

## RIO2C ANUNCIA NOVIDADES NA EDIÇÃO DE 2019

*Maior evento de criatividade e inovação da América Latina, voltado a profissionais e entusiastas de audiovisual, música, mídia, ciência e tecnologia, acontece de 23 a 28 de abril, na Cidade das Artes, no Rio de Janeiro*

Após causar impacto econômico de R\$ 200 milhões no mercado de entretenimento e atingir marcas expressivas em sua edição de estreia – foram 287 painéis, 1000 empresas participantes, 500 *keynotes* e palestrantes, 18 mil visitantes, 38 shows, 24 horas de games e eSports e mais de 100 experiências AR/VR –, o **Rio2C - Rio Creative Conference** voltará ainda mais forte em 2019. Além de ampliar a atuação nos segmentos de audiovisual, inovação e música, a segunda edição do evento, que acontece de **23 a 28 de abril**, novamente na **Cidade das Artes**, proporcionará novos espaços dedicados às áreas de neurociência e criatividade e de conteúdo e marcas, com a participação de alguns dos mais prestigiados nomes dos respectivos setores.

“A repercussão da primeira edição foi tão positiva que nos motivou a fazer em 2019 um evento ainda maior e cheio de novidades, com a criação de três novos espaços: a Casa das Marcas, dedicada a discussões na área de conteúdo para marcas, o Brain Space, voltado à neurociência e a sua interseção com a criatividade, e um terceiro que abrigará um showroom da criatividade brasileira. E para fechar cada dia, quando o sol se pôr, teremos uma programação especial com o Rio2C by Night, que permitirá uma troca ainda maior entre os participantes. Sem sombra de dúvidas, o Rio2C 2019 será imperdível!”, aposta **Rafael Lazarini**, criador e CEO do evento.

Sucessor do **RioContentMarket** – que se consolidou como o mais importante encontro de negócios do setor audiovisual no Hemisfério Sul ao longo de sete edições –, o Rio2C, já na inauguração, não só incorporou o formato exitoso de seu antecessor, mas ampliou suas fronteiras ao promover a troca multidisciplinar, contemplando ainda o público final. Nesta edição, o evento dá mais um passo com a divisão estrutural entre os campos **Conferência**, **Mercado** e **Festival**. Enquanto os dois primeiros são voltados primordialmente para profissionais da indústria criativa, o último oferece uma série de experiências destinadas a estudantes, universitários e jovens recém-formados ávidos por inspiração, informação e *networking*.

“Depois do enorme salto que demos entre o RioContentMarket e o Rio2C, ampliando o escopo do evento, neste ano a divisão entre Conferência, Mercado e Festival oferece conteúdos para diferentes públicos e seus interesses no evento, além de conectar todos num mesmo espaço para convivências criativas e de negócios”, conta **Carla Esmeralda**, responsável pela curadoria do audiovisual e a direção geral de conteúdo do projeto.

### **CONFERÊNCIA**

Ao longo de quatro dias, a programação oferece seminários e painéis sobre temas variados, como a arte de realizar filmes e séries, fintech (tecnologia financeira), engajamento de clientes através da música, inteligência artificial, live streaming e nanotecnologia, entre outros.

Já estão confirmados na grade de palestras o vencedor do Oscar® **Aron Warner**, produtor da franquia “Shrek”; o autor e roteirista **Patrick Somerville**, criador da série “Maniac”, da Netflix; o músico **Heitor TP**, ex-guitarrista do Simply Red e compositor de trilhas de *blockbusters* do cinema, como “Minions” e “Meu Malvado Favorito 2”; **Ricardo Penzin**, diretor da sede brasileira do Hyperloop Transportation Technologies (HTT), empresa que está desenvolvendo um sistema de transporte de carga e passageiros de alta velocidade, em cápsulas dentro de tubos a vácuo; e o publicitário **PJ Pereira**, pioneiro do marketing digital no Brasil, detentor de um Emmy e de quatro Grand Prix no Festival de Cannes, que integra a programação do **Summit de Conteúdo para Marcas**, realizado durante o Rio2C com cocuradoria do jornal Meio & Mensagem . Mais nomes serão anunciados no decorrer da divulgação do evento.

Uma das grandes novidades desta edição fica por conta do **Brain Space**, área dedicada a novas percepções sobre o funcionamento do cérebro humano e novas oportunidades de se entender um grande conjunto de funções mentais - da tomada de decisões à criatividade expressa nas artes, ciências e tecnologia.

Projetos sobre os efeitos da música no cérebro, estudos sobre como o cérebro estrutura narrativas e investigações do sentimento e da consciência em humanos e máquinas são alguns dos temas a serem explorados na atração, que terá a participação do designer biomédico e artista **Alan Macy**, fundador da Biopac Systems; **Sidarta Ribeiro**, diretor do Instituto do Cérebro da Universidade Federal do Rio Grande do Norte; **Fernanda Moll**, vice-presidente do Instituto D’Or de Pesquisa e Ensino; e **Ronald Fischer**, diretor do Laboratório de Evolução da Mente, Corpo e Cultura da Universidade de Victoria, na Nova Zelândia, entre outros.

“A expectativa do Brain Space é proporcionar ao público uma imersão no que há de mais fascinante nas pesquisas sobre o funcionamento do cérebro humano e como as tecnologias vigentes são capazes de potencializar a percepção e interação entre os indivíduos e entre humanos e máquinas”, explica o neurocientista **Stevens Rehen**, curador da tenda e uma das maiores autoridades do país em pesquisas com células-tronco.

A **Casa das Marcas** promove um mergulho no promissor universo de conteúdo para marcas, estabelecendo um ponto de encontro de diretores de criação, redatores, *planners*, produtores, roteiristas, influenciadores, artistas, executivos de marketing, de mídia e do entretenimento, enquanto a **Casa da Indústria Criativa** apresenta um *showroom* de gastronomia, moda, artes cênicas, design e arquitetura, com áreas para exposições, palestras e negócios, além de mostras permanentes e eventos com foco na sustentabilidade, na inclusão e na diversidade.

## **MERCADO**

Destinado à realização de negócios e desenvolvimento de conteúdo, a divisão Mercado oferece a profissionais do audiovisual, inovação e música a oportunidade de apresentarem e venderem suas ideias às diversas empresas inscritas no evento, que já acumula em seu histórico uma série de negociações bem-sucedidas.

Produtores, realizadores e criadores do audiovisual defendem projetos de séries, programas ou filmes – documentais, factuais, ficcionais ou infantis – em *pitchings* perante uma banca composta por importantes nomes do mercado, bem como uma plateia de

compradores do mundo inteiro, ou em rodadas de negócios individuais previamente agendadas pela organização do Rio2C.

Na parte dedicada a profissionais da música, artistas e bandas selecionados previamente pela curadoria do Rio2C se apresentarão ao vivo diante de uma comissão formada por 20 nomes – entre especialistas, produtores, jornalistas e programadores de rádio e TV do setor –, além de uma plateia de executivos do mercado fonográfico e do *show business*. Os projetos escolhidos ainda serão contemplados com a exibição de videoclipes e inclusão de músicas na *playlist* do evento.

“O Pitching Show do Rio2C pretende ser uma grande porta para novos artistas. Na Comissão da Música temos grandes profissionais do meio musical com cargos hoje capazes de mudar a vida de um artista”, explica o músico e compositor **Zé Ricardo**, responsável pela curadoria musical do evento. “Acho que esse é o grande destaque da parte de música do Rio2C, porque não há no Brasil um lugar onde o artista possa fazer um *pocket show* em ótimas condições de som e palco para os profissionais do setor que precisam saber que ele existe”, continua.

Na área de inovação empreendedores apresentam suas propostas de *startups* nos campos de inteligência artificial, realidade virtual, apps, iot, robótica, *blockchain* e plataformas digitais, para uma banca de mentores influentes do mercado, bem como um público de investidores anjos e de venture capital do segmento.

“Nossa curadoria quer provar a tese de que no futuro todas as empresas serão empresas de tecnologia”, resume **Bernardo Zamijovsky**, curador da área de inovação.

## **FESTIVAIS**

Nos últimos dois dias, o **Rio2C** abre suas portas para o público em geral com uma série de atrações. A programação inclui palestras, bate-papos, oficinas com profissionais da indústria criativa, lançamentos de produtos e encontros nos bastidores dos fãs com seus ídolos, além do **XR Arcade**, uma imersão no mundo da realidade virtual em que serão exibidos conteúdos produzidos pelos mais importantes estúdios do mundo, e o **Gamethon** e a **Maratona Maker** – uma jornada pelo conhecimento, onde criadores e programadores apresentam projetos focados em ressignificar objetos, subverter seus usos comuns e conferir-lhes novas funções.

No âmbito musical, o Rio2C realiza ainda o **Festivalia**, maior encontro de festivais independentes do Brasil, com shows de alguns dos mais promissores e incensados artistas e bandas do país, promovendo a interação e a troca de experiências entre os diretores e programadores dos eventos.

## **BIOGRAFIAS**

### **Rafael Lazarini - Criador do Rio2C**

Executivo com mais de 25 anos de atuação na indústria do entretenimento no Brasil e exterior. Rafael conta com network global e larga experiência no fomento de negócios no setor, sendo responsável por algumas das mais importantes operações da indústria no Brasil, como a entrada no país da IMG, do Cirque du Soleil e mais recentemente da Live

Nation, bem como desempenhado atuação relevante na transferência do ATP 500 de Memphis para o Rio de Janeiro (atual Rio Open) e no estabelecimento do UFC no país. Rafael tem formação em engenharia e marketing, especialização em gestão de mídia e entretenimento pela UCLA e mestrado em gestão de entretenimento pela USC. Adicionalmente a sua posição de fundador do Rio2C, acumula a função de Vice-Presidente e head para América Latina de desenvolvimento de negócios da Live Nation Entertainment, empresa líder global de entretenimento ao vivo.

### **Carla Esmeralda - Curadora Geral**

Especialista em consultoria para o desenvolvimento de projetos culturais e de programas audiovisuais. Em 1997, começou uma parceria com o Sundance Institute para desenvolver laboratórios de roteiros no Brasil. Foram realizadas mais de 22 edições, sendo que oito em parceria com o SESC e SENAC SP, os Laboratórios Novas Histórias. Dentre os vários eventos que organizou também se destacam o I Seminário Sundance/Rio Filme de Marketing, Distribuição e Exibição no Fórum de Produtores no Mercosul (1999), as edições do Brasil Documenta – Fórum Internacional de Documentários (2001/2003), para o canal GNT, e o I Programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura para o Desenvolvimento do Roteiro Cinematográfico (2001). Desde 2003 dirige, em parceria com Carla Camurati, o Festival Internacional de Cinema Infantil. Em 2011, Carla desenvolveu e produziu o RioContentMarket, o maior mercado de conteúdo audiovisual multiplataforma da América Latina, em parceria com a BRAVI. O evento, hoje incorporado ao Rio2C, com a ampliação de novas disciplinas, terá a sua nona edição em 2019.

### **Zé Ricardo – Curador de Música**

O cantor, compositor, violonista, guitarrista e produtor musical, Zé Ricardo lançou seu primeiro CD em 1998, seguidos de mais 4 CDs e 1 DVD, todos elogiados pela crítica especializada. Zé Ricardo já dividiu o palco com grandes nomes da música como Djavan, Al Jareau, Angélique Kidjo, Sandra de Sá, Ed Motta, entre outros. Promoveu artistas nos palcos que criou e/ou comandou por mais de 20 anos, tendo realizado a curadoria e direção artística de 15 eventos internacionais, com destaque para o Palco Sunset do Rock in Rio desde 2007 em diversas cidades como Madri, Rio de Janeiro, Las Vegas e Lisboa, onde já prepara a programação de 2018. Em 2014 assinou a direção musical do programa Música Boa ao Vivo, do canal Multishow, série de 36 programas, reunindo alguns dos maiores nomes da Música Brasileira.

### **Stevens Rehen – Curador do Brain Space**

Stevens Rehen é um neurocientista brasileiro especializado em pesquisas com células-tronco. Diretor de pesquisa do Instituto D'Or de Pesquisa e Ensino (IDOR) e professor titular do Instituto de Ciências Biomédicas da UFRJ. Também é Membro do Comitê Científico do Museu do Amanhã, Membro do Conselho Científico do Instituto Serrapilheira, Membro da Câmara Técnica para Terapias Avançadas da ANVISA, Embaixador ASAPbio, Chair do Comitê Brasileiro da Pew Charitable Trust Latin American Program in the Biomedical Sciences, Membro da Academia de Ciências da América Latina e Membro Afiliado da Academia de Ciências do Mundo em Desenvolvimento (TWAS).

## **Bernardo Zamijovsky - Curador de Inovação**

Bernardo é Bacharel em Mercadologia pela ESPM desde 1992. A carreira de Bernardo há muito tempo está ligada ao mundo da inovação e Venture Capital. Nos anos 90 era responsável pela Reengenharia (fazendo propostas disruptivas de inovação) do Grupo VR. Foi responsável pela área de novos Negócios da empresa, sempre em busca de INOVAÇÃO. Em 1999 mudou-se para Nova York para participar de uma Startup chamada IPING, um robot de notificações telefônicas. Em 2000, lançou no Brasil um Fantasy Game de Futebol chamado FFC (Fanáticos Futebol Clube), sucesso premiado na época com 500.000 usuários.

**Mais informações sobre o evento:** [www.rio2c.com.br](http://www.rio2c.com.br)

### **Assessoria de imprensa Rio2C**

**Factoria Comunicação**

**[www.factoriacomunicacao.com](http://www.factoriacomunicacao.com)**

Vanessa Cardoso - [vanessa@factoriacomunicacao.com](mailto:vanessa@factoriacomunicacao.com)

Eduardo Marques - [eduardo@factoriacomunicacao.com](mailto:eduardo@factoriacomunicacao.com)

Tel: +55 (21) 2249-1598 / 2259-0408