mercado de trabalho do audiovisual. Ao fim da atividade, a cantora Rosa Morena, que participou da roda, fechou com chave ouro realizando uma apresentação artística, que envolveu de forma muito tocante, a participação de todas as mulheres presentes.



MÓDULO INTRODUTÓRIO: NARRATIVAS E LINGUAGENS AUDIOVISUAIS

O módulo de Narrativas e linguagens Audiovisuais, foi introdutório e reuniu as jovens de todas as turmas. O objetivo do módulo foi estimular as participantes a contarem suas histórias em formato audiovisual, bem como, apresentar técnicas e ferramentas para facilitar a escrita de roteiros e pensar eticamente a produção de narrativas no contexto atual.

Participaram do módulo introdutório, 63 alunas selecionadas, onde foram trabalhadas temáticas de narrativas de si, storyline, narrativas de mulheres, sinopse, narrativas negras, argumento, narrativas globais, escaleta, narrativas locais roteiro, narrativas do amanhã e pitching.

No último encontro do módulo, foi realizada uma imersão para a oficina de Pitch, que contou com a participação da profissional de Marketing Digital Thaís Santana e, também, a apresentação de projetos de curtas metragens de documentário e ficção, além de um jogo digital. A banca avaliadora foi composta por Márcia Vilela, da Target Comunicações, a Jornalista Ana Carolina Diniz e a jornalista e coordenadora de pós-produção, Juliana Baraúna.



NARRATIVAS FEMININAS: UM DIÁLOGO DA JUVENTUDE COM BOAVENTURA DE SOUSA SANTOS

A palestra com o sociólogo Boaventura de Sousa Santos ocorreu no dia 15 de novembro e contou com a participação de 56 participantes dentre alunas do curso “Empoderamento e Cinema: Jovens Negras no audiovisual” e público externo. O objetivo desse encontro foi conversar sobre descolonização de narrativas, democratização do saber, o impacto do audiovisual na sociedade, entre outros temas. Além do bate-papo, foram realizadas intervenções artísticas pela cantora, slammer e aluna do curso Moara Abbayomi e a atriz, integrante do Teatro das Oprimidas e aluna do curso, Maiara Carvalho e ainda, a exibição do episódio “Marinete Silva - da série Sob Traçantes”.

Após as apresentações e a exibição, a mesa de conversa foi composta pelas alunas Moara Abbayomi e Maiara Carvalho, o diretor da série Sob Traçantes, Luis Lomenha e o sociólogo Boaventura de Sousa Santos, que conduziram um bate-papo com público presente acerca da temática apresentada.



CARREIRA E IMPACTO SOCIAL: TECENDO E CONSTRUINDO POSSIBILIDADES NO MUNDO PROFISSIONAL COM FLÁVIA OLIVEIRA

O evento teve como objetivo realizar um bate-papo sobre carreira, mercado de trabalho, possibilidades e desafios de conectar a vida profissional com causas sociais, com a jornalista Flávia Oliveira. Além do bate-papo, houve a exibição dos curtas metragens “Outro tempo” e “Francisca”.



AÇÕES DE SUSTENTABILIDADE

As ações de sustentabilidade do Cinema Nosso são estratégias que visam a captação de recursos fora de projetos financiados. Visando a sustentabilidade da organização, o Cinema Nosso promove ações como cursos, oficinas, eventos, encontro com criativos, entre outros. Além do aluguel do espaço da sala de cinema para festas, eventos corporativos, cursos, estreias de filmes, entre outros. Todas as atividades visam a mobilização de recursos para a manutenção e despesas com a infraestrutura da casa do Cinema Nosso.

CURSOS PAGOS

Curso de Extensão Roteiro para séries

Da ideia ao piloto

Roteiro para séries: da ideia ao piloto,
com Gustavo Colombo

Dias: 2 de abril a 9 de maio
(Terças e Quintas-feiras)
18h30 às 20h30

Local: Cinema Nosso, Lapa - RJ

Valor de investimento: R\$350

CURSO DE ROTEIRO PARA SÉRIES DE TV DA IDEIA AO PILOTO

Data: de 02 de abril a 9 de maio

Roteiro: Gustavo Colombo

Carga horária: 24 horas

Participantes: 10

CURSO DE ROTEIRO TRANSMÍDIA E NARRATIVAS INTERATIVAS

Datas: 11, 18 e 25 de maio

Roteirista: Sarah Nery

Carga horária: 24 horas

Participantes: 6

Curso de Extensão Roteiro Transmídia e Narrativas Interativas

Com Sarah Nery

Dias: 11, 18 e 25 de maio
9h às 17h

Local: Cinema Nosso, Lapa - RJ

ENCONTRO COM CRIATIVOS HAPPY HOUR SWORD LEGACY

Convidados: Arthur Protásio,
Bruno Lanzarotti, Igor Pessoa

Data: 03 de maio

Carga Horária: 3 horas

Número de participantes: 30



ENCONTRO COM CRIATIVOS MUNDO 4.0

Convidado: Antônio Marcelo

Data: 26 de junho

Carga Horária: 3 horas

Número de participantes: 15

ENCONTRO COM CRIATIVOS

COLÔNIA DE FÉRIAS E OFICINAS INFANTIS



COLÔNIA DE FÉRIAS

Data: 9 a 13 de dezembro

Mediadores: João Tavares e Anna Gianelli

Horário: 13h às 18h

Participantes: 8 crianças

OFICINA DE ILUSTRAÇÃO PARA JOGOS

Data: 05 de outubro

Ilustrador: Kim Caldas

Horário: 14h às 18h

Carga horária: 4 horas

Participantes: 11 crianças





LAPACINE

NOSSA SALA DE CINEMA

A LapaCine é o espaço cultural do Cinema Nosso, uma sala de cinema uma Sala de Cinema digital, localizada na Lapa, bairro histórico do Rio de Janeiro e ponto de encontro alternativo para o circuito de exibição de filmes. Em seu histórico, o espaço já promoveu sessões do Festival do Rio; Mostra Lapavê; Mostra do Filme Marginal, Maratonas temáticas de filmes, como anos 80 (David Bowie, filmes alemães, filmes clássicos) e entre outros. Estreia de curtas e longas metragens; Batalhas de Games, além de todas as atividades que já estão na essência do Cinema Nosso, como o Aulas no Cinema e Cinema Inclusivo. A Lapa Cine também disponibiliza o seu espaço para aluguel.



MOSTRA DE CINEMA DO FILME MARGINAL

A Mostra do Filme Marginal é um encontro anual que busca dar visibilidade a produção audiovisual independente, bem como, provocar reflexão sobre temas importantes, e muitas vezes ignorados, pela sociedade.

A Mostra é um evento competitivo, a proposta é de integração. As cortinas se abriram e o Cinema Nosso estendeu o tapete vermelho para a primeira sessão da Terceira Mostra do Filme Marginal, que teve grande importância no cenário de filmes do Rio de Janeiro.

O evento aconteceu entre os dias 17 e 21 de setembro, com a exibição de 43 curtas metragens e um público de aproximadamente 250 pessoas. As películas estavam dentro do tema Cinemas Negras: A estética do cinema negro feminino contemporâneo.



MOSTRA DE CINEMA DE FILME MARGINAL

O Rio Criativo é um ambiente de inovação que oferece suporte para empreendedores e fortalece redes e iniciativas na área da Economia Criativa do Estado do Rio de Janeiro. Sua missão é posicionar a cultura e a criatividade como eixos centrais do desenvolvimento socioeconômico sustentável do Estado, através do empreendedorismo, da inovação e da colaboração.

O objetivo do evento foi promover atividades gratuitas de formação, networking e difusão dos produtos e serviços gerados por empreendedores do Estado, com o objetivo de apoiar a formação empreendedora, estimular a geração de novos negócios e fomentar a economia fluminense.

Foram 4 oficinas de audiovisual realizadas no Cinema Nosso, trocando ideias sobre produção, distribuição e consumo de conteúdo em tempos de transformação digital.

PARCERIAS





O Rio Film School ou Conexão NYC X Rio é uma ação de intercâmbio entre jovens estudantes da New School University em Nova York e jovens estudantes de cinema do Rio de Janeiro, com o intuito de promover filmes nacionais que abordem temáticas sobre justiça social e direitos humanos, promovendo também a cultura brasileira e a troca entre jovens.

100

PARTICIPANTES

11

CONVIDADOS

8

SESSÕES
REALIZADAS

15

FILMES
EXIBIDOS

ARTICULAÇÃO E REDE



crio
Rede de Projetos Petrobras Socioambiental
para crianças do Rio de Janeiro



EVENTOS EXTERNOS



MITOLOGIA AFRICANA E A CULTURA DOS GAMES



PALESTRA NO GALPÃO BELA MARÉ



APRESENTAÇÃO SOB TRAÇANTES NO CES - COIMBRA



MULHERES NO MUNDO DOS GAMES - GAMEXP



EMPOWER-SE WORKSHOP LOCAL: MALTA



BIG FESTIVAL



SEMIÁRIO PERSPECTIVAS FLORESTAIS LOCAL: RONDONIA



CONFERÊNCIAS SOBRE EMPREENDEDORISMO SOCIAL, ARTE E CULTURA LOCAL: FACULDADE DE ECONOMIA DA UNIVERSIDADE DE COIMBRA



ESTANDE NA RIO2C COMO PROJETO DA PETROBRAS

PRÊMIOS



**PRÊMIO PRODUTOR
AMIGO CARIOCA**



**Tecnologia Social
Fundação Banco do Brasil**

**PRÊMIO FUNDAÇÃO
BANCO DO BRASIL DE
TECNOLOGIA SOCIAL
2019**

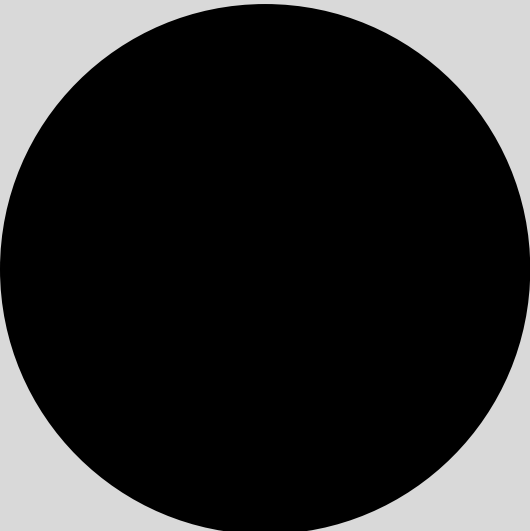


DEPOIMENTOS



YAN CURVELLO
PARTICIPANTE DA
AÇÃO AULAS NO CINEMA

ANA CLARA BELARMINO
PARTICIPANTE DA
AÇÃO SUPER HACKA KIDS



CARLA DE SOUZA
(MÃE- JÚLIO CÉZAR)
PARTICIPANTE DA
AÇÃO SUPER HACKA KIDS



PERSPECTIVAS 2020

Como apresentamos nesse documento, o ano de 2019 foi de muito trabalho e realizações através dos projetos. Para além de toda movimentação, do número de eventos e do grande fluxo de pessoas que contribuíram e prestigiaram nossas conquistas, a equipe Cinema Nosso conclui 2019 muito esperançosa e com altas expectativas para o ano que se segue.

Em 2020 trabalharemos para que a inovação continue se fazendo presente em nossa atuação e que os projetos possam inspirar, contribuir e promover uma transformação social que nossa sociedade tanto almeja e precisa.

A equipe Cinema Nosso encerra o ano muito feliz com o trabalho realizado e agradece a todos que fazem parte, direta ou indiretamente, da nossa trajetória nesses quase 20 anos história.