

EDITAL DE SELEÇÃO DE PROPOSTAS DE OFICINAS DE DESIGN POPULAR PARA O PROJETO ARENA DA CULTURA/ ESCOLA LIVRE DE ARTES - 2018

A FUNDAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA – FUNDEP - torna público, para conhecimento dos/as interessados/as, que estão abertas as inscrições para a apresentação de propostas de oficinas de Design Popular do projeto Arena da Cultura da Escola Livre de Artes, da Fundação Municipal de Cultura e Secretaria Municipal de Cultura com realização prevista para o ano de 2018, em conformidade com as condições estabelecidas a seguir.

CAPÍTULO 1 - DO OBJETO E DOS LOCAIS DE REALIZAÇÃO

O presente Regulamento tem como objeto a seleção de propostas de oficinas de Design Popular para o Projeto Arena da Cultura/Escola Livre de Artes – 2018 que serão realizadas entre abril de 2018 e dezembro de 2018, incluindo execução e avaliação.

1.1 Modalidades, ciclos e módulos das oficinas de DESIGN POPULAR:

a) Modalidade I: Curta Duração

- **Oficinas de Sensibilização:** carga horária variando entre 2h a 4h semanais, distribuídas em 1 ou 2 (uma ou duas) vezes por semana, totalizando entre 24 e 42 horas.

O proponente também poderá atuar no curso INTEGRARTE, projeto da Escola Livre de Artes em parceria com a Secretaria Municipal de Educação, que prevê formação transversal em arte e cultura para agentes públicos da Rede Municipal de Educação

1.2 Locais em que serão realizadas as oficinas:

- Oficinas de Sensibilização: serão realizadas nos Centros Culturais, no Centro de Referência da Cultura Popular Lagoa do Nado e no Núcleo de Formação Cultural – NUFAC, equipamentos culturais da Fundação Municipal de Cultura, distribuídos pelas diversas regiões de Belo Horizonte (endereços no ANEXO II deste edital).
- Em caso de eventual necessidade, as oficinas poderão ser realizadas em outros espaços públicos da cidade de Belo Horizonte.

CAPÍTULO 2 - DOS PROPONENTES

2.1. Poderão apresentar propostas somente pessoas físicas, que sejam civilmente capazes e diretamente responsáveis pelo planejamento e execução de suas propostas, com curso de graduação em Artes Visuais e áreas afins (Artes Plásticas, Arquitetura, *Design*, Comunicação, Letras), cursos livres de Artes Visuais e correlatos devidamente comprovados e/ou outros artífices com experiência prática em saberes populares.

2.1.1. Entende-se por artífices com experiência em saberes populares aquelas pessoas que possuem notórios e/ou notáveis conhecimentos práticos em bordado, em tricô, em crochê, em tecelagem, construção de objetos, bonecos e artefatos em madeira, ferro, couro, cerâmica, papel, entre outros.

- 2.2.** O proponente deverá apresentar currículo e respectivos documentos comprobatórios, com ênfase nas experiências artísticas, didáticas e pedagógicas condizentes com sua proposta.
- 2.3.** O candidato deverá apresentar um *portfólio* contendo reproduções de trabalhos próprios, impresso ou em formato digital.
- 2.4.** No caso específico dos Artífices, fica a critério dos mesmos, apresentar uma carta de intenção no lugar do *portfólio*, como especificado no capítulo 5 deste edital.
- 2.5.** O mesmo proponente poderá apresentar projetos de oficinas para uma ou mais modalidades.
- 2.6.** Não poderão participar do processo de seleção os funcionários da Administração Direta e Indireta do Município de Belo Horizonte.
- 2.7.** Para o desenvolvimento das propostas, será repassada aos proponentes a importância de R\$ 42,59 (quarenta e dois reais e cinquenta e nove centavos) como valor bruto por hora/aula em regime celetista.
- 2.8.** O proponente concorda, caso a Comissão de Seleção julgue procedente, ajustar e adaptar sua proposta para ser implementada em qualquer modalidade, ciclo ou módulo de formação.

CAPÍTULO 3 - DAS PROPOSTAS

- 3.1.** Serão selecionadas até 03(três) propostas.
- 3.2.** As propostas selecionadas passarão a compor um “Banco de Propostas”, e terão validade de até doze meses após a publicação do resultado.
- 3.3.** Os proponentes selecionados serão convocados de acordo com a demanda de oficinas, respeitando-se a ordem de classificação e a compatibilidade entre as propostas e as atividades a serem oferecidas.
- 3.3.1.** As propostas selecionadas serão executadas nos equipamentos conforme item 1.2 e ANEXO I, em dias e horários pré-estabelecidos pela gestão do projeto, considerando os sete dias da semana e os turnos matutino, vespertino e noturno.

CAPÍTULO 4 - DAS INSCRIÇÕES

4.1. Os interessados em participar do processo seletivo devem protocolar suas propostas no período de 23 de março a 02 de abril de 2018. As propostas devem estar encadernadas ou grampeadas, com as páginas devidamente numeradas e acondicionadas em 01(um) único envelope, lacrado e indevassável.

4.2. As inscrições poderão ser realizadas de forma PRESENCIAL ou VIA CORREIOS por meio de SEDEX, com postagem até a data limite de inscrição. Valendo como comprovação de postagem a data contida no carimbo dos correios. Para o recebimento das inscrições, a Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa - FUNDEP - disponibilizará um posto de atendimento no seguinte endereço:

NÚCLEO DE FORMAÇÃO E CRIAÇÃO ARTÍSTICA E CULTURAL

AV. DOS ANDRADAS, 367 - 2º ANDAR / SALAS 301 A 350

EDIFÍCIO CENTRAL - PRAÇA DA ESTAÇÃO

CEP: 30120-010 - CENTRO

BELO HORIZONTE - MG

4.3. No caso da inscrição presencial, o proponente pode realizar pessoalmente ou por meio de procuração.

4.4. O ato de inscrição no processo seletivo implica a aceitação de todas as condições estipuladas no presente Regulamento.

CAPÍTULO 5 – DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS PROPOSTAS

5.1. Os candidatos deverão apresentar os seguintes documentos:

5.1.1 Proposta para oficina que contemple as diretrizes da área, de acordo com a metodologia e ementas descritas no ANEXO II. Na proposta deve constar a apresentação, os objetivos e a justificativa, relacionando as experiências artísticas e didáticas do proponente.

5.1.2 Currículo do proponente e respectivos documentos comprobatórios, com ênfase nas experiências artísticas, didáticas e pedagógicas na área de sua proposta.

5.1.3 *Portfólio* contendo reproduções de trabalhos artísticos, impresso ou em formato digital.

a) Os Artífices poderão apresentar carta de intenção em lugar de *Portfólio* na forma de um relato sobre sua história de vida, relacionando-a com suas experiências práticas. A carta de intenção deverá expor os motivos pelos quais deseja transmitir estes conhecimentos.

5.2. A seleção das propostas será realizada em 2 (duas) etapas, a saber:

a) Primeira etapa – **ELIMINATÓRIA E CLASSIFICATÓRIA**: análise da documentação, das propostas, dos currículos e dos portfólios ou carta de intenção (Artífices) – 10 (dez) pontos;

b) Segunda etapa – **ELIMINATÓRIA E CLASSIFICATÓRIA** – 10 (dez) pontos:

- Entrevista individual com os proponentes selecionados na segunda etapa e, **especificamente no caso de Artífices, uma apresentação de trabalhos realizados por este**

5.3. Na primeira etapa, a Comissão de Seleção fará a análise das propostas apresentadas, dos currículos e dos portfólios, distribuindo os 10 (dez) pontos, levando-se em consideração os critérios a seguir:

- Comprovação da formação, acadêmica ou informal e das experiências artísticas, pedagógicas e didáticas do proponente - **2,5 (dois e meio) pontos**;
- Consistência da fundamentação da proposta: qualidade do conteúdo e coerência com as “Diretrizes, Ementas e Conteúdos Programáticos da Área de Design Popular – 2015” para a ementa, a que se refere a proposta - **4,5 (quatro e meio) pontos**;
- Qualidade da apresentação do *Portfólio*: unidade, clareza e objetividade na apresentação das reproduções dos trabalhos do proponente - **1,5 (um e meio) ponto**; excetuando-se os artífices ou, no caso de Artífice: Consistência da carta de intenção: qualidade do conteúdo e coerência - **1,5 (um e meio)**.
- Conexões entre a experiência, a prática profissional do candidato e a proposta apresentada **1,5 (um e meio) ponto**.

5.4 Somente irão para a segunda etapa as propostas que alcançarem 7 (sete) pontos ou mais.

5.5 Na segunda etapa, a Comissão de Seleção fará as entrevistas, que serão agendadas diretamente com os proponentes selecionados na segunda etapa e ocorrerão entre os dias 03 e 06 de abril. A entrevista será pontuada de 0 a 10 (zero a dez) pontos. Critério de avaliação:

- Domínio oral dos conteúdos da proposta e coerência na defesa do cronograma de atividades e das conexões com a própria prática profissional, artística e cultural e com as diretrizes da área.
- No caso dos Artífices, apresentação, no momento da entrevista, de um conjunto de 10 (dez) trabalhos realizados em bordado, em tricô, em crochê, em tecelagem, construção de objetos, bonecos e artefatos em madeira, ferro, cerâmica, papel, entre outros. Os trabalhos apresentados pelo proponente podem ser em apenas uma ou em mais de uma das técnicas anteriormente citadas e outras não citadas.

CAPÍTULO 6 – DAS PROPOSTAS APROVADAS

6.1. Serão classificadas as propostas que obtiverem pontuação igual ou superior a 14 (quatorze) pontos, somando-se as 2 (duas) etapas.

6.2 O resultado da seleção das propostas será divulgado no dia 09 de abril 2018 por ordem decrescente de pontuação.

6.3. Caberá recurso da classificação das propostas, limitado a eventuais erros ou omissões na contagem dos pontos, impetrados no prazo máximo de 02 (dois) dias úteis a partir da resposta constante do item 6.2.

6.3.1. Os recursos deverão ser impetrados no endereço e forma descritos no item 3.2 deste Edital, sendo que se os recursos forem enviados via Correios que sejam enviados via SEDEX 10 para fins de celeridade no envio dos mesmos.

6.3.2 Os recursos serão avaliados pela Comissão de Seleção, respondidos devidamente no prazo de 01 (um) dia útil, quando será publicada a classificação final, no site da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa (FUNDEP) (<http://www.fundep.ufmg.br>).

CAPÍTULO 7 - DAS COMISSÕES DE SELEÇÃO

7.1. Para análise e seleção das propostas serão designadas uma Comissão de Seleção composta de 3 (três) membros. A Comissão será responsável pela avaliação de todas as propostas, atuando de maneira integrada e transversal.

7.2. Caberá à Comissão de Seleção a análise e avaliação das propostas, dos currículos, dos portfólios, das práticas, das entrevistas, da produção textual e da definição dos projetos classificados.

7.3. Os integrantes da Comissão de Seleção serão designados pelo Presidente da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa - FUNDEP - e poderão ser substituídos a qualquer tempo, em caso de impossibilidade de participação decorrente de caso fortuito ou de força maior, por outros igualmente idôneos.

7.4. Os nomes dos integrantes da Comissão de Seleção serão divulgados juntamente com o resultado da seleção, objeto deste Edital.

7.5. A Comissão de Seleção encerrará seus trabalhos com a seleção das propostas.

CAPÍTULO 8 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 8.1.** Os casos omissos, relativos ao presente Regulamento, serão decididos pelo Presidente da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP.
- 8.2.** Todas e quaisquer decisões da comissão são soberanas e definitivas, para as quais não cabem recursos.
- 8.3.** As propostas não classificadas estarão disponíveis para devolução aos seus responsáveis, no endereço constante do subitem 3.2 no período entre 10 de abril a 10 de maio de 2018. Após essa data, as propostas serão destruídas, mantendo-se o registro dos dados relativos à seleção.
- 8.4.** O presente Regulamento encontra-se disponível no site da Fundep (<http://www.fundep.ufmg.br>). Quaisquer esclarecimentos aos interessados poderão ser prestados pelo funcionário designado pela Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP, em dias úteis, no horário das 9 às 18 horas, presencialmente no posto de recebimento das inscrições ou pelo telefone (31) 3277-4644.
- 8.5.** Fica eleito o Foro da Comarca de Belo Horizonte - Minas Gerais, para dirimir quaisquer dúvidas e/ou controvérsias oriundas desse Regulamento, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Belo Horizonte, 23 de março de 2018

Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP

ANEXO I -

Endereços dos Equipamentos Culturais da Fundação Municipal de Cultura/PBH onde ocorrem as oficinas de Patrimônio Cultural

Núcleo de Formação e Criação Artística e Cultural Avenida dos Andradas, 367, 2º andar, sls 301 a 350 – Centro – 3277-4644

Centro Cultural Alto Vera Cruz - Rua Padre Júlio Maria, 1577 – Alto Vera Cruz – 3277-5312

Centro Cultural Bairro das Indústrias - Rua dos Industriários, 289 – Bairro das Indústrias - 3277-9176

Centro Cultural Jardim Guanabara - Rua João Álvares Cabral, 277 – Jardim Guanabara – 3277-6703

Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira - Avenida Presidente Antônio Carlos, 821 – Lagoinha – 3277-6077

Centro Cultural Lindeia Regina - Rua Aristolino Basílio de Oliveira, 445 – Regina – 3277-1515

Centro Cultural Nordeste – Usina de Cultura - Rua Dom Cabral, 765 – Bairro Ipiranga - 3277 6052

Centro Cultural Padre Eustáquio - Rua Jacutinga, 821 – Padre Eustáquio – 3277-8394

Centro Cultural Pampulha - Rua Expedicionário Paulo de Souza, 185 – Urca – 3277-9292

Centro Cultural Salgado Filho - Rua Nova Ponte, 22 – Salgado Filho – 3277-9625

Centro Cultural São Bernardo - Rua Edna Quintel, 320 – São Bernardo – 3277-7416

Centro Cultural São Geraldo - Avenida Silva Alvarenga, 548 – São Geraldo – 3277-5648

Centro Cultural Urucuia - Rua W3, 500 – Urucuia – 3277-1531

Centro Cultural Venda Nova - Rua José Ferreira Santos, 184 – Novo Leticia – 3277-5533

Centro Cultural Vila Fátima - Rua São Miguel Arcanjo, 215 – Vila Nossa Senhora de Fátima – 3277-8193

Centro Cultural Vila Marçola - Rua Mangabeira de Serra, 320 – Serra – 3277-5250

Centro Cultural Vila Santa Rita - Rua Ana Rafael dos Santos, 149 – Vila Santa Rita – 3277-1519

Centro Cultural Zilah Spósito - Rua Carnaúba, 286 – Conjunto Zilah Spósito/Jaqueline – 3277-5498

Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado - Rua Ministro Hermenegildo de Barros, 904 – Itapoã – 3277-7420

ANEXO II

DIRETRIZES, OBJETO E EMENTAS DA ÁREA DE DESIGN POPULAR

1 - INTRODUÇÃO:

A despeito de, ao falarmos de design, estarmos usando uma expressão que pressupõe projeto, plano, planejamento, consideramos aqui o design e conhecimento tácitos e não à toa adotamos para a área, nome e sobrenome.

Acreditamos que o pensamento criativo e a capacidade de projetar, mesmo que de um jeito diferente ou com um objetivo distinto do difundido no ambiente científico, não se constitui como uma capacidade restrita às pessoas com educação formal e podem se dar, inclusive, de maneira paralela ao nascimento de um artefato.

Os variados exemplos de Design Popular, encontram-se enraizados na cultura popular brasileira e se apresentam como um patrimônio relevante e valioso. No entanto, o objeto primeiro dessa nova área não passa pela intenção de emprestar design a arte e culturas populares e/ou artesanato, mas, sobretudo, descobri-lo nestes ... **Valorizá-lo, destacá-lo. Dar continuidade, independência e aperfeiçoamento a processos, pensamentos e soluções.**

O que chamaremos, portanto, de Design popular, navega por variadas expressões e significados, além de abarcar inúmeras combinações. É uma tentativa de estabelecer um espectro de atuação ainda amplo, porém bem mais palpável do que se tratássemos apenas do Design, sem um sobrenome (Popular) que lhe confira certa borda.

A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social.

Nosso espectro vai um pouco mais além, tangência as áreas e conceitos das Artes Visuais e do Patrimônio Cultural.

Interessa-nos a incrível diversidade e o potencial revolucionário da imaginação populares. Não necessariamente interessada em adquirir ofício e renda, isto também é claro. Interessa-nos, sobretudo, como bem diz Lina Bo Bardi, essa parte da humanidade, que levada pelas necessidades a resolver por si mesma o problema existencial e não possuindo esta, pseudocultura, tem a força necessária ao desenvolvimento de uma nova, genuína e verdadeira cultura...

A partir de todas essas considerações, denominamos Design Popular :

As Atividades manuais, artesanais, as artesanias em geral, Gambiarras e Invençônicas que nascem para solucionar um problema cotidiano, individual ou coletivo e que podem perfeitamente ser criadas por um cidadão que exerça qualquer outro ofício e consiga, ao mesmo tempo, solucionar problemas usando a criatividade.

Podem também se configurar como artesanato tradicional, de caráter utilitário, doméstico, religioso e/ou lúdico, criado para auxiliar no trabalho diário do indivíduo ou coletivo, propiciar lazer ou embelezamento do meio.

De qualquer forma, é um fenômeno que surge na ausência do conhecimento erudito, as vezes para driblar a carência de artefatos, mas , sobretudo, é fruto da habilidade, da destreza e da dedicação, e que,

além de poder ser fonte de sustento para quem o executa, traz um sentimento de auto estima, de orgulho de si mesmo, de pertencimento, que se transforma em mola propulsora para a construção da cidadania.

ÁREA DE DESIGN POPULAR

A partir das experiências de sucesso do programa em áreas afim, como Artes Visuais e Patrimônio Cultural, verificamos um potencial caminho para iniciarmos nossas atividades na área de DESIGN POPULAR dentro da Escola Livre de Artes de Belo Horizonte – Arena da Cultura.

Com foco na criação artística, pensamento, conhecimento e desenvolvimento de técnicas artesanais, e sobretudo focado na INVENÇÃO e na IDENTIDADE a Área de Design Popular propõe um amplo leque de ementas de oficinas, que inevitavelmente friccionam outras áreas artísticas e culturais a partir de Oficinas de Curta Duração/ Introdutórias.

Desejamos também, mapear e fomentar coletivos, organizados ou não, de artesãos e artistas populares que vislumbrem se aprofundar, reciclar, melhorar, pensar e/ou renovar sua produção, através de Oficinas de Acompanhamento de Grupos.

Pensando o Design Popular, não apenas dentro do campo do artesanato-senso-comum, mas sobretudo a partir das experiências populares na resolução de problemas, diminuição das distancias culturais e acesso a ludicidade, imaginamos poder atuar em uma diversa gama de categorias de “manualidades” e artesanias.

A metodologia da Área de DESIGN POPULAR, em todas as etapas da formação visa desenvolver atividades *práticas* — pautadas no desenvolvimento de métodos de criação de ARTEFATOS — e de *reflexão* sobre o universo do design e da criação artístico- cultural populares, objetivando é difundir a mesma como forma de produção de conhecimentos e levar essa prática a diferentes regiões de Belo Horizonte.

As atividades, em diálogo com o tempo presente, acolhem e trabalham a diversidade cultural, as diferentes habilidades e experiências culturais e estéticas dos alunos como componente inseparável do processo formativo.

A equipe de profissionais que ministra as oficinas constitui-se, desde sua formação, como um grupo de “Pesquisa, Experimentação e Reflexão sobre arte e cultura popular; o design e o pensamento; a estética e a invenção”, cujo objetivo principal é desenvolver atividades que permitam experimentar, refletir e criar tecnologias de ensino de Arte e Cultura que subsidiem as práticas e reflexões que são e serão desenvolvidas nas oficinas nos diversos módulos, ciclos e modalidades de formação da área.

Temos aqui alguns pilares:

- **Análise de processo, função e finalidade**
- **Informação, técnicas, tecnologias e linguagens;**
- **A inventividade, criação e a experimentação como procedimento.**
- **Identidade.**

Eixos estruturadores:

- **Resgate de saberes e fazeres**
- **Pesquisa de locais e formas de produção**
- **Pesquisa de materiais e técnicas.**
- **Criação e pensamento crítico**
- **Valorização do trabalho colaborativo**
- **Independência criativa e técnica**

2 – OFICINAS DE SENSIBILIZAÇÃO ARTÍSTICA (Oficinas de curta duração):

Atividades de curta duração oferecidas a um público a partir de 14 anos, reunido em grupos mistos ou por faixa etária.

Conteúdos introdutórios e/ou específicos, independentes de um ciclo formativo, que visam acolher as pessoas em seus primeiros contatos com a proposta do Design Popular, a partir de um interesse prático, pesquisa ou tema específico, oportunizando ao participante, em função do clareamento de funções, uso e habilidades, e com o desejo e interesse continuado, uma porta de entrada ao ciclo formativo em Design Popular, assim como à outras áreas do Arena Da Cultura. Não pressupõe conhecimento ou habilidades anteriores.

3- EMENTAS

Instrumentos populares e objetos sonoros.

Esta oficina propõe a pesquisa, invenção e fabricação de instrumentos musicais populares e objetos sonoros (9 berimbaus, tambores, apitos, rabecas..) além de dar algum suporte teórico e de caráter exploratório aos aspectos e componentes que envolvem a produção do som musical e não-musical. A partir da composição da turma de trabalho, estabeleceremos os universos estéticos e sonoros a serem trabalhados. Instrumentos de interesse, materiais disponíveis, funções e utilidades desses objetos na vida prática, possibilidades de uso e confecção.

Laboratório Ponta de agulha – a costura, a fibra e a linha.

Estabelecer um ambiente de criação e interação entre técnicas diferentes de bordado, croché, cerzido e costura em geral, afim de produzir trabalhos com temática e tecnologias diferenciada, ampliação de horizonte critic e estético e gosto pela experimentação.

Bonecas de brincar, rezar e amar.

Tendo como técnica principal a costura, e o papel marché, a Oficina se propõe á investigação e confecção de bonecas. Reunindo variadas formas e materiais para o trabalho e levantando também as variadas funções das bonecas na sociedade e na cultura popular no trabalho, nas liturgias, no ambiente lúdico...na dança popular, no teatro, etc....

O objeto: achado e transformado

Realizar uma pesquisa, coleta e armazenamento de objetos esquecidos” e transformá-los, a partir da forma sugerida pelo mesmo, em objeto útil, seja na vertente, lúdica, rliturgica, laboral, doméstica ou estética.