



Tô no Rumor: Cultura

SUBSÍDIOS PARA EDUCADORAS E EDUCADORES

SÃO PAULO | 2020





Projeto Tô no Rumor

Equipe

Gabriel Di Pierro (coordenação)
Karina Marta
Lucia Udemezue
Vanessa Cândida

Textos

Gabriel Di Pierro
Renato Souza de Almeida
Vandei Oliveira
Vanessa Cândida

Assessoria técnica

Renato Almeida
Vandei Oliveira

Revisão técnica

Eleilson Leite

Revisão de texto

Jandira Queiroz

Projeto gráfico

SM&A Design

Ilustrações

Fido Nesti

SÃO PAULO | 2020

Sumário

Apresentação	5
Texto de apoio 1 – Relações entre cultura e trabalho	9
Texto de apoio 2 – O mundo do trabalho na cultura	16
Texto de apoio 3 – Formação no campo profissional da cultura	26
Atividades	31
Referências bibliográficas	56
Links e conteúdos úteis	57

Apoio



Realização





5

Apresentação

Com quem as estudantes e os estudantes do ensino médio conversam a respeito do seu futuro? Com quem podem falar das experiências que estão vivendo no tempo presente, conforme vão fazendo a transição para a vida adulta, cheia de percalços, descontinuidades, dúvidas, expectativas e inseguranças? Qual seria então o papel da escola de ensino médio para apoiar jovens estudantes nesse processo, que envolve o acesso a informações e reflexões tão importantes para as suas trajetórias? O projeto Tô no Rumo é resultado de dez anos de trabalho coletivo, que envolveu profissionais da Ação Educativa, professoras, professores e estudantes do ensino médio da rede pública estadual de São Paulo. Trata-se de uma metodologia que propõe ciclos de atividades a serem desenvolvidos dentro de sala de aula ou em espaços educativos informais com o objetivo de trocar informações e reflexões sobre os temas da escolha, da formação e da inserção profissional de jovens.

O Tô no Rumo é sobre fortalecer seus sonhos e desejos, sobre conhecer os desafios deste mundo – como sabemos, cheio de desigualdades e injustiças –, mas que também tem espaço para crescer e debater sobre a vida individual e coletiva, uma forma de lutar por uma sociedade melhor que reconheça e respeite os direitos da juventude brasileira. Com respeito e disposição para conversar e pesquisar sobre aquilo que os move, jovens podem descobrir caminhos que antes não enxergavam.

Neste caderno, educadoras e educadores podem encontrar referências para desenvolver um trabalho que considere a possibilidade de se inserir profissionalmente na área cultural. Sabemos que se trata de um campo de trabalho em que jovens geralmente veem mais sentido e realização pessoal, ao mesmo tempo que traz desafios específicos. A atuação na área de cultura passa, muitas vezes, por atividades menos reconhecidas socialmente e também implica conversar sobre o seu papel em nossas vidas e na construção de identidades, sejam pessoais ou coletivas. A atuação nessa área passa ainda pelas

formas de gerar renda com base nas diferentes atividades culturais e em suas variadas linguagens (teatro, música, dança, artes plásticas, artes visuais, entre outras). A economia da cultura, os editais públicos, os equipamentos culturais públicos e privados compõem esse setor de grande relevância econômica, ainda que viver de cultura seja, por si só, uma arte.

Aqui são apresentados alguns textos que subsidiam esse trabalho pedagógico, expondo conceitos e questões que são fundamentais no diálogo com a juventude. Este caderno também traz propostas de atividades que podem ser desenvolvidas em diferentes espaços educativos, mas, sobretudo, em sala de aula. Ao final, há indicações de materiais que podem embasar as práticas educativas.

Esperamos que o caderno *Tô no Rumo: Cultura* possa animar boas conversas.
Boa leitura!

Textos de apoio

Texto de apoio 1 | Relações entre cultura e trabalho

Cultura e arte

Cultura é uma palavra que traz diferentes interpretações, sendo usada em referência à forma como determinado povo se comporta, como organiza os seus costumes, as suas crenças etc. Muitas vezes, é associada também à ideia de “civilização” ou “ilustração”. Com esse tipo de associação, é comum afirmações de que apenas determinadas pessoas ou alguns grupos humanos tenham cultura, e outros não. Essa ideia serviu para justificar a dominação e a colonização de um povo sobre outro. No entanto, a cultura pode ser entendida como todo um modo de vida. Assim, ela é expressão de hábitos, costumes e crenças compartilhados e reproduzidos coletivamente na sociedade. Cultura é produção simbólica decorrente da vida cotidiana, ordinária.

Nas Ciências Sociais, a Antropologia é a área de conhecimento que, por excelência, se dedica a estudar o que é a cultura e quais são as suas expressões. Em sentido antropológico, cultura é toda produção humana. Ou seja, tudo aquilo que foi produzido, criado e recriado pelos seres humanos (e não pela natureza) é cultura. Ela é aquilo que nos distingue dos animais. A capacidade humana de produzir cultura nos dá uma dimensão de seres históricos e sociais. Graças à cultura, não precisamos refazer todo o caminho técnico e social já trilhado pela humanidade. Enquanto a cultura é toda produção humana, as artes são representações dessa experiência cultural vivida por grupos e indivíduos. As artes acompanham a humanidade desde os tempos pré-históricos e podem representar alegrias ou angústias pessoais e coletivas, bem como valores morais ou expectativas de mudança. A Estética é uma área do conhecimento filosófico que procura analisar as relações entre as obras de arte e as percepções sensoriais e cognitivas dos seres humanos.

A produção artística pode ter um caráter decorativo e de entretenimento para quem a consome ou a produz, mas também pode ter uma dimensão crítica da sociedade. Independentemente da sua finalidade, desde a Antiguidade, há registros de atividades artísticas que propiciam algum tipo de remuneração para aqueles que realizam esse trabalho. Assim, surge um grupo de pessoas que passam a buscar, por meio da produção artística, formas de garantir a sua sobrevivência.

Lazer, cultura popular e modos de vida

Historicamente, as práticas culturais estão associadas ao uso do tempo livre. Os trabalhadores buscavam preencher o período de descanso das exaustivas horas de trabalho semanal com ações para exercitar o corpo e a mente, tanto de caráter lúdico quanto expressões dos seus modos de vida e da sua concepção de mundo. Essas ações eram desde danças de roda nas praças ou nos terreiros das casas até festejos e celebrações religiosas, de costuras e bordados até a culinária característica de cada localidade. Tudo isso compõe a chamada “cultura popular”, que nasce dos fazeres diários e dos múltiplos modos de conceber e organizar a vida cotidiana.

No Brasil, até a década de 1950, cerca de 70% da população vivia nas zonas rurais. O êxodo rural, iniciado nesse período, inverteu esse percentual e, nos anos 1980, mais de 70% das pessoas passaram a viver nas zonas urbanas. Isso teve um impacto significativo na forma como as expressões artístico-culturais seriam produzidas e consumidas pelo conjunto da população. Desse modo, as



atividades de lazer e entretenimento vão se alterando, e o densamente povoado meio urbano se mostra bastante limitado para a permanência de determinadas práticas próprias das regiões rurais.

Ainda hoje, a cultura popular é muito forte nas comunidades rurais onde é produzida e experimentada coletivamente. Contudo, à medida que as pessoas se deslocam para o espaço urbano, muitas expressões dessa cultura popular acabam se perdendo ou se diluindo em sincretismos (uma fusão de simbologias que cria algo novo). Em grande medida, as práticas coletivas de **produção** cultural cederam lugar para o **consumo** de bens materiais e simbólicos na vida cotidiana. A comida, as vestimentas, a música, a dança e até mesmo a reza vão deixando de ser produzidas de forma coletiva para serem consumidas, por intermédio do dinheiro, por meio de supermercados, lojas, rádios e televisores. Ou seja, aquilo que era produzido “por todos” de uma “pequena coletividade” passa a ser produzido “por poucos”, sendo reproduzido em grande escala pela indústria cultural e formando um mercado de consumo de massa para as artes. Tudo isso sob forte influência das práticas culturais norte-americanas e europeias.

Na dinâmica das cidades e com o crescimento da indústria cultural, muitas outras experiências artísticas e de lazer passaram a ser criadas ou ressignificadas, gerando um novo papel para o fazer cultural nos processos sociais. Há expressões culturais que são eminentemente urbanas e só existem em determinadas localidades por conta do desenvolvimento tecnológico e da indústria do audiovisual. Sem esses recursos, possivelmente, não seriam sequer conhecidas.

Jovens e ação cultural

A prática cultural é fundamental para criar um sentimento comunitário e de pertença entre as pessoas. A antropóloga norte-americana Ruth Benedict afirma que “a cultura é como uma lente através da qual o homem vê o mundo”. Ou seja, é a cultura que nos fornece o modo como nos percebemos no mundo e como nos relacionamos com ele. O comportamento das pessoas de uma determinada sociedade está ligado a um padrão cultural que a rege historicamente. E a identidade cultural desse grupo social constitui a visão de mundo da qual os seus integrantes compartilham. No entanto, identidade e padrão cultural não são algo estanque e imutável. Exatamente por ser uma produção humana, a cultura é passível de hibridismos, contradições, crises e transformações. Por exemplo, mesmo com a forte presença do machismo na cultura brasileira ainda hoje, é muito diferente ser mulher no Brasil em 2020 em comparação aos anos 1940.

Os jovens vivenciam a cultura de uma sociedade de modo muito singular. Por estar saindo da infância e experimentando maior inserção nas tarefas sociais, os jovens mantêm “um contato mais original com a cultura”, nas palavras do sociólogo húngaro Karl Mannheim. Com isso, acabam tendo uma experiência geracional única com maior abertura (potencialidade) para possíveis mudanças na sociedade. As práticas culturais realizadas na juventude são como fundamentais para a constituição das identidades e das projeções futuras dos jovens.

O fluxo migratório que cidades como São Paulo começaram a receber nas décadas de 1960, 1970 e 1980 é muito interessante para pensar a relação entre a produção cultural e as novas gerações. Nesse período, os jovens que migraram das zonas rurais para as grandes cidades tiveram dificuldade de se orientar pelas práticas culturais de seus pais, que passaram parte significativa da vida

no campo, porque muitas ações culturais “não cabiam” no novo ambiente urbano. Por exemplo, fazer fogueira na festa de São João (o que é bastante popular nas zonas rurais) torna-se algo inadequado nas ruas asfaltadas da cidade também por conta do risco de danificação da rede de energia elétrica.

E é nesse período que a indústria cultural se desenvolve no país, fornecendo novas vestimentas, novos produtos, novos comportamentos (por meio da indústria do cinema e da música), focando a juventude como seu público principal. Nesse hiato do “não lugar” estabelecido pela migração, muitos jovens acabaram por constituir identidades culturais próprias do espaço urbano, formadas não por meio de um padrão cultural estabelecido anteriormente, mas por um conjunto de símbolos, práticas e adereços que procuravam traduzir a experiência geracional que vivenciavam, em ampla conexão com movimentos culturais de outros países.

Esses grupos constituem as chamadas “culturas juvenis”. O movimento hip-hop é uma dessas expressões que se desenvolvem no Brasil entre as décadas de 1980 e 1990, com caráter eminentemente urbano, produzido por jovens filhos de migrantes (em sua maioria, pretos e pardos) e muito influenciado pela indústria cultural norte-americana. De modo geral, as culturas juvenis possuem uma estreita relação com a indústria cultural, na medida em que as suas músicas, as suas vestimentas e os seus estilos passam a ser divulgados por meio dela. No entanto, a criação e a produção dessas culturas traduzem a experiência vivida por esses jovens no contexto urbano, principalmente nas camadas populares, atravessada pela desigualdade social, pela segregação racial e pelas questões de gênero. Essas expressões culturais revelavam (e revelam) as contradições sociais e davam visibilidade às demandas dos jovens que viviam nas periferias da cidade.

Com isso, as gerações juvenis que se seguiram perceberam a potencialidade dos fazeres artístico-culturais. E a ação cultural passa a ser carregada de sentido político, pois a visibilidade de determinadas mazelas do meio urbano sensibiliza diferentes atores sociais. Nesse sentido, muitas políticas culturais que passaram a existir no Brasil após a virada do milênio são fruto desse processo de visibilidade e sensibilização protagonizado por diferentes grupos juvenis que produziram a sua expressão cultural, sobretudo nas periferias das grandes cidades. As duas últimas décadas deste século foram acompanhadas de um crescente interesse por parte de muitos jovens em desenvolver trabalhos inseridos no campo cultural.

Atualmente, uma expressão cultural bastante significativa entre as novas gerações juvenis é o funk. O estilo surgiu no Brasil também por meio da indústria cultural norte-americana e ganhou força principalmente no Rio de Janeiro nas décadas de 1970 e 1980, sendo consumido em todo o país. Com o advento da internet e de novas tecnologias como o celular, muitos jovens tiveram as suas músicas conhecidas e se tornaram famosos MCs¹, profissão que se tornou uma das mais desejadas por muitos jovens moradores de favelas e periferias. Uma série de tevê chamada “Sintonia”, da produtora paulistana KondZilla em parceria com a empresa provedora de filmes Netflix, é uma bela ilustração dos dilemas e dos desafios enfrentados por jovens que sonham em ser MC de funk.

¹ Sigla para “mestre de cerimônia”, como eram chamados os antigos animadores das festas de rua organizadas na Jamaica e nos Estados Unidos. Com o tempo, esse termo passou a ser a referência para designar cantoras e cantores de rap.

Hip-hop

O hip-hop surge nos Estados Unidos e chega ao Brasil nos anos 1980, se desenvolvendo bastante sobretudo na década de 1990. O estilo reúne quatro elementos artísticos: o MC (mestre de cerimônia/cantor), a dança (tendo o break como a dança mais tradicional), o grafite e o DJ (disc-jóquei). O seu surgimento remete às comunidades negras dos bairros de Nova York, Estados Unidos, na década de 1970.

No Brasil, o hip-hop surge e ganha força na cidade de São Paulo. E, tal e qual nos Estados Unidos, representa uma importante expressão da cultura negra presente nas periferias da metrópole. Atualmente, é encontrado em comunidades pobres de todo o país e até mesmo em aldeias indígenas. O grupo de rap mais conhecido no Brasil é o Racionais MC's.

Com o advento do funk desde a primeira década do milênio entre as novas gerações, o hip-hop perdeu espaço na indústria cultural e em casas de show. No entanto, muitos grupos ou cantores de rap ainda têm grande visibilidade, o que possibilita que muitos artistas consigam sobreviver da produção dessa expressão cultural. Muitos profissionais da dança de rua ou DJs iniciaram a sua atuação artística sob influência dos elementos do hip-hop.

E, para além do trabalho musical propriamente dito, diversos arte-educadores oriundos do movimento hip-hop realizam atividades em diferentes instituições, como escolas, presídios, fundações de internação de adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa, ONGs, centros culturais. Ou seja, experimentar essa expressão artística de forma espontânea e como afirmação identitária possibilitou que muitos jovens pudessem se profissionalizar e encontrar novos caminhos para garantir a sobrevivência.

Cidadania cultural

No Brasil, a valorização da dimensão cultural na vida contemporânea vem acompanhada de um maior investimento por parte do Estado na promoção de ações culturais e da diversidade cultural. Do governo de Getúlio Vargas até a ditadura civil-militar, as políticas culturais eram compreendidas como ações de fortalecimento da “identidade nacional”. A visão ufanista do Brasil e a supervalorização dos símbolos oficiais nacionais davam o tom das ações desses governos dirigidas à cultura. Contudo, com o processo de redemocratização na década de 1980, avançou no país a crítica ao uso da cultura como instrumento da “ideologia nacional”. E, com base na noção de cultura como direito (posteriormente consagrada na Constituição de 1988), o Ministério da Cultura (MinC) foi criado em 1985.

No entanto, é a partir de 2003 que o MinC passa a ter maior visibilidade e importância política, recebendo mais investimentos e acompanhando o ciclo de crescimento econômico vivenciado pelo Brasil na primeira década do milênio. Nesse processo, o MinC procurou orientar as suas ações pela noção de “cidadania cultural”. Com essa compreensão, não é a ideologia da “cultura nacional” que orienta as políticas públicas, mas o Estado é entendido como fomentador de processos culturais existentes.

Há maior valorização da diversidade cultural no país e do direito à cultura que historicamente foi negado a determinadas comunidades e grupos. A diversidade passa a ser concebida como patrimônio imaterial, e todas as expressões culturais que não geram segregação ou quaisquer preconceitos devem ser valorizadas e apoiadas por meio de políticas culturais. O Programa Cultura Viva (uma das principais ações do governo federal nesse período), por meio dos pontos de cultura, apoiou diversas expressões culturais existentes no país que eram desconhecidas pelo conjunto da população e que passaram a ter maior visibilidade, desde manifestações próprias da zona rural (como rodas de jongo realizadas por comunidades descendentes de populações escravizadas), até expressões próprias dos grandes centros urbanos (como os slams, ou as batalhas de poetas). Assim, variadas culturas passaram a acessar os recursos provenientes dessa política pública.

Dois elementos estruturantes das práticas culturais no país são a forte presença dos negros e a experiência da diáspora africana, que sequestrou e escravizou milhares de pessoas daquele continente. Diante da violenta exploração do trabalho e do cerceamento da liberdade, as práticas culturais do povo negro foram fundamentais para a reconexão com as suas origens e para ressignificar a própria sobrevivência. É possível destacar, por exemplo, a resistência de práticas religiosas que sobreviveram ao tempo e ao deslocamento continental. No entanto, não raramente, o rico e complexo universo que compõe as culturas negras é reduzido a simplificações e estigmas, reforçados pelo racismo histórico e estrutural presente na sociedade brasileira.

Vale lembrar que, ainda no início do século XX, importantes manifestações culturais do país, como o samba e a capoeira, chegaram a ser proibidas, sendo consideradas crime de “vadiagem”. No tipo de racismo observado no Brasil, o Estado procurava negar a forte presença das culturas negras em sua formação cultural. Comumente, muitas expressões dessas culturas eram entendidas como “contribuições dos africanos” para a cultura nacional, não sendo vistas como expressões próprias da cultura brasileira.

De modo geral, podemos dizer que, ao longo do século XX, as expressões culturais negras foram frequentemente apresentadas como inferiores ou menos sofisticadas, e artistas negros enfrentaram (e enfrentam) inúmeras dificuldades para ocupar espaços nas diversas áreas ligadas à profissionalização da cultura. Contudo, a própria prática das várias expressões das culturas negras se apresentou como um caminho para a luta contra o racismo no país. Podemos citar, entre tantas experiências, o Teatro Experimental do Negro, fundado em 1944 no Rio de Janeiro por Abdias do Nascimento, com o objetivo de trazer o protagonismo da população negra ao teatro, onde se formaram renomados atrizes e atores. Vale apontar também a experiência de Carolina Maria de Jesus, catadora de papel na favela do Canindé em São Paulo, que se tornou uma conhecida escritora por seu livro *Quarto de despejo: diário de uma favelada*, publicado em 1960, abrindo caminho para o maior reconhecimento de diversas outras importantes escritoras negras. Outros exemplos dessa resistência cultural, que se transformaram em símbolos da cultura brasileira, são as escolas de samba, que desde a década de 1920 acolhem diversas linguagens artísticas e, atualmente, têm grande expressão na economia, movimentando o turismo e gerando renda.

Com base na noção de cidadania cultural, que considera a diversidade cultural que caracteriza o país e valoriza as suas matrizes negras e indígenas, as manifestações artístico-culturais dessas referências passaram a ser mais apoiadas, conhecidas e praticadas por diferentes grupos e comunidades. A

ampliação dessas práticas culturais por vários segmentos da sociedade brasileira veio acompanhada da maior percepção de suas origens para além da tradição europeia. Um aspecto revelador desse diagnóstico é o fato de que, atualmente, a maioria da população se reconhece como preta e parda, diferente do que acontecia até o fim do século passado.

A ideia de cidadania cultural estimulou que diversos grupos com práticas alternativas à considerada “cultura padrão” buscassem maior reconhecimento por parte do poder público e do conjunto da sociedade. Nos últimos anos, vem se tornando bastante recorrente o uso do termo “cultura LGBT”, que expressa um conjunto de símbolos e ações culturais de valorização da identidade de gênero de lésbicas, gays, bissexuais e trans. Do mesmo modo, as pessoas com deficiência auditiva vêm se afirmando cada vez mais como representantes de uma “cultura surda”, que se distingue de outras expressões culturais do país por meio de uma linguagem própria e de características singulares.

Algo que merece destaque como fruto desse processo de maior entendimento da cultura como um direito é o Plano Nacional de Cultura, instituído pela Lei n. 12.343, de 2010. O plano tem validade de dez anos e estabelece um conjunto de estratégias e diretrizes para as políticas culturais do país, com base em três dimensões fundamentais de cultura que se complementam: a) cultura como expressão

Cultura viva

A Política Nacional de Cultura Viva (antigo Programa Cultura Viva), desde a sua implementação, em 2004, alcançou grande dimensão nacional, sendo atualmente uma referência para políticas culturais em vários países da América Latina.

A Política Nacional de Cultura Viva foi desenhada para valorizar a cultura de base comunitária, a articulação em rede e a gestão compartilhada, com base nos princípios da autonomia, do protagonismo e do empoderamento da sociedade civil, contemplando iniciativas ligadas aos povos indígenas e quilombolas, a culturas de matriz africana, economia solidária, produção cultural urbana e periférica, cultura digital, cultura popular e ao segmento da juventude, abrangendo todos os tipos de linguagem artística e cultural, como música, artes cênicas, cinema, circo, literatura.

Essa política tem o objetivo de promover a articulação dessas iniciativas em rede, contribuindo para a inclusão social, o combate ao preconceito e a todas as formas de discriminação e intolerância, o reconhecimento e a valorização da diversidade cultural brasileira e o pleno exercício dos direitos culturais. Além de garantir a continuidade do programa, a lei simplificou e desburocratizou os processos de prestação de contas e o repasse de recursos para as organizações da sociedade civil.

Presente nos 27 Estados brasileiros e em cerca de mil municípios, a Política Nacional de Cultura Viva é um dos programas com mais capilaridade e visibilidade do Ministério da Cultura, atualmente com cerca de 3.500 pontos e pontões fomentados.

(Texto retirado do site oficial do Programa: <http://culturaviva.gov.br/saiba-mais/#o-que-e-ponto.>)



simbólica; b) cultura como direito de cidadania; c) cultura como potencial para o desenvolvimento econômico. De fato, após dez anos da aprovação desse plano, as políticas culturais contribuíram para ampliar a valorização das mais diversas expressões simbólicas presentes no país e para despertar uma ampla demanda por consumo e produção cultural, com elevado potencial econômico.

O Ministério da Cultura deixou de existir em janeiro de 2019, tornando-se uma secretaria especial incorporada ao novo Ministério da Cidadania e, em seguida, ao Ministério do Turismo. Contudo, a secretaria ainda mantém todos os programas e órgãos que estavam vinculados ao MinC, como a Biblioteca Nacional, a Fundação Palmares, a Funarte, a Casa de Rui Barbosa. Isso ocorre num contexto de crise econômica, acompanhada de acentuados atritos políticos e ideológicos entre o governo federal e a chamada “classe artística”. Nesse cenário, é possível que as políticas culturais sofram significativa diminuição nos próximos anos ou que a sua orientação mude no que se refere à valorização dos direitos culturais e da diversidade. No entanto, a redução das políticas públicas de cultura não deve significar o encolhimento da demanda por ações culturais, tendo em vista que a economia da cultura está cada vez mais consolidada na sociedade brasileira, acompanhando uma tendência presente em diversos países do Ocidente.

Texto de apoio 2 | O mundo do trabalho na cultura

Cultura como trabalho

No Brasil, no senso comum de boa parte da população, ainda existe a ideia de que as ações artístico-culturais não estariam necessariamente ligadas ao mundo do trabalho, sendo associadas a certos “dons naturais” de pessoas geniais ou “coisa de vagabundo”, de quem não gosta de “trabalhar de verdade”. Entretanto, na vida prática dos grandes centros urbanos do país, num contexto de crescimento significativo do setor de serviços e da indústria do entretenimento, a produção e o consumo cultural vêm ocupando um papel cada vez mais importante na economia.

As belas-artes e a considerada arte erudita dos teatros glamorosos estão presentes nos hábitos culturais das elites brancas da sociedade brasileira desde o século XIX e início do século XX. Desse modo, quem geralmente conseguia se profissionalizar nessas atividades artísticas eram familiares de artistas ou estudantes pertencentes a uma classe social mais abastada e que tinha condições de acessar boas escolas de formação de músicos ou de atores. A partir das décadas de 1960 e 1970, a indústria cultural se desenvolveu bastante no Brasil. Com isso, a atuação profissional no campo artístico-cultural também cresceu consideravelmente. Uma série de profissionais surgia no país, nos mais diversos campos da arte e do entretenimento: na música, no cinema, na televisão etc. Antes desse período, nos anos 1940 e 1950, o rádio já cumpria esse papel, bem como, um pouco antes, a literatura brasileira movimentava o tímido mercado editorial no país.

Muitas vezes, quando se fala em atuação profissional no campo artístico-cultural, é comum a associação às performances de cantores famosos e/ou de artistas e celebridades da televisão e do cinema. Contudo, há uma gama de setores profissionais que cada uma dessas áreas aciona (como marceneiros, maquiadores, técnicos de som, operadores de câmeras, editores, cenógrafos, produtores) que também compõem o conjunto dos “trabalhadores da cultura”.

Atualmente, há uma significativa cadeia produtiva no campo da cultura. Assim, a lógica da vida urbana e da sociedade global vai transformando as atividades artístico-culturais numa demanda cada vez mais crescente da população em geral. Em geral, essas atividades estão vinculadas ao entretenimento e ao lazer, para quem quer e pode consumir. Do mesmo modo, para quem oferta esse tipo de serviço, trata-se de um trabalho que recebe alguma remuneração e que pode garantir sobrevivência.

Com isso, buscando dar conta do potencial econômico que as atividades culturais, surgiu o conceito de “economia da cultura”. Pelo processo de desindustrialização decorrente da crise do fordismo, vivida pelos países desenvolvidos nas décadas de 1960 e 1970, diversos pesquisadores perceberem ganhos econômicos crescentes no campo das artes comparados a outros setores da economia². De modo geral, o termo “economias da cultura” é usado em referência a toda a cadeia produtiva que as atividades culturais mobilizam e à participação dessas ações na produção da riqueza das cidades e do país.

Segundo o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil³, elaborado pela Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (Firjan/Senai) em 2019, a chamada “economia criativa” é responsável por cerca de 2,6 % de participação no PIB brasileiro. Depois de um acentuado crescimento na década de 2004 a 2014, esse percentual tem se mantido estável no biênio 2015-2017, mesmo com a crise econômica do período. A indústria criativa empregou formalmente 837,2 mil profissionais no ano de 2017. São Paulo e Rio de Janeiro estão na liderança do mercado de trabalho criativo, representando, juntos, 50% dos postos formais. O Mapeamento considerou a indústria criativa sob a ótica da produção e do mercado de trabalho, analisando o valor gerado pelos estabelecimentos criativos (que não empregam exclusivamente profissionais do campo da cultura), a quantidade de empregos dessa natureza e a remuneração.

O conceito de “economia criativa” surge na Austrália, mas é no Reino Unido que se desenvolve, sobretudo, no fim da década de 1990 na forma de “indústria criativa”. Essa noção é mais ampla que a ideia de “economia da cultura” ou de “mundo do trabalho na cultura”, que teria caráter mais específico aos chamados “setores culturais”. A indústria criativa abrangeria um leque muito maior de profissões e produtos, para além das atividades artístico-culturais, que envolvem o campo da produção de conhecimento, da informação e da comunicação de modo geral. No fluxograma do Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil, a cultura aparece como um dos setores que compõem a indústria criativa ao lado de outras três (consumo, mídias e tecnologia).

² O Atlas Econômico da Cultura Brasileira, produzido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul em 2017, apresenta um panorama histórico de como essa dimensão econômica da cultura vem sendo estudada por diversos autores, como o clássico estudo de Gary Becker sobre “capital humano” na década de 1960.

³ O Mapeamento foi publicado em fevereiro de 2019, mas o seu conteúdo tem como base o desempenho da indústria criativa no país no período de 2015 a 2017.

Indústria Criativa (Núcleo)			
Consumo	Cultura	Mídias	Tecnologia
<i>Publicidade & Marketing:</i> Atividades de publicidade, marketing, pesquisa de mercado e organização de eventos.	<i>Expressões Culturais:</i> Artesanato, folclore, gastronomia.	<i>Editorial:</i> Edição de livros, jornais, revistas e conteúdo digital.	<i>P&D:</i> Desenvolvimento experimental e pesquisa em geral, exceto biologia.
<i>Arquitetura:</i> Design e projetos de edificações, paisagens e ambientes. Planejamento e conservação.	<i>Patrimônio & Artes:</i> Serviços culturais, museologia, produção cultural, patrimônio histórico.	<i>Audiovisual:</i> Desenvolvimento de conteúdo, distribuição, programação e transmissão.	<i>Biotecnologia:</i> Bioengenharia, pesquisa em biologia e atividades laboratoriais.
<i>Design:</i> Design gráfico, multimídia e de móveis.	<i>Música:</i> Gravação, edição e mixagem de som; criação e interpretação musical.		<i>TIC:</i> Desenvolvimento de softwares, sistemas, consultoria em TI e robótica.
<i>Moda:</i> Desenho de roupas, acessórios e calçados e modelistas.	<i>Artes Cênicas:</i> Atuação; produção e direção de espetáculos teatrais e de dança.		
Atividades relacionadas			
Indústria	Serviços		
Materiais para publicidade; Confecção de roupas; Aparelhos de gravação e transmissão de sons e imagens; Impressão de livros, jornais e revistas; Instrumentos musicais; Metalurgia de metais preciosos; Curtimento e outras preparações do couro;	Equipamentos de informática; Equipamentos eletrônicos; Cosmética; Produção de hardware; Equipamentos de laboratório; Fabricação de madeira e mobiliário.	Registros de marcas e patentes; Serviços de engenharia; Distribuição, venda e aluguel de mídias audiovisuais; Comércio varejista de moda, cosmética e artesanato;	Livrarias, editoras e bancas de jornal; Suporte técnico de TI; Operadoras de televisão por assinatura.
Apoio			
<i>Construção civil:</i> Obras e serviços de edificação. <i>Indústria e varejo de insumos, ferramentas e maquinário.</i> <i>Tecelagem.</i>	<i>Capacitação técnica:</i> Ensino universitário, unidades de formação profissional. <i>Telecomunicações.</i>	<i>Representação comercial.</i> <i>Comércio:</i> Aparelhos de som e imagem, instrumentos musicais; moda e cosmética em atacado.	<i>Reparação e manutenção de computadores e de equipamentos periféricos.</i> <i>Serviços de tradução.</i> <i>Agenciamento de direitos autorais.</i>

Código Brasileiro de Ocupações	
1. <i>Arquitetos</i>	
2. <i>Publicidade</i> 2.1. Profissionais de marketing, publicidade e comercializações	
3. <i>Documentação, conservação e patrimônio</i> 3.1. Arquivologistas e museólogos 3.2. Técnicos em biblioteconomia 3.3. Técnicos em museologia	3.4. Escriturários de serviços de biblioteca e documentação 3.5. Encadernadores e recuperadores de livros (pequenos lotes ou unidade)
4. <i>Profissões literárias</i> 4.1. Filólogos, tradutores e intérpretes 4.2. Escritores e redatores	4.3. Profissionais do jornalismo 4.4. Especialistas em editoração
5. <i>Profissões das artes e dos espetáculos</i> 5.1. Produtores de espetáculos 5.2. Coreógrafos e bailarinos 5.3. Atores, diretores de espetáculos e afins 5.4. Compositores, músicos e cantores 5.5. Bailarinos de danças populares 5.6. Músicos e cantores populares	5.7. Palhaços, acrobatas e afins 5.8. Apresentadores de espetáculos 5.9. Cinegrafistas 5.10. Técnicos em operação de aparelhos de projeção
6. <i>Fotógrafos</i>	
7. <i>Profissionais das artes plásticas e design</i> 7.1. Desenhistas industriais (designers), escultores, pintores e afins 7.2. Decoradores de interiores e cenógrafos	7.3. Desenhistas técnicos e modelistas 7.4. Técnicos em artes gráficas
8. <i>Arte popular e artesanato</i> 8.1. Joalheiros e artesãos de metais preciosos e semipreciosos 8.2. Ceramistas (preparação e fabricação) 8.3. Vidreiros e ceramistas (acabamento e decoração) 8.4. Trabalhadores artesanais da tecelagem 8.5. Trabalhadores artesanais da confecção de roupas 8.6. Trabalhadores artesanais da confecção de calçados e artefatos de couro	

Fonte (p. 18): Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (Firjan/Senai, 2019).
 Fonte (p. 19): Índice de Desenvolvimento da Economia da Cultura. Ipea, 2010.

Esses setores da economia criativa estariam vinculados a uma rede de outros postos de trabalho, com atividades de apoio ou relacionadas (direta ou indiretamente) a essas quatro grandes áreas. O setor da cultura, que aparece organizado em outras subáreas (expressões culturais; patrimônio e artes; música; artes cênicas), é o que menos emprega formalmente entre os quatro que compõem a indústria criativa no país. Isso não significa que ele é menor em número absoluto de trabalhadores. É importante levar em consideração o alto grau de informalidade que ainda hoje caracteriza esse setor e dificulta compreender melhor os índices.

Numa outra forma de compreensão da atividade econômica da área cultural no país, o quadro a seguir indica as profissões que foram usadas na elaboração da categoria “profissão cultural” com base no Código Brasileiro de Ocupações (CBO) do Índice de Desenvolvimento da Economia da Cultura (Idecult), elaborado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) e publicado em 2010.

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua) de 2019 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) aponta que, em 2018, havia 5,2 milhões de pessoas “trabalhando na cultura”, sendo 45,2% na informalidade. Em 2019, ainda segundo o IBGE, a informalidade dos trabalhadores em geral (soma dos trabalhadores sem carteira, trabalhadores domésticos sem carteira, empregador sem CNPJ, conta própria sem CNPJ e trabalhador familiar auxiliar) atingiu 41,1% da população ocupada no país, o equivalente a 38,4 milhões de pessoas.

Esses números da Pnad Contínua são significativamente maiores que o levantamento feito pela Firjan (com metodologia de pesquisa diferenciada) do total dos trabalhadores formais da indústria criativa. De todo modo, independente da categorização utilizada em cada um dos levantamentos, há o consenso geral de que, no novo milênio, ampliou no país o número de trabalhadores do chamado “campo da cultura” ou “setor cultural”. A ampliação e a estagnação das profissões ligadas a essa área acompanharam o processo de crescimento e recuo da economia brasileira após a segunda metade da última década. No entanto, mesmo em tempos de maior crise econômica e de retração dos orçamentos públicos, foi possível observar que o setor está cada vez mais consolidado e com perspectivas de avanço.

Indústria cultural e novas tecnologias

Historicamente, o mercado das artes sempre foi mantido por um grupo de “mecenas”. O termo deriva do nome de Caio Mecenaz, conselheiro do imperador romano Otávio Augusto (27 a.C.-14 d.C.), que patrocinou diversos artistas na Roma antiga. O mecenato foi bastante praticado no período do Renascimento (movimento artístico que aconteceu na Europa entre os séculos XIV e XVI), sendo responsável por financiar o trabalho de renomados artistas, como Leonardo Da Vinci e Michelangelo Buonarroti. Desde a Antiguidade e a Idade Média, artistas mambembe se sustentavam por meio de pagamentos realizados por seus espetáculos. Desse modo, artistas oriundos das classes populares só conseguiam produzir a sua arte “passando o chapéu” ou com um apoio regular de algum financiador. No mundo contemporâneo, a ação dos antigos mecenas foi substituída por um amplo mercado de produtos culturais.

A reboque do processo de industrialização que se deu na Europa e nos Estados Unidos no século XIX, a indústria cultural se desenvolveu no século XX. Com o surgimento de diferentes formas de comu-

nicação em massa, a indústria cultural passou a ditar gostos estéticos, modos de vida, identidades, práticas artísticas. O filme, o livro, a música, a notícia, o programa de humor e até o culto religioso são mercadorias produzidas por esse tipo de indústria. E o rádio, o cinema, a tevê, a imprensa, a internet são responsáveis por apresentar determinados produtos da indústria cultural para o grande público. Assim, há uma relação bastante estreita entre essa indústria e os meios de comunicação de massa. É por meio da grande mídia que as mercadorias produzidas pela indústria cultural circulam e se tornam conhecidas por aqueles que irão constituir o seu mercado consumidor.

Em razão desse alcance e dos diversos postos de trabalho gerados, a indústria cultural é a que remunera melhor os seus profissionais. Com altos salários, a vida de artistas e celebridades passa a ser cobijada por muita gente com habilidades artísticas. No Brasil, até fins do século XX, os artistas e os grupos que não estavam vinculados direta ou indiretamente à indústria cultural tinham bastante dificuldade de sobreviver tão somente da sua criação. Raros eram os artistas que conseguiam se tornar conhecidos e viver de sua arte sem que tivessem de se submeter ao padrão de consumo de massa estabelecido pela indústria. Entre essas exceções, um emblemático exemplo é do grupo de rap Racionais MC's, que, com o álbum *Raio X do Brasil*, de 1993, vendeu mais de 200 mil cópias, sobretudo num circuito independente da indústria fonográfica. O grupo conseguiu influenciar toda uma geração de jovens (de diferentes camadas sociais) com as suas músicas e o seu estilo, tornando-se um fenômeno cultural. Contudo, de modo geral, a indústria continuava “filtrando” quem iria ou não ter a sua arte chegando até a grande massa. Aliás, as músicas de rap que influenciaram a criação do grupo Racionais MC's só chegaram no Brasil por meio da indústria.

Com isso, ser “funcionário da indústria” quase sempre representa um dilema para os artistas. A indústria impõe um conjunto de limites para a livre produção artística. Ver a sua obra conhecida e em circulação é o desejo de boa parte dos criadores e o que torna possível que se viva desse trabalho. Uma obra de arte é fruto da criação livre de um artista, mas, quando essa obra passa a ter valor comercial, ela se transforma numa mercadoria e precisa seguir determinadas regras do mercado. A indústria cultural está vinculada ao capital, e a busca do lucro é o que orienta a continuidade ou não da fama.

De certo modo, o poder de “filtro” exercido historicamente pela indústria cultural se relativizou, nas últimas décadas, com o advento das redes sociais e das plataformas digitais de compartilhamento de músicas e vídeos. Vários artistas passaram a ser conhecidos por meio desses canais de comunicação sem que fossem previamente submetidos ao “facão” da indústria. Nesse aspecto, os diversos artistas de funk merecem destaque. São inúmeros os casos de jovens talentos que aparecem na mídia tradicional depois de já estarem “estourando” nas redes sociais. Essa habilidade transformou o funk no estilo mais consumido pelas novas gerações na última década. Com letras que desafiam a moral, com forte apelo sexual, apologia ao crime ou outros temas que teriam dificuldade de circular pela maioria dos meios tradicionais de comunicação, o funk acabou por “forçar” a indústria cultural a aceitar e a propagar esse estilo.

Plataforma de compartilhamento de vídeos, o YouTube é responsável pela criação de uma nova profissão que também envolve um novo campo das artes e do audiovisual, que é ser “youtuber”. A popularização do acesso aos celulares smartphones com precisas câmeras de vídeo ampliou significativamente o número de pessoas que passaram não só a consumir, mas a produzir conteúdos de

vídeo e publicá-los. Qualquer pessoa pode criar um canal de vídeo no YouTube e compartilhar as suas publicações. Se o vídeo tiver 1 mil visualizações ou mais, o responsável pelo canal ganha um valor repassado pela empresa YouTube (que pertence à Google). Segundo o site Novo Negócio, especializado em empreendedorismo, um youtuber pode ganhar de 3 a 5 dólares a cada 1 mil visualizações. Esse valor foi calculado com base apenas em estimativas e pode variar entre países, não há uma quantia exata. Outros sites indicam valores diferentes dos informados aqui, mas todas as fontes pesquisadas apontam que o parâmetro para o pagamento é de 1 mil visualizações.

Pela possibilidade de ter alguma remuneração e visibilidade, essa profissão passa a ser bastante desejada, sobretudo entre os mais jovens. O alto índice de desemprego juvenil no país, somado ao acesso às novas tecnologias e multiplicado pelo desejo de poder exercer um trabalho criativo, parece ser a fórmula ideal para tornar essa profissão um “sonho” de muitos. No entanto, o fato de algumas pessoas “anônimas” se tornarem famosas e ricas não significa que seja fácil sobreviver financeiramente como youtuber. O carisma de quem apresenta o canal, a edição do vídeo e a ampla divulgação são algumas das características dos canais mais visualizados.

Vale ressaltar que a internet relativizou o “poder de filtro” da indústria cultural no sentido de que ela não é mais a única responsável por “lançar” um novo nome ou produto no mercado cultural, mas ela continua exercendo papel fundamental no processo de valorização financeira de determinados profissionais da cultura e na produção de celebridades. Uma forma encontrada no Brasil, sobretudo a partir do início do novo milênio, para conseguir valorizar a diversidade cultural e outros fazeres culturais para além dos interesses da indústria foi a ampliação das políticas culturais, tendo como referência a noção de cidadania cultural. O Plano Nacional de Cultura de 2010, ao tratar do potencial econômico das manifestações culturais, aponta para a necessidade de regulação das “economias da cultura” por parte do poder público como forma de salvaguardar expressões da cultura popular de regiões e grupos menos favorecidos que acabam não acessando os recursos necessários para a sua manutenção.

Financiamento público de fomento à cultura

Historicamente, o financiamento público de ações artísticas acontecia por meio da chamada “política de balcão”, em que um produtor ou artista precisava fazer uma espécie de lobby com gestores culturais oferecendo o seu trabalho. Muitas vezes, a contratação acontecia por meio de indicação política ou por relações amistosas entre artistas e gestores. Como forma de superar a “política de balcão”, nos últimos vinte anos, no Brasil, as políticas culturais foram marcadas pelos editais públicos. O edital é um chamamento público, a que todos podem ter acesso, que estabelece critérios para que seja possível acessar determinado recurso. Os interessados devem inscrever as suas propostas, que serão submetidas à avaliação de uma comissão, que, em tese, deve se pautar pela isonomia e pela impessoalidade. As propostas devem ser julgadas pelo mérito e pelo conteúdo, e não por ter tido essa ou aquela indicação.

Na cidade de São Paulo, um edital que merece destaque é o Programa para a Valorização de Iniciativas Culturais (Programa VAI) da Secretaria Municipal de Cultura. O edital é oriundo de uma lei aprovada em 2003, elaborada pelo então vereador Nabil Bonduki, e existe até hoje na cidade, tendo já contemplado mais de dois mil projetos ao longo dos 17 anos de sua implementação. O VAI é uma

política cultural voltada para coletivos de periferia e acontece em duas modalidades: o VAI 1 é específico para grupos iniciantes formados por jovens e o VAI 2 é voltado para grupos/ações que existam há, no mínimo, dois anos. O edital é lançado anualmente, e a inscrição acontece por meio de um projeto elaborado pelo coletivo. Sendo aprovado, o coletivo recebe o recurso e deve realizar as ações previstas no projeto durante o ano.

Os projetos contemplados pelo VAI tratam de variadas formas artísticas, desde grupos de preservação da memória de determinada expressão da cultura popular a coletivos que trabalham com vídeos de animação digital. Como o edital é voltado para coletivos de pessoas moradoras das regiões periféricas da cidade, a arte produzida por esses grupos é muito marcada por uma forte crítica social, apontando os dilemas e as potencialidades existentes nessas localidades. O Programa VAI já foi analisado em diversos estudos acadêmicos, e há certo consenso de que esse programa estimulou e fomentou a chamada “arte de periferia” ou “cultura de periferia”. É possível prever no projeto uma “ajuda de custos” aos membros do coletivo. Artistas famosos, como o rapper Emicida ou o cantor Criolo, já tiveram projetos aprovados pelo VAI em momentos em que ainda não eram conhecidos pelo grande público. Ou seja, o VAI é um exemplo de edital que teve significativo impacto na produção cultural e na identidade dos coletivos e artistas contemplados.

Após dez anos de existência do Programa VAI na cidade de São Paulo (somado à experiência de outros editais como o Programa de Ação Cultural⁴ do governo do Estado ou os pontos de cultura do governo federal), diversos coletivos se organizaram por meio de um movimento cultural e apresentaram um projeto de lei para a criação de um novo edital que pudesse contemplar as produções culturais periféricas com maior aporte de recurso, como já acontecia nos programas de fomento ao teatro e à dança. Com a ampla mobilização do movimento, por meio de pressão e diálogos com o poder público municipal, em 2016, foi aprovada a Lei n. 16.496, que criou o Programa de Fomento à Cultura da Periferia. Desde então, o edital é lançado anualmente e, como o recurso previsto para cada projeto pode chegar ao valor de até 300 mil reais, isso faz com que muitos artistas e produtores culturais consigam se manter financeiramente durante a vigência do projeto, em geral com prazo total de dois anos para a sua execução, podendo se dedicar com mais atenção à realização das suas ações.

No Brasil, em todas as esferas de governo, nos últimos anos, há uma série de editais que pautam a maioria das políticas culturais, alguns com maior incidência na vida dos grupos e das comunidades a que se destinam (como o Programa VAI e o Programa Fomento à Cultura de Periferia, em São Paulo) ou no apoio específico para determinadas linguagens artísticas, como o cinema, a dança, o teatro, a literatura. No período de 2003 a 2015⁵, diversos editais foram lançados, o que possibilitou que muitos artistas e grupos pudessem se sustentar e organizar a sua sobrevivência por meio dos recursos advindos desses mecanismos. Com a maior disponibilidade de editais, os grupos com trabalhos reconhecidos e com certa habilidade para escrever projetos conseguiram se manter acessando um ou outro chamamento público, e isso ajudou a estruturar muitos grupos e coletivos.

⁴ O Programa de Ação Cultural (Proac) da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo funciona por meio de editais com diferentes modalidades artísticas. Há também o Proac ICMS, que acontece por meio de renúncia fiscal.

⁵ Uma referência é a realização das Conferências Nacionais de Cultura, que aconteceram nos anos de 2005, 2010 e 2013.

No entanto, a política cultural por meio de “editais públicos” chegou a receber críticas de vários lados. Entre os setores mais progressistas, havia uma análise de que o edital poderia trazer certa dependência estatal para os grupos, e, na ausência do recurso, a ação cultural acabava deixando de ser realizada e se perdia. De outro lado, os setores mais conservadores direcionaram as suas críticas ao caráter moral da produção artística, afirmando que o Estado não deve apoiar expressões de uma “arte degenerada”, que, segundo apontaram, seriam as mais contempladas pelos editais e pelas demais políticas.

Outra forma de financiar com recursos públicos a produção cultural no país acontece por meio das leis de incentivo fiscal. Nesse formato, empresas ou pessoas físicas podem patrocinar espetáculos e projetos artísticos e abater o valor total ou parcial no pagamento do Imposto de Renda. Ou seja, o governo faz uma “renúncia fiscal” para que o imposto seja direcionado às atividades artísticas. Em âmbito federal, a lei que inaugura esse formato é a Lei de Incentivo à Cultura (Lei n. 8.313/1991), conhecida como Lei Rouanet. Os projetos precisam ser credenciados pelo órgão responsável pelas políticas culturais do governo federal e receber a chancela para, após esse processo, conseguir captar recurso junto aos financiadores. Assim como a política de editais, a Lei Rouanet também tem sido bastante criticada por diferentes setores da sociedade brasileira. De todo modo, vale ressaltar que ela continua sendo a “principal ferramenta de fomento à cultura no Brasil”, tendo significativo impacto nos processos econômicos gerados pelas produções culturais no país.

Empreendedorismo cultural fortalecendo o “corre”

As políticas culturais fomentaram certa vontade de se trabalhar “fazendo o que gosta” para muitos ativistas e artistas, sobretudo para quem mora nas periferias. A possibilidade de trabalhar em um setor que, em tese, incentiva a produção criativa se coloca como algo estimulante principalmente para os mais jovens. E muitas políticas culturais acabaram possibilitando experimentar essa sensação, mesmo que de forma precária. É o caso, por exemplo, do jovem que recebe uma “ajuda de custo” por participar de um projeto contemplado pelo Programa VAI, ou que recebeu uma bolsa na condição de Jovem Monitor Cultural⁶, ou que recebeu um cachê por ter se apresentado numa casa de cultura, ou que foi pago pelo trabalho realizado como arte-educador etc. Enfim, experimentar a realização de uma atividade remunerada no campo da cultura tem feito com que muitas pessoas busquem de forma mais permanente a sua sobrevivência nessa área profissional. E, como a informalidade ainda é bastante acentuada no setor cultural, as alternativas têm sido quase sempre precárias. Entretanto, há de se considerar que, para muitos jovens que não possuem vínculos estáveis com o mercado de trabalho formal, a precarização e a sobrevivência parecem estar intimamente ligadas, independente do campo de atuação profissional.

Para além das condições precárias do setor, há um movimento também de muitos artistas, produtores e coletivos que têm buscado superar certa dependência dos recursos advindos do poder público, procurando oferecer o seu trabalho para a iniciativa privada. Com isso, o “empreendedorismo

⁶O Jovem Monitor Cultural é um programa da Secretaria Municipal de Cultura (SMC) de São Paulo que realiza formação e experimentação profissional em gestão cultural para jovens. Para tanto, os jovens recebem uma bolsa, participam de atividades formativas com organizações parceiras da SMC e acompanham a gestão de equipamentos culturais na cidade. O programa é assegurado pela Lei n. 14.968/2009 e, na sua criação, era voltado especificamente para o Centro Cultural da Juventude Ruth Cardoso (CCJ). A partir de 2013, o Programa se ampliou significativamente e passou a atender todos os equipamentos da Secretaria de Cultura. A Ação Educativa participou de todo esse processo de ampliação do Programa na condição de organização parceira, responsável pela formação e pelo acompanhamento desses jovens.

cultural”⁷ tem ganhado força nos últimos tempos. Muitos grupos que acessaram as políticas culturais vêm se assumindo como “empreendedores”, recebendo apoio e formação de agências “aceleradoras de negócios sociais”, geralmente financiadas por fundações empresariais.

A maioria das formas de financiamento da cultura (leis de incentivo, editais, contratação artística etc.) é viabilizada pela elaboração de projetos por determinado artista, coletivo ou comunidade para pleitear o recurso público ou privado. A escrita de um projeto com objetivos, plano de ação, orçamento e cronograma é essencial para muitos grupos culturais do país. Alguns ativistas se especializaram na elaboração de projetos e na tarefa de captar recursos para a sua ação cultural, algo bastante valorizado no discurso do empreendedorismo. A flexibilização das relações trabalhistas e as mudanças estruturais dos últimos tempos apontam o desenvolvimento de trabalhos por “projetos” ou por “demanda” como excelente forma de lidar com os novos desafios do mundo corporativo, como ocorre com as startups, por exemplo. Há quem diga que os profissionais da área da cultura estão entre os mais bem preparados para enfrentar as atuais exigências do mercado.

Contudo, é importante problematizar a narrativa sobre o empreendedorismo como um elemento do pensamento econômico neoliberal, com a ideia de que qualquer um pode se tornar “patrão de si mesmo”, ocultando as relações desiguais que continuam a reger a estrutura da sociedade. Ademais, as noções de “classe trabalhadora” e de “direitos sociais” se mostram bastante ofuscadas ou até ausentes em muitos discursos de incentivo ao empreendedorismo.

Nos coletivos de cultura de periferia, a expressão “corre” significa, em geral, que um ativista ou produtor cultural realiza a sua ação de forma independente, autônoma, sem ter emprego e remuneração fixos. O “corre” não parece ter uma pretensão mais empresarial, como aqueles que assumem a identidade de “empreendedor”. A expressão é muito utilizada por jovens que estão em conflito com a lei e que muitas vezes trabalham no mercado informal de venda de drogas. O uso feito pelos artistas da periferia dessa expressão “corre” é uma forma de ressignificar o seu sentido. Para esses artistas, estar no “corre” significa garantir a sua sobrevivência e ao mesmo tempo fortalecer “a sua quebrada”, a sua comunidade.

Cultura de periferia

Movimento de produção cultural que surgiu nas periferias de São Paulo nos anos 2000 e ganhou visibilidade, sobretudo, pela produção literária de poetas e escritores dos bairros periféricos e pela realização de saraus, diversificando-se em variadas linguagens artísticas (música, cinema, teatro, grafite, dança, fotografia). Inspirados no movimento hip-hop dos anos 1990 e em outras referências artísticas que marcam culturalmente as periferias (o samba, a literatura de cordel e as muitas expressões da cultura popular), diversos coletivos passaram a produzir arte para tratar dos dilemas gerados pela sua localização na geografia da cidade. Isso gerou certa identificação entre as mais diferentes ações culturais que passaram a acontecer na região metropolitana de São Paulo (bastante impulsionadas pelas políticas culturais). E a noção de “periferia” ou de “periféricos” se tornou uma identidade política de autorreconhecimento e de coletividade.

⁷Pesquisadora do tema do empreendedorismo cultural nas periferias e favelas do Brasil, a professora da Universidade Federal do ABC Livia De Tomassi (2018) aponta que as fundações empresariais viraram especialistas em dar formação em empreendedorismo para lideranças comunitárias, fomentando nesses jovens um léxico empresarial e uma identidade neoliberal. O resultado mais imediato desse processo para as camadas populares foram a facilitação do acesso ao crédito, o seu consequente endividamento e a frustração.

Texto de apoio 3 | Formação no campo profissional da cultura

Ensino de artes

A formação artística no Brasil ainda é algo longe de ter o acesso universalizado para o conjunto da população. Após o processo de massificação e das mudanças na educação durante a ditadura militar, o ensino de artes foi perdendo força e espaço na grade curricular. A lei de obrigatoriedade do ensino de música nas escolas do país é de 2008 e ainda hoje está longe de ser implementada em caráter universal. Poucos são os municípios que garantem música em seu currículo escolar. No entanto, a escola pública já deu mais atenção para o ensino de música, sobretudo no período anterior aos anos de governo dos militares. Vale lembrar que, nos anos 1940 e 1950, o canto orfeônico, método bastante difundido por Heitor Villa-Lobos, contava com ampla participação dos alunos das escolas públicas. Atualmente, com uma carga mínima de aulas semanais e sem contar com quase nenhuma estrutura de ateliês, anfiteatros ou instrumentos musicais, os professores de artes acabam tendo de fato pouca incidência na formação e na sensibilidade artística dos alunos. Com algumas exceções, as experimentações artísticas costumam acontecer fora do ambiente escolar, na família, na igreja, numa casa de cultura, em um coletivo de jovens da comunidade etc.

Mesmo com uma crescente demanda de formação artística no país, os espaços de educação formal de nível médio ou superior ainda carecem de ampliação e maior incentivo. Em relação ao ensino superior de artes, os cursos de maior excelência ainda estão restritos ao acesso de uma pequena elite. No entanto, mesmo com essas restrições de acesso no campo da educação formal, a ampliação da demanda por formação cultural fez com que fossem criados diversos espaços formativos em diferentes linguagens artísticas para além dos muros das escolas e das universidades.

A criação de secretarias municipais e estaduais de cultura, o interesse de fundações empresariais da iniciativa privada em criar os seus próprios espaços culturais e as ações voluntárias de ONGs e coletivos comunitários procuraram dar conta de boa parte da demanda por formação amadora e profissional no campo das artes. Em geral, as formações oferecidas por essas instituições acontecem por meio de oficinas livres ou cursos de curta e média duração. De todo modo, isso contribuiu para que surgissem e se ampliasse o campo de atuação de novas profissões no mercado de trabalho, como é o caso de gestores e produtores culturais. E esse movimento acabou por forçar o ensino formal a criar cursos técnicos, bacharelados e pós-graduações voltados para o setor cultural. A Escola Técnica de Artes (ETEC de Artes) que fica no Parque da Juventude, em São Paulo, é um bom exemplo do ensino formal em artes de nível médio. A escola existe desde 2008 e oferece cursos como regência, eventos, canto, dança, processos fotográficos, paisagismo etc. A Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP), no campus Zona Leste, criou um curso de pós-graduação em Estudos Culturais, incentivando a pesquisa e a produção de conhecimento voltadas para o setor cultural.

Espaços públicos de formação cultural

Os equipamentos públicos que costumam oferecer formação no campo das artes estão relacionados, na maioria dos casos, às secretarias de cultura dos municípios e Estados. Em algumas cidades de grande ou médio porte, são oferecidos cursos de excelência em escolas próprias de linguagens

artísticas, sobretudo no campo das chamadas belas-artes. Muitas vezes, essas escolas estão vinculadas às ações de um teatro municipal, um museu ou alguma outra autarquia das secretarias de cultura. Por exemplo, na cidade de Santo André, no grande ABC, funcionam as escolas livres de teatro, dança, cinema e literatura. Essas escolas são referências para profissionais de toda a região metropolitana de São Paulo. Vale apontar outros espaços de referência em São Paulo, como a Escola de Música do Estado de São Paulo (Emesp) e a SP Escola de Teatro, que forma uma diversidade de profissionais para as artes cênicas, muito além de atores e atrizes (sonoplastas, cenógrafos, figurinistas, iluminadores, eletricitistas, desenhistas, contrarregras, produtores etc.).

O principal equipamento público de cultura presente em boa parte dos municípios brasileiros são as bibliotecas. Além do acesso ao livro e à leitura, muitas bibliotecas oferecem oficinas culturais e algumas apresentações. Nos últimos tempos, rompendo com certo silêncio tradicionalmente característico desses espaços, têm sido realizadas variadas atividades artísticas nas bibliotecas, desde saraus, slams, contação de histórias até shows musicais, danças etc. Além das bibliotecas, por vezes, alguns municípios contam com casas de cultura ou centros culturais. Esses espaços possuem uma variedade de tamanho e estrutura que define o porte e o tipo de evento que é possível receber em cada local. De todo modo, todos têm uma característica muito similar, que é proporcionar uma formação inicial em linguagens artísticas⁸. Eles seriam uma espécie de “porta de entrada” ao mundo das artes para muitos artistas amadores e profissionais.

Diversos municípios passaram a adotar como modelo de equipamento cultural uma experiência existente na cidade de São Paulo, que são os famosos Centros de Educação Unificados (CEUs). Até o Ministério da Cultura chegou a se referenciar nessa política criando, em algumas cidades, os CEUs das Artes⁹. Em seu projeto original, o CEU deveria ser um equipamento público para reunir a ação de três setores do poder público municipal: educação, esporte e cultura. Num mesmo complexo arquitetônico, há escolas, piscinas, quadras, anfiteatros, ateliês etc., e a gestão deve ocorrer de forma compartilhada entre esses três segmentos. Mesmo com uma série de limites e dificuldades de implementação, os CEUs possibilitaram que comunidades periféricas pudessem ter acesso a espetáculos de alta qualidade e participassem de variados processos formativos no campo das artes. Assim como os CEUs, as Fábricas de Cultura passaram a ser equipamentos culturais de referência em diversas comunidades da região metropolitana de São Paulo. As atividades de formação cultural que acontecem nesses espaços públicos movimentam uma rede de profissionais do setor cultural. As oficinas ou os cursos oferecidos contam com o trabalho dos chamados arte-educadores. Na maioria das vezes, o arte-educador é um artista amador que possui habilidade em determinada linguagem artística e que detém boa didática para repassar os seus conhecimentos aos outros. Em geral, não é solicitada formação técnica ou universitária para realizar uma oficina de arte-educação, mas, sim, comprovação de vivência e experiência na linguagem artística específica que será desenvolvida. Muitos educadores que realizam oficinas em casas de cultura, CEUs, Fábricas de Cultura ou centros culturais iniciaram os seus estudos e as suas intervenções artísticas nesses mesmos espaços públicos.

⁸ Uma ação de referência na formação musical para iniciantes realizada pela parceria com a Secretaria Estadual de Cultura de São Paulo é o Projeto Guri, presente em mais de 300 municípios do Estado por meio de mais de 400 polos.

⁹ A primeira experiência de criação dos CEUs em São Paulo foi no governo da então prefeita Marta Suplicy, na gestão do Partido dos Trabalhadores. Não por acaso, a implantação dos CEUs das Artes pelo governo federal aconteceu durante a sua curta passagem como ministra da Cultura (2012-2014) no primeiro mandato de Dilma Rousseff.

Nesses locais, diversos artistas amadores e semiprofissionais realizam as suas atividades criativas e produzem as suas identidades. Por vezes, as **ocupações culturais**, contando com pouco ou nenhum recurso, realizam ações em quantidade e qualidade bastante superiores às dos equipamentos culturais locais administrados pelo poder público. O Programa Cultura Viva, por meio do apoio aos pontos de cultura, deu importante suporte para a manutenção de espaços independentes e coletivos, bem como outras políticas públicas municipais e estaduais tiveram papel fundamental na valorização desse tipo de iniciativa. Contudo, de modo geral, para se manter nesses espaços, os coletivos estão habituados a enfrentar constantemente o assédio do poder público ou a repressão da polícia. São inúmeras as dificuldades, mas também os aprendizados, pois, na prática, o que ocorre nessas ocupações é a gestão de um espaço público (feita por um ou mais coletivos) que não conta com a coordenação direta e a estrutura do governo ou da municipalidade.

Mesmo com os desafios que uma gestão desse tipo impõe, muitos espaços independentes e ocupados conseguem ofertar boas experiências formativas para os moradores do seu entorno. E essas formações acabam tendo uma característica bastante singular em comparação àquelas que acontecem em espaços legalizados e formais. Essa realidade acaba produzindo um conteúdo estético próprio e uma outra forma de se perceber na condição de artista. A arte produzida nas ocupações e nos coletivos tem gerado uma nova cultura e, por consequência, tem criado “novos” profissionais da arte ou “novas” formas de se viver da arte. Vários artistas sobrevivem por meio de ações mobilizadas por uma rede de colaboração e solidariedade. Em seus projetos, os coletivos que acessam determinados recursos públicos ou privados “contratam” artistas e apresentações de outros grupos que estão sem recursos para realizar seu trabalho em formato de pequenos “cachês”. Assim, o recurso circula entre os próprios coletivos e contribui para a sobrevivência uns dos outros. Num cenário de intensa precarização do trabalho formal e informal, a solidariedade dos trabalhadores da cultura parece ser uma importante lição.

Ocupação Cultural em Ermelino Matarazzo

Na cidade de São Paulo, a Ocupação Cultural Mateus Santos é fruto da mobilização do movimento cultural de Ermelino Matarazzo, bairro da zona leste, que passou a realizar atividades culturais num prédio que já havia abrigado a subprefeitura e que se encontrava abandonado pelo poder público municipal. O espaço deveria sediar a Casa de Cultura de Ermelino Matarazzo, antiga reivindicação do movimento cultural. A proposta era de que a Secretaria Municipal de Cultura realizasse uma reforma no prédio e assumisse a gestão do espaço como acontece em outras casas de cultura da cidade. No entanto, por conta de um conjunto de problemas burocráticos, a reforma não se encaminhou, e o movimento cultural assumiu provisoriamente a gestão do local. Em pouco tempo, o espaço se tornou referência para o bairro e para a cidade com uma intensa programação cultural, oficinas, exposições. As ações eram (e são) organizadas de forma coletiva e com a participação da comunidade cultural do bairro. A autogestão dos coletivos conseguiu manter as atividades no espaço mesmo em períodos de intenso conflito com o poder público para a reintegração do imóvel. A Ocupação Cultural se tornou referência para os equipamentos culturais nas comunidades, valorizando o trabalho dos artistas locais, incentivando a gestão coletiva dos espaços públicos e promovendo a formação artística e cidadã.

Ativ

Atividades



As atividades a seguir compõem uma proposta de caminho formativo para que educadoras e educadores desenvolvam, junto a estudantes e jovens em geral, um diálogo sobre as possibilidades de inserção profissional com base no universo da cultura, suas linguagens e ocupações.

Elas podem ser realizadas no formato proposto, podem ser combinadas a outras atividades ou ainda adaptadas, sempre com base no contexto e nos objetivos de cada espaço de formação. Elas são, sobretudo, uma proposta de diálogo, em que informações se combinam a um conjunto de reflexões, trocas e descobertas.

As atividades procuram refletir sobre a cultura e as suas diferentes expressões, as políticas públicas, os espaços e equipamentos culturais, as práticas diversas, o mercado nesse campo, entre outros aspectos. Ao final, o que esperamos é que os jovens se tornem mais conscientes das possibilidades e dos desafios de trabalhar com cultura e mais engajados a procurar uma trajetória profissional que lhes traga maior satisfação e realização pessoal e coletiva.

Atividade 1 | Mudando a cena (Teatro do Oprimido)



Objetivo: Refletir sobre a importância da cultura e da diversidade cultural na transformação e na compreensão da sociedade por meio da técnica do Teatro do Oprimido.



Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)



Processo

Momento 1: Definir, na turma, um grupo de estudantes que se prontifique a montar rapidamente uma cena teatral. Assim, uma parte da turma vai atuar na cena e os demais estudantes serão os espectadores.

Orientação ao grupo que irá apresentar uma cena: Pensar numa situação de conflito a ser resolvida (a cena deve ser elaborada até o momento em que o conflito se instala). Nessa cena de conflito, deve haver também uma situação de opressão a ser combatida. O grupo deve desenvolver o conflito com base numa prática cultural da juventude que é discriminada ou menos valorizada socialmente. Alguns exemplos: o funk pode ser um bom ponto de partida, já que muitas pessoas têm uma visão negativa dessa expressão tipicamente jovem. O grupo terá 10 minutos para montar a cena. É importante desenhar uma situação de conflito que transcorra de forma rápida, não sendo necessário que defina com rigor as falas dos personagens.

Enquanto isso, a educadora ou o educador pode contar para o restante da turma que a proposta é realizar uma técnica de teatro chamada “Teatro Fórum”, que faz parte do Teatro

do Oprimido, método teatral que reúne exercícios, jogos e técnicas teatrais elaboradas pelo dramaturgo e diretor de teatro brasileiro Augusto Boal. A plateia deverá intervir na cena, propondo desdobramentos para o conflito que ela instaura por meio da questão: “Como resolver essa injustiça?”.

Momento 2: O grupo apresenta a sua cena para o conjunto da turma. A educadora ou o educador faz a mediação com a plateia, explicando as regras do jogo de cena, dando sugestões e encorajando os espectadores a interromper as cenas e intervir nelas.

Quando o grupo chega ao momento do conflito na cena, a educadora ou o educador interrompe a apresentação perguntando aos espectadores se eles concordam com a solução dada pelo protagonista para que o conflito apresentado seja resolvido. A ideia é criar tensão e reflexão. Se nenhum espectador quiser mudar a cena, ela seguirá e a situação de opressão não mudará, assim como na vida.

“[...] é preciso que os diferentes querereres dos diferentes personagens entrem em choque, caracterizando o conflito dramático. Esse conflito não se resolve nem se dissolve em cena, ele, na verdade, se acirra. A peça termina – sempre inacabada – geralmente quando o protagonista, após algumas tentativas, quase desiste de lutar pelo que deseja.” (NUNES, 2004 *apud* CANDÁ, 2012, p. 121)

Se alguém da plateia discordar da solução dada pelo protagonista, pode se aproximar da cena e pedir pra parar, tomando o lugar do protagonista e agindo de acordo com a nova solução que propõe. E a cena continua com esse novo personagem. Os demais atores da cena continuam atuando de modo a deixar a situação ainda mais difícil de ser mudada e aumentando a opressão.

A educadora ou o educador pode parar a cena quantas vezes achar necessário e de acordo com a participação dos estudantes da plateia. Quando perceber, conforme o tempo disponível, que boa parte dos espectadores interagiram, a educadora ou o educador pode finalizar a cena e abrir uma roda de conversa com a turma toda.

Momento 3: Para finalizar a cena, a educadora ou o educador reforça para os estudantes que eles participaram de uma técnica de teatro do “Teatro Fórum”, que compõe o Teatro do Oprimido, de Augusto Boal. Como apontou Cilene Canda, o Teatro do Oprimido é:

“[...] um sistema de técnicas e jogos destinados ao exercício teatral, com o propósito de fortalecer a formação política e estética de sujeitos oprimidos. Tal formação visa à humanização e à busca pela superação das opressões, seja de ordem social, psicológica ou simbólica” (CANDA, 2012).

Nesse momento, a educadora ou o educador faz uma roda de conversa com os estudantes para o fechamento da atividade, trazendo para a conversa todas as reflexões, as tensões e os questionamentos presentes nas cenas montadas pelos estudantes, refletindo sobre o conceito de cultura e diversidade cultural, sobre a nossa maneira de viver pertencendo a grupos culturais e questionando os preconceitos em relação a esses grupos.

Roteiro de questões para mediar e/ou animar a conversa:

- O que é cultura? Quem define isso?
- O que queremos dizer quando falamos: “Essa pessoa tem cultura”? Há culturas superiores em relação a outras?
- O funk é cultura?

Orientações: Leia o texto de apoio 1, “Relações entre cultura e trabalho”. Cuidado com discursos que possam criminalizar o funk ou que apenas enfatizem aspectos negativos. Conduza a discussão para o entendimento do funk como uma expressão cultural significativa para essa geração de jovens e que traduz as suas experiências e vivências. Como qualquer outra expressão cultural, pode ter diversos usos e apropriações. A linguagem do funk é diversa. Certas referências sexuais ou ligadas à ideia de “ostentação”, por exemplo, são apenas uma das abordagens dessa vertente musical, sendo uma forma de os jovens expressarem as suas ideias e os seus sentimentos sobre temas que são importantes para eles. Questione as generalizações e, se for o caso, traga para a turma um exemplo de funk diferente do que foi destacado pela turma. Lembre que a capoeira, o samba e o rap, expressões da cultura negra, também sofreram repressão em certos momentos da história do nosso país.

Atividade 2 | Quem sou eu?



Objetivo: Refletir sobre “Quem sou eu?”, quais são os sonhos, os objetivos e as perspectivas de vida dos estudantes. Sensibilizar os estudantes para o tema da arte, para a percepção da arte presente em seu cotidiano e também a arte como uma condição estética e existencial da humanidade.



Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)



Materiais: Barbante para varal, pregadores, papel sulfite, canetas, cópia da poesia “Traduzir-se”, do poeta maranhense Ferreira Gullar.

Uma parte de mim
é todo mundo;
outra parte é ninguém:
fundo sem fundo.

Uma parte de mim
pesa, pondera;
outra parte
delira.

Uma parte de mim
é multidão:
outra parte estranheza
e solidão.

Uma parte de mim
almoça e janta;
outra parte
se espanta.

Uma parte de mim
é todo mundo;
outra parte é ninguém:
fundo sem fundo.

Uma parte de mim
é multidão:
outra parte estranheza
e solidão.

Uma parte de mim
pesa, pondera;
outra parte
delira.

Uma parte de mim
almoça e janta;
outra parte
se espanta.

Uma parte de mim
é permanente;
outra parte
se sabe de repente.

Uma parte de mim
é só vertigem;
outra parte,
linguagem.

Traduzir-se uma parte
na outra parte
– que é uma questão
de vida ou morte –
será arte?

(Ferreira Gullar, “Traduzir-se”,
em *Na vertigem do dia*)



Processo

Momento 1: Escrever na lousa a questão-problema: “Você é capaz de se traduzir?” (ou seja, capaz de expressar os seus sentimentos, as suas sensações, os seus sonhos, desejos e pensamentos). Em círculo, abrir um bate-papo sobre a questão escrita na lousa, levando os jovens a uma apresentação pessoal.

Ao se apresentarem, peça aos jovens que digam o seu nome, a idade, de onde vêm, provocando-os a responder à questão escrita na lousa falando de seus sonhos, objetivos e perspectivas de vida.

Depois da apresentação da turma, indique um texto onde um poeta traduz os seus sentimentos. Uma sugestão é o poema “Traduzir-se”, de Ferreira Gullar. Faça junto com os estudantes a leitura desse poema.

Orientação: Procure conversar sobre a dificuldade de nos traduzirmos. Faltam palavras? Tranquelize a turma, embora pareça simples não se trata de uma tarefa nada fácil.

Momento 2: Produção. Incentive os estudantes a produzir alguma manifestação artística (poesia, música, dança, desenho) inspirados no poema apresentado de modo que possam traduzir os seus sentimentos, sensações, pensamentos, desejos etc.

Momento 3: Bate-papo. Inicie com os estudantes um bate-papo para que apresentem as suas produções e comentem se conseguiram traduzir sentimentos, pensamentos, desejos e sonhos por meio de uma produção artística.

Conduza o bate-papo com base na escrita dos jovens, refletindo sobre a arte como representação de um conjunto de experiências culturais vividas por grupos e indivíduos. Elas podem representar alegrias ou angústias pessoais e coletivas, bem como valores morais ou expectativas de mudança. Monte um varal na sala com as produções da turma, de modo que os estudantes possam vê-las em outro momento.

Orientações: Você pode perguntar à turma se há alguma outra obra (música ou filme, por exemplo) com que eles se identificam. A ideia da atividade é perceber um papel importante que a arte cumpre, que tem a ver com a ideia de que as coisas concretas, objetivas, não dão conta de expressar quem nós somos, qual o sentido das nossas vidas, de modo que busquemos na arte a tradução do que é impalpável (e, ao mesmo tempo, tão fundamental).

Atividade 3 | Rede social da quebrada (mapa dos afetos)



Objetivo: Identificar as manifestações e os movimentos culturais presentes no território próximo da escola ou de suas casas, mapear no próprio bairro núcleos de cultura juvenis que os estudantes conhecem ou frequentam, artistas do bairro, agentes e produtores culturais.

Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)



Processo



Momento 1: Realizar um levantamento rápido do bairro e da região onde os estudantes moram, escrevendo uma lista na lousa. Dividir os estudantes em 4 a 6 grupos menores, adotando como critério a proximidade geográfica (região) de onde moram. Pode ser por bairro ou por áreas do mesmo bairro.

Cada estudante recebe (ou desenha) a sua “rede cultural”, preenchendo-a de acordo com a conversa em grupo, conforme as tabelas a seguir. Deverão ser consideradas as duas redes indicadas aqui.

Rede cultural 1 – Espaços

- De acordo com a conversa no grupo, listar os espaços ou equipamentos culturais que conhecem na região onde moram.
- Identificar a sua “reação” àquele espaço, de acordo com as possibilidades indicadas a seguir.

- 3h – De que atividades e eventos culturais seus familiares mais gostam ou frequentam?
- 4h – Quais são as festas e os eventos culturais que você frequenta?
- 5h – A música que você ouve tem influência no seu modo de ser (de vestir, falar, comportamento)?
- 6h – Você considera que os costumes culturais dos seus familiares influenciam os seus costumes?

Depois de ouvir a resposta do colega para a pergunta, o estudante espera o novo comando da educadora ou do educador, que vai falando a hora seguinte e dando os comandos para os estudantes irem circulando e encontrando seus colegas na hora e fazendo a respectiva pergunta.

Momento 4: A turma deve assistir ao clipe musical *RAPadura (Amor Popular)*¹¹ e depois fazer uma roda de conversa. Iniciar a roda de conversa para socializar as questões discutidas nos encontros com a hora marcada, levantando as seguintes questões:

- Comente sobre as respostas que ouviu dos seus colegas e o que mais lhe chamou atenção.
- Você já conhecia todas essas expressões de cultura popular? Quais sim? Quais não?
- Você já frequentou eventos de cultura popular? Quais?
- Você encontra conteúdos ligados à cultura popular nos meios de comunicação e nas plataformas da internet?
- As novas gerações gostam de cultura popular? Por quê?

Orientações: Nessa conversa, trabalhar com a turma o conceito de cultura popular. A cultura popular pode ser definida como qualquer manifestação (dança, música, festa, literatura, folclore, arte) que o povo produz e de que participa de forma ativa. À medida que se constitui uma indústria cultural e as pessoas passam a viver no meio urbano, essas práticas culturais vão perdendo espaço, e as novas gerações passam a consumir mais do que produzir cultura. Portanto, a cultura popular não incorpora só as práticas do passado, mas também do presente, embora os registros históricos sejam importantes. Pensar com os estudantes se eles se percebem como produtores ou apenas como consumidores de cultura.

Refletir sobre os elementos da cultura popular que aparecem no vídeo e sobre a relação com a conversa que tiveram em roda. Refletir sobre como o meio onde estamos inseridos, seja urbano ou rural, centro ou periferia, pode influenciar nos nossos costumes e práticas culturais.

Atividade 5 | Youtuber é profissão?



Objetivo: Refletir sobre como o acesso às novas tecnologias promoveu o surgimento de novas possibilidades de produção de conteúdo e possibilitou um trabalho criativo entre os jovens, como a atividade de youtuber.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sq2tDGgTzk4>.



Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)



Processo

Momento 1: Apresentar a proposta de discussão sobre o trabalho como youtuber. Hoje há um debate se youtuber é ou não uma profissão, mas já existe até projeto de lei no Congresso Nacional com a intenção de regulamentá-lo. De qualquer modo, é inegável que o youtuber produz conteúdo e que há parcelas significativas de jovens interessados nesse tipo de atividade, inclusive com expectativas de geração de renda. Nesse sentido, a ideia aqui é refletir sobre essa atividade e como as novas tecnologias podem dialogar com o trabalho com cultura. Para começar, vale perguntar para a turma se alguém produziu vídeos e se acompanha o trabalho de algum youtuber.

Depois, oriente a turma a se organizar para assistir a três canais diferentes do YouTube. Os vídeos podem ser exibidos em um projetor ou acessados pelos estudantes de seus celulares (nesse caso, podem assistir sozinhos, em duplas ou trios). A proposta é que escolham um vídeo e assistam trechos de até 2 minutos. A seguir, apresentamos sugestões de canais (você pode já selecionar algum vídeo ou deixar que a turma escolha):

- Chavoso da USP (https://www.youtube.com/channel/UCKWus46Vy8gwf1rRLu4II0w_)
- Whinderson Nunes (<https://www.youtube.com/user/whinderssonnunes>)
- JoutJout Prazer (<https://www.youtube.com/user/joutjoutprazer>)
- Dani Russo TV (https://www.youtube.com/channel/UCgdnrd2Ae_H07_N8j1I18Xw)
- Audino Vilão (<https://www.youtube.com/channel/UCdYnL5uXF-slDDK4BpSy2Fw>)
- Nátaly Neri (<https://www.youtube.com/channel/UCjivwB8MrrGCMlIuoSdKrQg>)
- Você sabia? (<https://www.youtube.com/channel/UCj006W8yDuLg3iraAXKgCrQ>)

Momento 2: Após a exibição de cada vídeo, organizar com os estudantes uma espécie de “júri” para analisar os youtubers ou canais apresentados. Os estudantes irão eleger o youtuber ou canal de que mais gostaram por meio do levantamento das plaquinhas **Curti** ou **Não curtir** (pedir para eles mesmos desenharem essas plaquinhas em uma folha de papel).

Momento 3: Abrir uma roda de conversa com os estudantes sobre os vídeos apresentados. Utilizando o material *Tô no Rumo: Cultura* proponha algumas reflexões para o grupo utilizando como base as seguintes questões:

- Qual youtuber ou canal foi mais curtido? Por quê?
- Qual youtuber ou canal foi menos curtido? Por quê?
- Vocês acompanham o trabalho de algum youtuber? Quem? Sobre o que é o canal dele?
- Alguém da turma gostaria de ser youtuber? Por quê?
- Quais as razões que levam os jovens a se interessarem em ser youtubers ou influenciadores digitais?
- Por que jovens produzem conteúdo para essas plataformas digitais?

Atenção: Seleccionamos canais com formatos bastante distintos. Alguns deles se apresentam como conteúdo de entretenimento, outros discutem temas sociais ou se ligam a agendas de lutas sociais. Esse contraste pode ajudar a evidenciar que não existe um único formato. É importante problematizar colocações mais taxativas como “É bom” ou “É ruim”, incentivando a turma a refletir sobre as diferenças e as possíveis influências em suas vidas.

Orientações: Além do YouTube, há outras plataformas que veiculam conteúdos na internet. As pessoas que buscam alcançar um amplo público com seu conteúdo são chamadas de influenciadoras digitais. Embora o número de pessoas que produzem conteúdo seja muito significativo, não há pesquisas que evidenciem as reais possibilidades de gerar renda dessa forma. Sabe-se que poucos ganham dinheiro significativo por meio da monetização desses conteúdos. Muito possivelmente, boa parte de quem produz não está somente interessada em ganhar dinheiro. As novas tecnologias também são meios para construir, evidenciar e afirmar identidades, para divulgar um trabalho, ou até mesmo como forma de dar visibilidade a uma causa social. Pode ser importante desmistificar com a turma a ideia de ficar rico ou famoso por meio desse tipo de atividade, ou mesmo pensar nessas outras finalidades. O fato é que as plataformas permitiram democratizar a produção de conteúdo, o que traz possibilidades e também alguns desafios.

Atividade 6 | Podcasts da quebrada



Objetivo: Apresentar o conceito de cidadania cultural e estimular o exercício dos direitos culturais dos estudantes por meio de manifestações em grupo e práticas culturais usando a ferramenta dos podcasts.



Duração prevista: 2 horas e 15 minutos (3 aulas)



Processo

Momento 1: Pergunte à turma quem costuma acompanhar algum podcast ou sabe o que é e deixe que alguém explique. Depois, diga que vai apresentar trechos de alguns podcasts que falam sobre cultura de periferia. Apresentamos aqui algumas sugestões:

- Perifacon, Série “Sintonia e a cena do funk paulista” (<https://podmailer.com/podcast/perifacon/2-serie-sintonia-e-a-cena-do-funk-paulista>)
- Música em Rede (<https://cutt.ly/Kfg5VQA>)
- Quebradev (<https://quebradev.com.br/perifacon-e-quebradev/>)
- Periferia em Movimento (<http://periferiaemmovimento.com.br/lado-b/>)
- O Corre (<https://open.spotify.com/episode/OBhQcl6GeoAJbxXTE4fud>)
- Podcast, Mano (<http://podcastmano.com.br/quanto-vale-um-beat/>)
- POC de Cultura (<https://www.youtube.com/watch?v=81-W1uavU4M>)

Solicitar aos estudantes que produzam podcasts sobre cidadania cultural, o exercício de direitos culturais e o direito ao acesso a suas manifestações e bens culturais. Todos podem produzir e usufruir da produção cultural de seu país ou de sua cidade?

Dividir os estudantes em grupos, indicando que cada grupo deve falar de um tema dentro da diversidade das manifestações culturais na periferia, como cultura LGBTQI+, cultura negra, cultura das mulheres, cultura do funk, cultura hip-hop (deixar aberto para as sugestões das/os estudantes). Os jovens também podem definir sobre o que e em que formato será o podcast (entrevista, poesia, notícias, com ou sem música etc.).

Momento 2: Criação e gravação dos podcasts. No link <https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-podcast/>, há orientações sobre como fazer isso.

Momento 3: Oriente a turma a apresentar uns aos outros as suas produções (não precisa ser obrigatoriamente na sala de aula). Em roda, avalie junto com a turma como foi produzir os episódios, quais foram as dificuldades e as partes mais legais.

Orientações para a produção de podcasts

1. Criação O podcast pode ser criado nos aplicativos de gravação de voz dos próprios aparelhos celulares dos jovens, que permitem gravação e edição, ou utilizando o software livre e gratuito Audacity, que pode ser baixado e trabalhado no formato off-line, sem precisar de conexão com a internet.

2. Roteiro Antes de começar a gravar, é preciso escrever o que vão gravar e em qual ordem. Isso vai ajudar a organizar o pensamento. Quais as questões mais importantes e interessantes? É possível organizar a conversa com perguntas ou temas, assim como fazer uma pesquisa que traga informações, ou reunir pessoas para trazer os seus pontos de vista sobre as temáticas.

3. Gravação A gravação deve ser feita inicialmente em uma sala ou espaço controlado, com silêncio, para evitar distrações.

4. Edição Após gravar o podcast, é preciso fazer a edição. Aproveitando os programas disponíveis ou mesmo os recursos do celular, é possível selecionar os trechos que ficaram bons.

Atividade 7 | Organizando um slam



Objetivo: Refletir sobre a noção de cidadania cultural e estimular a ação cultural entre os jovens por meio da organização de um slam (ou batalha de palavras), trazendo como temática as culturas de periferia.



Duração prevista: 2 horas e 15 minutos (3 aulas)

**Processo**

Momento 1: Começar a aula com uma roda de conversa sobre literatura marginal periférica. Num varal de poesias periféricas, ou numa exposição de livros, colocar os estudantes em contato com livros e poetas (nesse encontro, podem ser convidados poetas para uma conversa). Após ler as poesias do varal, a turma pode conversar sobre a poesia da periferia. Os estudantes já conheciam uma poesia feita por alguém da periferia? Já assistiram um sarau ou slam? Vale explorar a relação com o rap e com o funk, pois as letras dessas músicas podem ser consideradas textos poéticos.

Um pouco da poesia periférica:

- <http://periferiaemmovimento.com.br/letras-e-becos-portal-reune-poesias-de-escritores-das-periferias-em-portugues-e-ingles/>
- <https://www.uol.com.br/ecoa/reportagens-especiais/literatura-periferica/#page17>

Momento 2: Depois de apresentar para os jovens o varal de poesias periféricas, proponha a organização de um slam, para que os estudantes possam produzir as suas próprias poesias e apresentá-las.

Nesse momento, a educadora ou o educador pode apresentar o que é o movimento de slam por meio de vídeos disponíveis no YouTube:

- <https://www.youtube.com/watch?v=L4UqTST3Uqk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZLJhhUum1aE>

O que é um slam?

Slam é uma batalha de poesias e rimas que existe desde os anos 1980 e tem crescido cada vez mais no mundo e no Brasil, sobretudo no século XXI. Considerado por muitos um “esporte”, o slam tem batalhas nacionais e até uma copa do mundo, em que finalistas de diversos países se encontram para escolher a melhor poesia. Na última década, o Brasil tem apresentado as suas manifestações, sobretudo entre jovens periféricos, e traz consigo um forte teor autoafirmativo, identitário e de ocupação de espaços públicos.

Momento 3:**Produzindo poesias**

O primeiro passo para organizar um slam é orientar os estudantes a produzirem os seus próprios textos poéticos. A turma pode ser subdividida em trios ou quartetos, e cada subgrupo apresenta uma poesia para a competição. Quanto mais participantes, melhor. Em grupo, é preciso selecionar um integrante para ler em voz alta para a turma (sendo ou não o autor). É importante lembrar que, num slam, a performance e a forma como as palavras são pronunciadas, incluindo a entonação e o ritmo, também são fundamentais para causar impacto e ganhar destaque na competição.

Organizando o slam

Estabeleça com a turma as regras do slam:

- performances curtas de até 3 minutos;
- não se utilizam instrumentos musicais, é tudo feito na voz;
- ao final, a plateia é que avalia, escrevendo a nota e levantando para todos verem;
- estabelecer uma nota mínima para valorizar e celebrar a produção poética (exemplo: não pode ser menor que 7); em alguns casos, podem se descartar a categorização das piores e das melhores notas.
- geralmente, a disputa é entre duas pessoas, que vão avançando no chaveamento até a final;
- definir uma apresentadora ou um apresentador e, se for o caso, uma pessoa que faça uma trilha musical de fundo;
- não é interessante separar por gênero; o mais bacana é incentivar que a atividade tenha a participação mais equânime e diversa possível de meninas e meninos.
- fazer um acordo de respeito: aplaudir sim, mas vaiar ou depreciar, não.

Apresentação do slam

O slam organizado pelos estudantes pode ser apresentado para a escola toda. Os estudantes podem ser incentivados a procurar a coordenação da escola, o grêmio e outros estudantes para preparar a apresentação do slam para todos da comunidade escolar.

Importante: O Slam da Guilhermina fundou o Slam Interescolar SP, que é uma iniciativa que incentiva a realização de slams em escolas públicas paulistas. Para saber mais, acesse:

- www.youtube.com/watch?v=Zb1oUIXjvVI
- www.tonorumo.org.br/2019/01/slam-interescolar-das-ruas-para-escolas-das-escolas-para-ruas/

Atividade 8 | O que está por trás da foto?

Objetivo: Ampliar o repertório de profissões da cultura, considerando tudo o que envolve a produção de uma obra artística.



Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)

**Processo**

Momento 1: Para iniciar o encontro, dividir a turma em 6 grupos. Cada grupo recebe uma foto (verificar imagens a seguir) e, com base nela, deverá imaginar pelo menos 6 profissionais envolvidos na sua produção. Depois, cada grupo fará uma pesquisa na internet para tentar aumentar o número de profissionais que estariam envolvidos nesse trabalho.

Momento 2: Os diferentes grupos vão apresentar à turma os seus achados em uma cartolina, onde estarão listadas as atividades que envolvem a produção de cada obra ou produto cultural. Algumas questões podem animar uma discussão:

- Foi fácil imaginar as atividades envolvidas na sua obra ou produto?
- Por que algumas atividades são mais conhecidas e valorizadas? Todas são importantes?
- Por quais dessas atividades você mais se interessou? Peça que cada estudante anote numa folha pelo menos 3 atividades apresentadas.

Orientações: Se a turma tiver interesse, pode trabalhar com outro tipo de produção. Ao final do trabalho, se houver tempo, vocês podem criar um caderno de profissões do campo da cultura com base nos resultados de cada grupo, ou até ampliando para outras linguagens culturais. Também pode ser proveitoso conversar com profissionais que atuam nas áreas de interesse.



Grupo **1** Show de música



Grupo **2** Produção de um filme



Grupo **3** Espetáculo de teatro ou dança



Grupo 4 Exposição de arte



Grupo 5 Desfile de moda



Grupo 6 Produção de um livro

Atividade 9 | Mercado de trabalho: a cultura como mercadoria



Objetivo: Refletir sobre a alienação do trabalho na cultura e os limites da livre produção artística e cultural na indústria cultural.



Duração prevista: 90 minutos (2 aulas)



Processo

Momento 1: Cada jovem escolhe uma profissão do campo artístico-cultural (ficar atento para a diversidade de profissões listadas nos anexos deste caderno e aquelas listadas pela turma na atividade 8). Os estudantes devem então produzir um crachá identificando a sua profissão.

Momento 2: Solicitar à turma uma listagem com diversas mercadorias ligadas ao campo da cultura, principalmente as mercadorias mais consumidas por elas: música, filmes, livros,

séries, aparelhos eletrônicos etc. A partir dessa listagem (serão necessários ao menos 15 produtos diferentes), eles vão produzir um “supermercado da cultura” (escrever em filipetas coloridas os nomes das mercadorias e pregá-las na parede ou na lousa, simbolizando os departamentos de uma loja ou supermercado).

Momento 3: Hora das compras. Dividir a turma em “famílias” de 4 a 5 pessoas e solicitar que cada “família” compre tudo aquilo de que necessita para o seu consumo diário. Cada grupo vai recolhendo a mercadoria onde ela estiver disponível.

Momento 4: Nos grupos por “famílias”, os estudantes olham as mercadorias e refletem sobre as seguintes questões:

- Para que consumimos esses “produtos culturais”?
- Onde geralmente acessamos eles? Na internet, na televisão, em outros meios de comunicação, nas ruas, em casas especializadas, supermercados? Outros?
- Quem produz e quem mais ganha com a venda dessas mercadorias? Trabalhadores? Artistas?
- As profissões escolhidas pelos jovens coincidem com as dos trabalhadores que produziram essas mercadorias?

Momento 5: Assistir ao vídeo “A massa”, de Emerson Alcalde e depois, ao vídeo-manifesto do Laboratório Fantasma:

- “A massa” (<https://www.youtube.com/watch?v=TRnNnIOsxys>)
- “Conheça o LAB FANTASMA” (<https://www.youtube.com/watch?v=FRHHAKbngmk>)

Momento 6: Abrir uma roda de conversa com as seguintes questões: O que é a cultura de massas? O que é indústria cultural? Como ela afeta as nossas vidas? Como ela afeta a produção cultural? Qual o lugar da periferia na produção cultural?

Orientações: As obras culturais possuem um potencial econômico. Como aponta o texto 2 deste caderno, o termo “economias da cultura” é usado em referência a toda a cadeia produtiva que as atividades culturais mobilizam e a participação dessas ações na produção da riqueza das cidades e do país. A chamada “economia criativa” movimenta cerca de 2,6% do PIB brasileiro. Uma questão a ser debatida é como esses valores são distribuídos na cadeia produtiva e qual a fatia que fica para artistas, sobretudo aqueles que ocupam lugares menos privilegiados. Nesse sentido, as políticas públicas de cultura cumprem o papel de alavancar áreas da produção cultural que têm relevância, mas recebem menos investimento, garantindo a diversidade de expressões culturais e a cidadania cultural. Além disso, há iniciativas como a do Laboratório Fantasma, que buscam mobilizar recursos para segmentos menos prestigiados (caso de artistas negras e negros periféricos), explorando brechas da indústria cultural.

Atividade 10 | No rumo das profissões culturais



Objetivo: Refletir sobre a formação no campo profissional da cultura, identificando os caminhos possíveis a percorrer para essa formação.



Duração prevista: 45 minutos (1 aula)



Processo

Momento 1: A educadora ou o educador apresenta uma lista de profissões na área da cultura, escrevendo na lousa (pode utilizar a lista de profissões que consta nos anexos deste caderno). Então, pede a cada estudante que escolha uma profissão que mais lhe desperta interesse na área da cultura.

Momento 2: A educadora ou o educador ajuda os estudantes a identificar as suas profissões de acordo com as seguintes áreas:

- profissões na área de criação;
- profissões na área técnica;
- profissões na área de arte-educação;
- profissões na área de produção cultural.

Com base nessa divisão por áreas, separe a turma em quatro grupos, que terão a tarefa de pesquisar os caminhos de formação de cada atividade profissional. Devem ser considerados:

- os tipos de formação (universitária, técnica, autodidata);
- os espaços de formação (organizações comunitárias, equipamentos públicos, espaços culturais privados universidades, institutos, entre outros);
- campo de atuação/onde pode trabalhar (por conta, em coletivos, em empresas/ produtoras, em organizações sociais/organizações não governamentais, em órgãos ou equipamentos públicos).

Orientação: Algumas atividades artísticas não estão necessariamente ligadas a profissões, mas a práticas culturais de alguns grupos ou comunidades (por exemplo: foliões de reis ou jongueiros).

Momento 3: Apresentação do itinerário das profissões culturais. Cada grupo apresenta para a turma o resultado das pesquisas, montando na lousa um “itinerário de profissões culturais” com as seguintes informações: tipo de formação, espaço de formação e campo de trabalho.

Atividade 11 | Elaborando projetos



Objetivo: Desafiar a turma a elaborar um projeto cultural dirigido à sua escola, exercitando a capacidade de escrita de projetos.



Duração prevista: 2 horas e 15 minutos (3 aulas)



Processo

Momento 1: Apresentar à turma o desafio de pensar em um projeto cultural com foco na escola. Dividir a turma em quatro grupos, cada grupo deverá fazer um mapeamento passeando pelos espaços da escola e considerando os seguintes eixos:

- **Fragilidades** – Faltam expressões e atividades culturais na escola? Há grupos com menos chance de se expressar? Há expressões culturais menos valorizadas? Falta diversidade de linguagens? Há espaços pouco aproveitados?
- **Potencialidades** – Conhecer espaços e atividades culturais que já existem. O que pode melhorar? Quais os desejos e interesses dos estudantes? Que expressões e atividades seriam viáveis e podem ser mobilizadoras? Considere não apenas o que é incorporado pela escola, mas também o que os estudantes fazem por conta própria.
- **Personagens** – Quem são os artistas da escola entre profissionais, estudantes e comunidade escolar? O que essas pessoas sabem fazer e já fazem? Quem organiza as atividades culturais na escola?

Nesta atividade, os grupos precisam circular pela escola com folhas de papel para anotar e produzir um mapa (o mapa consiste nas anotações de cada grupo). Ao final da pesquisa na escola, cada grupo terá três mapas para apresentar para a turma:

- mapa das potencialidades da escola;
- mapa das fragilidades da escola;
- mapa dos personagens da escola.

Momento 2: Apresentação dos mapas. Cada grupo apresenta para a turma o resultado da sua pesquisa. Depois da apresentação dos mapas, peça aos estudantes escolherem uma *fragilidade* da escola (na questão cultural) investigada por eles e, a partir daí, encaminharem *soluções* possíveis para resolver essa fragilidade usando como base as potencialidades e os personagens pesquisados na escola.

Momento 3: Escrevendo um projeto. Dividir novamente a turma em quatro grupos, para que cada um elabore um *projeto cultural* que responda às questões mapeadas.

O projeto deverá conter:

- *para que* resolver essa fragilidade na escola (objetivo);
- *como* resolver essa fragilidade na escola (plano de ação);
- *quanto* custa para resolver essa fragilidade na escola (orçamento);
- *em quais etapas e tempo* será realizado o projeto (cronograma).

Orientação: Para a elaboração do seu projeto, o grupo pode consultar o guia Projetos culturais: como elaborar, executar e prestar contas do Sebrae e do Instituto Alvorada Brasil (<https://guiadefomentodacultura.es.gov.br/Media/guiadefomentodacultura/PDF/Cartilha%20Economia%20Criativa%20completa%20SEBRAE.pdf>).

Momento 4: Bate-papo. Ao final, serão apresentados os projetos. A partir disso, abrir uma roda de conversa sobre o financiamento público de fomento à cultura e sobre a implementação do projeto elaborado pelos estudantes para a escola, sobre as possibilidades e o que iriam precisar para realizar o projeto. Apresentar as possibilidades de editais públicos (VAI I, VAI II, Fomento à Periferia, Proac, Pontos de Cultura, Cultura Viva etc.), conforme apresenta o texto de apoio.

Finalizar o bate-papo com as seguintes questões:

- Você conhece ou já fez parte de algum projeto?
- O que se precisa para financiar um projeto cultural?
- Você sabe o que é um edital público?



Referências bibliográficas

- BENEDICT, Ruth apud LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- BOAL, Augusto. *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- CANDA, Cilene Nascimento. Teatro-fórum: propósitos e procedimentos. Em: *Urdimento, Revista de Estudo em Artes Cênicas*, n. 18. Florianópolis, março de 2012.
- DE TOMMASI, Livia M. Empreendedorismo e ativismo cultural nas periferias brasileiras. *H-ermes, Journal of Communication* 13 (2018), 167-196. Disponível em: <http://siba-ese.unisalento.it>. Acesso em: 25 ago. 2020.
- FIRJAN/SENAI. *Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil*. São Paulo, 2019.
- FÓRUM DE CULTURA DA ZONA LESTE. *Nenhum passo atrás!* São Paulo: Forma Certa Gráfica Digital, 2019.
- LIMA, Lima & ORTELLADO, Pablo. Da compra de produtos e serviços culturais ao direito de produzir cultura: análise de um paradigma emergente. *Revista de Ciências Sociais*, n. 2, v. 56, p. 351-382. Rio de Janeiro, 2013.
- MANNHEIM, Karl. "O problema sociológico das gerações." Em: FORACCHI, Marialice M. (org.). *Karl Mannheim: sociologia*. Trad. Cláudio Marcondes. São Paulo: Ática, 1982.
- MOVIMENTO CULTURAL ERMELINO MATARAZZO. *Defendendo o óbvio*. São Paulo, 2019.
- SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURAL. *Plano Municipal de Cultura de São Paulo: caderno de consulta pública*. São Paulo, 2016.
- SILVA, Frederico A. Barbosa & ARAÚJO, Herton Ellery (coords.). *Indicador de Desenvolvimento da Economia da Cultura*. Brasília: Ipea, 2010.
- VALIATI, Leandro & FIALHO, Ana L. N. (orgs.). *Atlas econômico da cultura brasileira: metodologia I*. Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2017.
- WILLIAMS, Raymond. *Cultura e sociedade: de Coleridge a Orwell*. Trad. Vera Joscelyne. Petrópolis: Vozes, 2011.

Links e conteúdos úteis

Programas, leis, políticas e equipamentos públicos

Nacionais

Estatuto da Juventude
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm

Lei Aldir Blanc (Lei n. 14.017/2020)
<http://www.cultura.df.gov.br/lei-aldir-blanc/>

Lei de Incentivo à Cultura
<http://leideincentivoacultura.cultura.gov.br>

Plano Nacional de Cultura
<http://pnc.cultura.gov.br/>

Programa Cultura Viva
<http://culturaviva.gov.br/>

Estaduais

Escola de Música do Estado de São Paulo (formação)
<http://emesp.org.br/escola/>

ETEC de Artes (formação)
<http://www.etcdeartes.com.br/>

Fábricas de Cultura (equipamento)
<http://www.fabricasdecultura.sp.gov.br/>

Oficinas Culturais Oswald de Andrade (equipamento)
<https://oficinas culturais.org.br/espacos/oswald-de-andrade/>

Programa de Ação Cultural (Proac) (edital)
<http://www.proac.sp.gov.br/>

Projeto Guri (formação)
<http://www.projetoguri.org.br/>

Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo
<http://www.cultura.sp.gov.br/>

SP Escola de Teatro (formação)
<https://www.spescoladeteatro.org.br/>

Municipais

Casas de Cultura de São Paulo (equipamento)
https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/casas_de_cultura/

Centro Cultural da Juventude (equipamento)
<https://ccj.prefeitura.sp.gov.br/>

Centros Educacionais Unificados (CEUs) (equipamento)
<https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/centros-educacionais-unificados-ceus/>

Centro de Formação Cultural de Cidade Tiradentes (formação)
<http://cfct.prefeitura.sp.gov.br/>

Escola Livre de Teatro - Santo André (formação)
<http://culturaz.santoandre.sp.gov.br/espaco/170/>

Lei de Fomento à Cultura de Periferia (edital)
documentacao.camara.sp.gov.br/iah/fulltext/leis/L16496.pdf

Programa Jovem Monitor Cultural (formação)
<http://jovemmonitorcultural.prefeitura.sp.gov.br/w>

Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo
<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/>

Programa VAI (edital)
<http://programavai.blogspot.com/>

Programa Vocacional (formação)
<https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/dec/formacao/vocacional/index.php?p=7548>

SP Cultura (plataforma colaborativa)
<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>

Iniciativas da sociedade civil, fóruns e redes

Estéticas da Periferia (site e aplicativo da Ação Educativa)
<https://www.esteticasdasperiferias.org.br/2018/>

Fórum de Cultura ZL (frente cultural)
<http://forumdeculturadazonaleste.blogspot.com/>

Instituto Criar (organização de formação para trabalho na área audiovisual)
<https://institutocriar.org/>

Manifesto Crespo - Coletivo de arte-educação formado por mulheres afro-indígenas (coletivo de arte educação)
<https://www.manifestocrespo.org/>

Movimento Cultural das Periferias (frente cultural)
<https://pt-br.facebook.com/MovimentoCulturaldasPeriferias/>

Periferia em Movimento (coletivo de comunicação)
<http://periferiaemmovimento.com.br/>

Senac São Paulo (formação profissionalizante/gratuita e paga)
sp.senac.br

SESC São Paulo (formação e programação cultural/gratuita e paga)
<https://www.secsp.org.br/>

Conteúdos sobre produção cultural e linguagens culturais

A cultura como campo de trabalho para a juventude: políticas, experiências e desafios - Ação Educativa (matéria)
<https://acaoeducativa.org.br/publicacoes/a-cultura-como-campo-de-trabalho-para-a-juventude-politicas-experiencias-e-desafios/>

A Cultura nas Periferias, com Gil Marçal - Enfrente / Canal da Fundação Tide Setúbal (vídeo)
https://www.youtube.com/watch?v=YOfSDDNu33s&list=PL3u-mo5WlsBmi6z9nrZnWbp-YRR_E8zz5

Arte periférica - entrevista com Renato Gama (vídeo)
https://www.youtube.com/watch?v=7_yW652lfhk

Art é Arte! - Sarau da Cooperifa - Rede TVT (matéria especial)
<https://www.youtube.com/watch?v=xiasPqr7F18>

Ágora do Agora - Slam Resistência (documentário)
<https://www.youtube.com/watch?v=9xvcLSj-ICo>

Aqui vive o funk - JuventudeComDireitos / Ação Educativa (vídeo)
<https://www.youtube.com/watch?v=7CKjS5INX9U>

Chavoso da USP (vídeo)

<https://www.youtube.com/channel/UCKWus46Vy8gwf1rRLu4II0w>

Como fazer um Podcast (matéria)

<https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-podcast/>

Conheça o Slam, movimento protagonizado pelos jovens (matéria)

<https://pensegrande.org.br/noticias/183/conheca-o-slam-movimento-protagonizado-pelos-jovens-da-periferia>

Danças regionais - Jongo - Canal Curta! (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=T7yuMyf-bno>

Danças regionais - Coco de roda - Canal Curta! (vídeo)

https://www.youtube.com/watch?v=G1_Bz6yg9Wo

Falta representatividade negra no cinema brasileiro! - Canal Preto

https://www.youtube.com/watch?v=4qNpoHNhIZs&list=PLLSqMVnwT3XZVz-ytumaQkzZ7LFQ_MfWn

Identidade parcelada - Juventude periférica, consumo e identidade (vídeo)

https://www.youtube.com/watch?v=55jWab54aFI&feature=emb_title

Levante Mulher: a cultura das mulheres nas ruas (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=qOJf08XB4DE>

Mateus Aleluia - A música de matriz africana na indústria cultural - Nós Transatlânticos

<https://www.youtube.com/watch?v=YwJwgoN5r5w>

Milhões de trabalhadores da cultura estão sem trabalho no Brasil - Rede TVT (matéria)

<https://www.youtube.com/watch?v=fQoht7AM5Yg>

Não existe cultura brasileira sem o negro! - Canal Preto (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=fsTtQHdbHjU>

Negra Jô - Cabelo e Cultura Transatlântica - Nós Transatlânticos (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=63Jaibx0CVM>

No fluxo - Funk de São Paulo (documentário)

<https://www.youtube.com/watch?v=eFDs7ofYSX0>

O mundo Manicongo de Rincon Sapiência - Canal Curta (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=76caBkQtoJ4>

PANORAMA - Arte da Periferia - Peu Pereira (documentário)

<https://www.youtube.com/watch?v=8sX-HIOU7Ew>

Pombas Urbanas - Canal Periférico (vídeo)

https://www.youtube.com/watch?v=_VV8AtIONvE

Projetos Culturais: como elaborar, executar e prestar contas (Sebrae e Instituto Alvorada Brasil)

<https://guiadefomentodacultura.es.gov.br/Media/guiadefomentodacultura/PDF/Cartilha%20Economia%20Criativa%20completa%20SEBRAE.pdf>

Quebradev (podcasts)

Capoeira e sua luta histórica: <https://quebradev.com.br/capoeira-e-sua-luta-historica/>

A cultura marginal para o marginal: <https://quebradev.com.br/a-cultura-marginal-para-o-marginal-com-jef-delgado/>

RedeTVT - São Paulo - Aprovada a Lei de Fomento às Periferias (matéria de vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=PQkyp80DB6c>

Slam Interescolar mostra realidade dos jovens - Rede TVT (matéria)

<https://www.youtube.com/watch?v=Zb1oUIXjvVI>

Slam SP 2018: a poesia de Tawane Theodoro - Rede TVT (vídeo)

<https://www.youtube.com/watch?v=HDnkq7J1124>

Zumbi Somo Nós - Frente 3 de Fevereiro (vídeo)



