

EDITAL DE SELEÇÃO DE PROPOSTAS DE OFICINAS | 2020

DESIGN POPULAR – PROJETO ARENA DA CULTURA

ESCOLA LIVRE DE ARTES ARENA DA CULTURA

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 da Área de Design Popular para o Projeto Arena da Cultura, da Escola Livre de Artes Arena da Cultura, da Fundação Municipal de Cultura e Secretaria Municipal de Cultura, com realização prevista para 2020, em conformidade com as condições estabelecidas a seguir.

CAPÍTULO 1 – DO OBJETO E DOS LOCAIS DE REALIZAÇÃO

- 1.1** O presente Edital tem como objeto a seleção de propostas de oficinas da Área de Design Popular para o Projeto Arena da Cultura, da Escola Livre de Artes Arena da Cultura, que serão realizadas entre março e dezembro de 2020, incluindo execução e avaliação.
- 1.2** **Modalidades, Ciclos e Módulos**
 - 1.2.1** Modalidade I: Curta Duração e Laboratórios de Pesquisa
Carga horária variando de 2h (duas horas) a 4h (quatro horas) semanais, distribuídas em 01 (uma) ou 02 (duas) vezes por semana, totalizando entre 24h (vinte e quatro horas) e 54h (cinquenta e quatro horas).
 - 1.2.2** Modalidade II: Curso de Longa Duração em Design Popular
Primeiro, Segundo e Terceiro Ciclos – Ciclo Básico, Ciclo de Expansão e Ciclo de Projetos.
 - 1.2.3** O (a) proponente também poderá atuar no Projeto INTEGRARTE, realizado pela Escola Livre de Artes Arena da Cultura em parceria com a Secretaria Municipal de Educação, que prevê formação transversal em arte e cultura para agentes públicos da Rede Municipal de Educação.
 - 1.2.4** Para mais detalhes sobre oficinas, ciclos e módulos do Projeto Arena da Cultura e Projeto INTEGRARTE, verificar ANEXO I deste Edital.
- 1.3** **Locais de Realização**
 - 1.3.1** As oficinas e cursos podem ser realizadas nos Centros Culturais, no Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado, no Centro de Referência da Juventude, no Museu da Moda e no Núcleo de Formação e Criação Artística e Cultural – NUFAC (endereços no ANEXO II deste Edital) ou ainda, em outros equipamentos culturais da Fundação Municipal de Cultura, distribuídos pelas diversas regionais de Belo Horizonte.

- 1.3.2** Em caso de eventual necessidade, as oficinas podem ser realizadas em outros espaços públicos da cidade de Belo Horizonte.

CAPÍTULO 2 – DOS (AS) 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), e/ou cursos livres de Artes Visuais e correlatos devidamente comprovados e/ou artífices com experiência prática em saberes populares.
- 2.2** Entende-se por artífice, com experiência em saberes populares, aquelas pessoas que possuem notórios e/ou notáveis conhecimentos práticos em bordado, tricô, crochê, tecelagem, construção de objetos, bonecos e artefatos em madeira, ferro, couro, cerâmica, papel, entre outros.
- 2.3** Os (As) proponentes deverão apresentar currículo e respectivos documentos comprobatórios, com ênfase nas experiências artísticas, didáticas e pedagógicas condizentes com sua proposta.
- 2.4** Os (As) proponentes deverão apresentar *portfólio* contendo reproduções de trabalhos próprios, impresso ou em formato digital.
- 2.5** No caso específico do (a) artífice, fica a critério do (a) mesmo (a), apresentar uma carta de intenção no lugar do *portfólio*, como especificado no Capítulo 5 deste Edital.
- 2.6** O (A) mesmo (a) proponente poderá apresentar projetos de oficinas para uma ou mais modalidades.
- 2.7** Não poderão participar do processo de seleção funcionários (as) da Administração Direta e Indireta do Município de Belo Horizonte.
- 2.8** Para o desenvolvimento das propostas, será repassada aos (às) proponentes a importância de R\$ 45,63 (quarenta e cinco reais e sessenta e três centavos) como valor bruto por hora/aula em regime celetista.
- 2.9** O (A) 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 24 (vinte e quatro) meses após a publicação do resultado.
- 3.3 O (A) proponente selecionado (a) será convocado (a) 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 1.3 e ANEXO II, em dias e horários pré-estabelecidos pela gestão do projeto, entre segunda-feira e sábado, nos turnos da manhã, tarde e noite.

CAPÍTULO 4 – DAS INSCRIÇÕES

- 4.1 Os (As) interessados (as) em participar do processo seletivo devem protocolar suas propostas no período de 19 de fevereiro a 04 de março de 2020, em dias úteis, exceto nos dias 24, 25 e 26 de fevereiro.
- 4.2 As propostas devem estar encadernadas ou grampeadas, com as páginas devidamente numeradas e acondicionadas em 01 (um) único envelope, lacrado e indevassável.
- 4.3 As inscrições poderão ser realizadas de forma PRESENCIAL ou VIA CORREIOS, por meio de SEDEX, com postagem até a data limite de inscrição. **SERÁ VALIDADO COMO COMPROVAÇÃO DE POSTAGEM A DATA CONTIDA NO CARIMBO DOS CORREIOS.**
- 4.4 Para recebimento das inscrições, a Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP disponibilizará um posto para atendimento entre 10h (dez horas) e 19h (dezenove horas) no seguinte endereço:

**NÚCLEO DE FORMAÇÃO E CRIAÇÃO ARTÍSTICA E CULTURAL - SALA 08
AV. DOS ANDRADAS, 367 - 2º ANDAR / SALAS 301 A 350
EDIFÍCIO CENTRAL - PRAÇA DA ESTAÇÃO
CEP 30120-010 - CENTRO
BELO HORIZONTE - MG**

- 4.5 As inscrições presenciais poderão ser realizadas pessoalmente ou por meio de procuração.
- 4.6 O ato de inscrição no processo seletivo implica a aceitação de todas as condições estipuladas no presente Edital.

CAPÍTULO 5 – DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS PROPOSTAS

- 5.1 Os (As) proponentes deverão apresentar os seguintes documentos:

- 5.1.1** Proposta para oficina que contemple as diretrizes da área, de acordo com a abordagem metodológica e as ementas descritas no ANEXO I. Na proposta deve constar a apresentação, os objetivos e a justificativa, relacionados às experiências artísticas e didáticas do (a) proponente;
- 5.1.2** Currículo do (a) 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 (As) artífices poderão apresentar carta de intenção em lugar do *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.
- 5.1.4** Disponibilidade de horários entre segunda-feira e sábado, nos turnos da manhã, tarde e noite.
- 5.2** A seleção das propostas será realizada em 02 (duas) etapas, a saber:
- A) Primeira Etapa – ELIMINATÓRIA E CLASSIFICATÓRIA – 10 (dez) pontos
Análise da documentação, propostas, currículos e *portfólios* ou cartas de intenção (artífices);
- B) Segunda Etapa – ELIMINATÓRIA E CLASSIFICATÓRIA – 10 (dez) pontos
Entrevista individual com os (as) proponentes selecionados na Primeira Etapa e, **especificamente no caso dos (as) artífices**, uma apresentação de trabalhos realizados por estes (as).
- 5.3** Na Primeira Etapa, a Comissão de Seleção fará a análise das propostas apresentadas, currículos e *portfólios* ou cartas de intenção (artífices), distribuindo 10 (dez) pontos, levando-se em consideração os critérios a seguir:
- A) Comprovação da formação, acadêmica ou informal, das experiências artísticas, pedagógicas e didáticas do (a) proponente – 2,5 (dois e meio) pontos;
- B) Consistência da fundamentação da proposta: qualidade do conteúdo e coerência com as “Diretrizes, Objeto e Ementas da Área de Design Popular” (Anexo I) para a ementa, a que se refere a proposta – 4,5 (quatro e meio) pontos;
- C) Qualidade da apresentação do *Portfólio* - **exceto para os (as) artífices**: unidade, compreensão e objetividade na apresentação das reproduções dos trabalhos do (a) proponente – 1,5 (um e meio) ponto;

D) **Especificamente para o (a) artífice:** consistência da carta de intenção, qualidade do conteúdo e coerência – 1,5 (um e meio) ponto;

E) Conexões entre experiência, prática profissional do (a) proponente e a proposta apresentada – 1,5 (um e meio) ponto.

5.4 Somente serão selecionadas para a Segunda Etapa as propostas que alcançarem 07 (sete) pontos ou mais.

5.5 Na Segunda Etapa, a Comissão de Seleção realizará as entrevistas entre 12 e 17 de março de 2020, a serem agendadas diretamente com os (as) proponentes selecionados na Primeira Etapa.

5.6 A entrevista será pontuada de 0 a 10 (zero a dez) pontos, a partir dos seguintes critérios:

A) 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;

B) Capacidade de comunicação oral (entendimento e objetividade diante das questões formuladas pelos membros da comissão);

C) Conhecimentos sobre as Diretrizes, Objeto e Ementas da Área (Anexo I);

D) Experiência artística e pedagógica do (a) proponente;

E) Disponibilidade do (a) proponente para atender grupos de estudantes em horários e locais diversos, de acordo com a demanda da gestão do projeto;

F) Capacidade do (a) proponente em desenvolver práticas interdisciplinares com as outras áreas artísticas da Escola (Artes Visuais, Audiovisual, Circo, Dança, Música, Patrimônio Cultural, Teatro e/ou outras práticas culturais);

G) No caso dos (as) artífices, apresentação, no momento da entrevista, de um conjunto de 10 (dez) trabalhos realizados em bordado, tricô, crochê, tecelagem, construção de objetos, bonecos e artefatos em madeira, ferro, cerâmica, papel, entre outros. Os trabalhos apresentados pelo (a) 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 02 (duas) etapas.

- 6.2** O resultado da seleção das propostas será divulgado em 18 de março de 2020 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 do período apresentado no item 6.2.
- 6.4** Os recursos deverão ser impetrados no endereço e forma descritos no item 4.4 deste Edital, sendo que os recursos enviados pelos Correios deverão ser postados via SEDEX 10 para fins de celeridade no envio dos mesmos.
- 6.5** Os recursos serão avaliados pela Comissão de Seleção e devidamente respondidos no prazo de 02 (dois) dias úteis, quando será publicada a classificação final, no site da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP (<http://www.fundep.ufmg.br>).
- 6.6** As propostas selecionadas passarão a compor um Banco de Propostas e terão validade de até 24 (vinte e quatro) meses após a publicação do resultado.
- 6.7** Os (As) proponentes serão convocados (as) de acordo com a demanda de oficinas, respeitando-se a ordem de classificação e a compatibilidade entre a proposta e a oficina a ser oferecida.

CAPÍTULO 7 – DA COMISSÃO DE SELEÇÃO

- 7.1** Para análise e seleção das propostas será designada uma Comissão de Seleção composta de 03 (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, currículos, *portfólios*, práticas, entrevistas, produção textual e definição das propostas classificadas.
- 7.3** Os (as) 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 (as) 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 Edital, serão decididos pelo Presidente da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP.
- 8.2** Todas e quaisquer decisões da Comissão de Seleção serão soberanas e definitivas, para as quais não cabem recursos.
- 8.3** As propostas não classificadas estarão disponíveis para devolução aos proponentes no endereço descrito no item 4.4, no período entre 25 de março a 30 de abril de 2020, em dias úteis, entre 10h (dez horas) e 19h (dezenove horas). Após essa data, as propostas serão destruídas, mantendo-se o registro dos dados relativos à seleção.
- 8.4** O presente Edital encontra-se disponível no site da Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP (<http://www.fundep.ufmg.br>).
- 8.5** Quaisquer esclarecimentos aos (às) interessados (as) poderão ser prestados pelos funcionários designados pela Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP, em dias úteis, entre 10h (dez horas) e 19h (dezenove horas), presencialmente no posto destinado ao recebimento das inscrições, descrito no item 4.4, ou através do telefone (31) 3246-0328.
- 8.6** Fica eleito o Foro da Comarca de Belo Horizonte – Minas Gerais para dirimir quaisquer dúvidas e/ou controvérsias oriundas desse Edital, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Belo Horizonte, 19 de fevereiro de 2020.

Fundação de Desenvolvimento da Pesquisa – FUNDEP

ANEXO I

DIRETRIZES, OBJETO E EMENTAS DA ÁREA – DESIGN POPULAR

1 INTRODUÇÃO

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 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.

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. Nesse sentido, é notável uma transversalidade entre as áreas e conceitos das Artes Visuais e do Patrimônio Cultural.

Interessa para o Design Popular a incrível diversidade e o potencial revolucionário da imaginação popular. Não necessariamente interessado em adquirir ofício e renda, isto também é claro. Mas, 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 dessas considerações, podemos, finalmente denominar, no âmbito da Escola Livre de Artes Arena da Cultura, Design Popular como uma área voltada para realização e criação de atividades manuais, artesanato, artesanias, gambiarras e invencionices 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. Um espaço criativo onde se reconhece o Belo como necessidade vital do ser humano e a importância do fazer artístico como forma de se colocar no mundo, a partir da expressão individual e criativa

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, às vezes, na ausência do conhecimento erudito, às vezes para driblar uma certa carência de artefatos, mas que, 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, e que se transforma em mola propulsora para a construção da cidadania.

2 A ÁREA – DESIGN POPULAR

A partir de uma perspectiva onde relacionamos o design, a cultura popular, o artesanato e as gambiarras, na sua dimensão social. Não somente dentro da lógica tradicional de

desenvolvimento de produtos, submetida ao mercado, e sim como um modo de produção de objetos e serviços com o efeito de promover o compartilhamento das identidades, das memórias, dos afetos, a aproximação entre as pessoas e novos vínculos sociais.

A área de Design Popular da da Escola Livre de Artes Arena da Cultura, neste caso, destaca-se também como uma possibilidade de promover a autonomia e a oportunidade nas pessoas de se sentirem capazes, de se expressarem como indivíduos plurais e de conceber e desejar produtos que possam melhorar suas vidas.

Diz respeito à possibilidade de criarem seus próprios produtos, de forma a atender às suas necessidades básicas, afetivas, emocionais, de identidade e de sociabilidade, por meio da orientação e mediação de especialistas e não especialistas do design e da arte e de metodologias capazes de potencializar as capacidades, as criticidades, a criatividade e as inteligências locais.

A área de Design Popular se organiza a partir dos seguintes eixos:

- Projeto;
- Processos e materiais;
- Invenção;
- Identidade;
- Emancipação;
- Pedagogia da Roda.

3 CONTEÚDOS GERAIS

De um jeito ou de outro, de forma mais específica ou mais generalista, este temas, conceitos, discussões e conteúdos transversalizam as oficinas, cursos e laboratórios e variam de acordo com os interesses, composição, características e funcionamento dos grupos:

- Resgate de saberes e fazeres;
- Pesquisa de locais e formas de produção;
- Ofícios;
- Tradição;
- Territórios;
- Pesquisa de materiais e técnicas;
- Criação e pensamento crítico;
- Afetividade;
- Formação de grupo;
- Trabalho colaborativo;
- Independência criativa;
- Design x Design Popular x Arte Popular;
- Histórias;
- Estudo das Cores;
- Forma/composição;

- Desenho/Design/Projeto;
- Processos de criação;
- Saberes manuais (Linhas e Agulhas, Têxteis, Cerâmica, Papéis, Adereços, Pinturas)
- Formatação de produto/linguagem/coleção;
- Protótipagem;
- Apresentação e portfólio.

4 DESENHO GERAL DA ÁREA

O amplo leque de ementas de oficinas e o curso proposto, inevitavelmente friccionam com outras áreas artísticas e culturais reafirmando o caráter multidisciplinar da área.

A área de Design popular tem nas **Oficinas de Curta Duração** uma espécie de porta de entrada, muito embora esse processo de entrada seja muito dinâmico e multifacetado acontecendo de variadas formas e em variados momentos.

Paralelamente a essas oficinas de curta duração propomos **Curso de Longa Duração** na área de Design Popular com duração de 03 anos.

Desejamos também, mapear e fomentar coletivos, organizados ou não, de artesãos e artistas populares que vislumbram se aprofundar, reciclar, melhorar, pensar e/ou renovar sua produção, através de **Acompanhamento de Grupos e Laboratório** para troca de saberes.

Além destes a área poderá oferecer workshops e palestras específicos sobre temas variados e ainda compor laboratórios de pesquisa e experimentação e grupos para estudos transversais.

4.1 Oficinas de Curta Duração

Pensando o Design Popular, não apenas dentro do campo do artesanato-senso-comum, mas sobretudo a partir das experiências populares na resolução de problemas, na diminuição das distâncias culturais e no acesso a ludicidade, imaginamos poder atuar em uma diversa gama de categorias de “manualidades e artesanias”.

De conteúdos introdutórios e/ou específicos, independentes de um ciclo formativo, que visam acolher as pessoas prioritariamente em seus territórios e oferecendo os primeiros contatos com a proposta do Design Popular. A partir de um interesse prático, pesquisa ou tema específico, as oficinas de curta duração oportunizam ao participante, uma porta de entrada ao ciclo formativo em Design Popular, assim como à outras áreas do Arena Da Cultura.

Acontecem prioritariamente de modo descentralizado nos Centros Culturais, SMED, CRAS, MUMO e outros parceiros.

4.1.1 Ementas

A) Construção de Objetos Sonoros e Instrumentos Musicais Alternativos

Esta oficina propõe a pesquisa, invenção e fabricação de instrumentos musicais populares e objetos sonoros como 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.

B) Imagem da Palavra – Cartazes, Letreiros, Estandartes e Bandeiras

Criações a partir da produção popular de cartazes, letreiros, faixas e estandartes pensando a palavra como imagem. Trabalhar os conceitos de tipografia e escrita por meio de técnicas de desenho, pintura e colagem. Esta oficina propõe a investigação e pesquisa do universo gráfico na cultura popular e urbana e em torno dos ofícios e liturgias.

C) Laboratório de Criação com Linhas e Agulhas

Imaginário popular bordado, costura, aplicações. A oficina propõe a troca de saberes a partir da costura, bordado, tricô, aplicações e outras técnicas populares aplicadas no artesanato doméstico (como panos de prato, painéis, cadernos bordados, almofadas etc...) buscando a construção de um olhar mais atual para os produtos têxteis, valorização dos saberes, trabalho colaborativo, compreensão dos processos artesanais de produção e formação de coletivos.

D) Tecido e Pintado

Investigações em torno das técnicas de pintura em tecido e seu imaginário popular. Presente tradicionalmente em artigos para casa como panos de prato, podemos conectar com as temáticas de pintura em tela, de cavalete ou de murais, propondo uma reinvenção da linguagem e do pensamento crítico sobre a mesma.

E) A Roupas de Cada Um: Bordado e Customização

Partindo de uma peça de roupa usada, criar com os alunos um conceito de coleção dando um novo aspecto para essas roupas por meio do bordado e outras técnicas ligadas a costura, criando temáticas em torno da memória afetiva e refletindo o histórico daquela peça.

F) Tudo Pode ser Jardim

Experimentar objetos variados e plantas diversas para a criação de jardins ornamentais.

G) Bordado: Uma Abordagem Contemporânea

Desenvolver trabalhos e produtos em bordado, propondo um olhar que transite entre o artesanal e o artístico, através de uma investigação do artesanato popular e das técnicas tradicionais promovendo novas formas de pensar e fazer o bordado dentro de nosso cotidiano, nossas afetividades e a valorização da memória.

H) Bonecas de Brincar, Rezar e Amar

A oficina propõe um encontro com a tradição mineira de construção de bonecas e bonecos. Estimular, resgatar e relacionar as diversas funções e finalidades do objeto em nossa cultura, a partir da confecção de bonecos de diversos materiais e para diferentes finalidades.

I) O Papel do Papel

A partir da matéria prima básica: o papel em suas diversas formas, propomos uma investigação sobre suas possibilidades, história, memória e utilização. A partir daí cada participante desenvolverá um caminho de utilização e transformação da matéria prima em produto e/ou protótipo seja de vestuário, brinquedo, revistas, adereços, etc.

J) O Objeto: Achado e Transformado

Descoberta, construção e reaproveitamento. A oficina propõe um laboratório para a descoberta de novos usos e novas possibilidades para objetos do cotidiano, descartados, abandonados ou inutilizados e também a reinvenção de objetos novos e de usos inéditos.

K) Fotografar e Brincar

O objetivo da oficina visa a interação da criança com a construção da imagem junto a fotografia e esta interação não se limita somente ao ato de fotografar. Tem a intenção também de aguçar o olhar fotográfico da criança na construção de percepções de enquadramento, composição da imagem e etc, por meio da criação alternativa de câmeras com latinhas e caixas de papel.

L) Laboratório para Criação de Bijuterias e Acessórios

A oficina propõe, a partir da prática de cada participante, sua experiência e preferências estéticas, um espaço de criação e experimentação livres para a investigação e construção de adereços, de acessórios, bijuterias, escapulários, patuás entre outros.

4.2 Curso de Longa Duração

Durante o Curso de Longa Duração, são agrupados os conteúdos de Design Popular em alguns conjuntos ou modalidades que, embora não sejam estanques e transversalizem entre si, nos ajudam em um preliminar entendimento da nossa ação, suas possibilidades e de fricção com outras áreas. São elas: Corpo, Casa, Ofícios, o Sagrado e as Ludicidades.

A partir dessa divisão, e com a presença de mais de um professor dentro de sala durante os módulos do curso, se descortinam variadas tecnologias, meios e instrumentos para o trabalho artesanal, que por vezes se entrecruzam e se complementam, num caleidoscópio de possibilidades.

Em cada uma dessas modalidades poderemos utilizar um número bem vasto de técnicas artísticas e artesanais usadas como fio condutor, explorando em variados níveis de profundidade, elementos como a função, uso e finalidade geral e específica do objeto a ser construído.

Dentro de uma mesma modalidade (a Casa, por exemplo) utilizaremos potencialmente as diversas técnicas disponíveis e possíveis de se trabalhar, identificadas e desejadas, a partir do perfil do grupo de trabalho no curso, suas habilidades, o espaço físico, os materiais disponíveis, entre outras variáveis. Técnicas estas que podem abranger, a título de exemplo o bordado, o entalhe, a costura, técnicas construtivas em mobiliário, a iluminação.

Os conteúdos, portanto, serão sempre trabalhados a partir das modalidades descritas (Corpo, Casa, Ofícios, o Sagrado e a Ludicidade) e dentro dessas, cuidaremos de pesquisar as formas, histórias, particularidades de uso e função de objetos, produções, técnicas, materialidades e ressignificações.

Em todos os módulos, com maior ou menor ênfase, em diversos níveis de aprofundamento, essas modalidades serão de algum modo abordadas. Os módulos não pressupõem uma progressão pura e simples, mas pode exigir pré-requisitos.

4.2.1 Módulo Básico

O Módulo Básico fomenta de modo inicial a troca de saberes e experiências individuais e coletivas através de práticas, desenvolvimento técnico e teorias acerca do fazer artesanal, as diversas formas de Design Popular, origens, função, interações, abordagens sócio-culturais e estudos correlatos.

Pretende-se que os interessados percorram uma gama mais variada possível de técnicas artesanais, para além de sua preferência ou conhecimentos iniciais, travando contato inicial com o pensamento acerca do uso, forma e função e realizando suas primeiras análises estéticas e construtivas fundamentadas.

Desejamos oportunizar nesses módulos, trabalhos transversais com outras áreas da ELA-Arena da Cultura, como práticas corporais com professores das áreas de artes cênicas, estudos formais sobre a imagem com professores das Artes Visuais por exemplo.

ANEXO II

ENDEREÇOS DOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS DA FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE CULTURA DA PREFEITURA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

REGIONAL BARREIRO

- Centro Cultural Bairro das Indústrias – **CCBDI**
Rua dos Industriários, 289, Bairro Novo das Indústrias - (31) 3277-9176
- Centro Cultural Lindéia Regina – **CCLR**
Rua Aristolino Basílio de Oliveira, 445, Regina - (31) 3277-1515
- Centro Cultural Urucuia – **CCU**
Rua W3, 500, Urucuia - (31) 3277-1531
- Centro Cultural Vila Santa Rita – **CCVSR**
Rua Ana Rafael dos Santos, 149, Vila Santa Rita - (31) 3277-1519

REGIONAL CENTRO SUL

- Centro Cultural Vila Fátima – **CCVF**
Rua São Miguel Arcanjo, 215, Vila Nossa Senhora de Fátima - (31) 3277-8193
- Centro Cultural Vila Marçola – **CCVM**
Rua Mangabeira da Serra, 320, Serra - (31) 3277-5250
- Centro de Referência da Juventude – **CRJ** e Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte
Praça Rui Barbosa, 50, Centro - Ref. Praça da Estação - (31) 3277-9795
- Núcleo de Formação e Criação Artística e Cultural – **NUFAC**
Avenida dos Andradas, 367, 2º andar, Salas 301 a 350, Centro - Ref. Praça da Estação) - (31) 3277-4644
- Museu da Moda de Belo Horizonte – **MUMO**
Rua da Bahia, 1.149, Centro - (31) 3277-9248

REGIONAL LESTE

- Centro Cultural Alto Vera Cruz – **CAVC**
Rua Padre Júlio Maria, 1.577, Alto Vera Cruz - (31) 3277-5312
- Centro Cultural São Geraldo – **CCSG**
Avenida Silva Alvarenga, 548, São Geraldo - (31) 3277-5648

REGIONAL NORDESTE

- Centro Cultural Usina de Cultura – **CCUC**
Rua Dom Cabral, 765, Ipiranga - (31) 3277-6052
- Centro de Artes Unificadas – **CEU** Paulo VI
Rua Neblina, 120, Paulo VI - (31) 3277-6840

REGIONAL NOROESTE

- Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira – **CCLAO**
Av. Presidente Antônio Carlos, 821, Lagoinha - (31) 3277-6077
- Centro Cultural Padre Eustáquio – **CCPE**
Rua Jacutinga, 821, Padre Eustáquio – (31) 3277-8394

REGIONAL NORTE

- Centro Cultural Jardim Guanabara – **CCJG**
Rua João Álvares Cabral, 277, Jardim Guanabara – (31) 3277-6703
- Centro Cultural São Bernardo – **CCSB**
Rua Edna Quintel, 320, São Bernardo – (31) 3277-7416
- Centro Cultural Zilah Spósito – **CCZS**
Rua Carnaúba, 286, Conjunto Zilah Spósito/Jaqueline – (31) 3277-5498

REGIONAL OESTE

- Centro Cultural Salgado Filho – **CCSF**
Rua Nova Ponte, 22, Salgado Filho – (31) 3277-9625

REGIONAL PAMPULHA

- Centro Cultural Pampulha – **CCP**
Rua Expedicionário Paulo de Souza, 185, Urca - (31) 3277-9292
- Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado – **CRCP LN**
Rua Ministro Hermenegildo de Barros, 904, Itapoã - (31) 3277-7420

REGIONAL VENDA NOVA

- Centro Cultural Venda Nova – **CCVN**
Rua José Ferreira Santos, 184, Novo Letícia - (31) 3277-5533