

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL

Campus Porto Alegre

Programa de Pós-Graduação - Mestrado
Profissional em Educação Profissional Tecnológica

PRODUTO EDUCACIONAL

Novembro 2021

ARTE, CULTURA E
PRODUÇÃO CULTURAL NA EPT:

GUIA

PARA O ACESSO E PARA
O DESENVOLVIMENTO DE

PROJETOS CULTURAIS

Autores:

RODRIGO NOLTE MARTINS (RODRIGO DMART)

MARIA CRISTINA CAMINHA DE CASTILHOS FRANÇA



INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Sul



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

M386a Martins, Rodrigo Nolte

Arte, Cultura e Produção Cultural na EPT: guia para o acesso e para o desenvolvimento de projetos culturais [recurso eletrônico] / Rodrigo Nolte Martins, Maria Cristina Caminha de Castilhos França – 1. ed. - Porto Alegre: 2021.

1 arquivo em PDF (24 p).

ISBN 978-65-5950-029-1 (Livro digital)

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: Arte, Cultura E Produção Cultural Na Formação Humana Integral: Concepções E Práticas Na Educação Profissional E Tecnológica. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). - IFRS, *Campus* Porto Alegre, RS, 2021.

1. Educação. 2. Ensino profissional. 3. Arte. 4. Cultura. I. Castilhos, Maria Cristina Caminha de. II. Título.

CDU(online): 377

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

ARTE, CULTURA E
PRODUÇÃO CULTURAL NA EPT:

GUIA

PARA O ACESSO E PARA
O DESENVOLVIMENTO DE

PROJETOS CULTURAIS

RODRIGO NOLTE MARTINS (RODRIGO DMART)
MARIA CRISTINA CAMINHA DE CASTILHOS FRANÇA



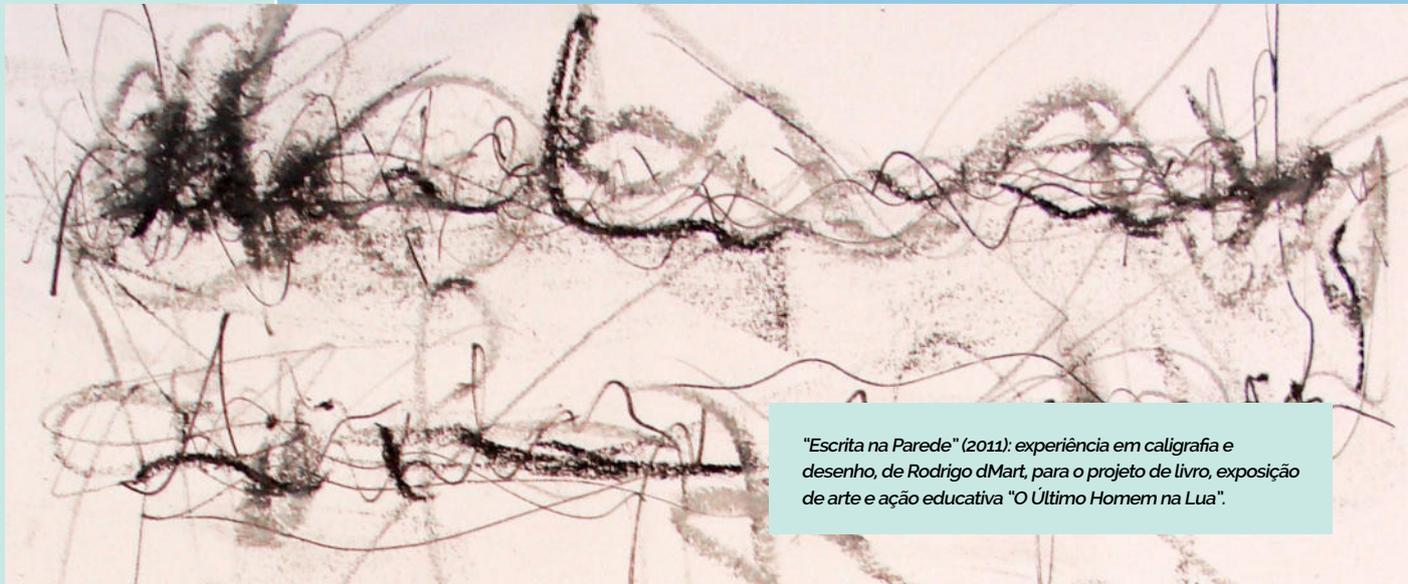
"Minha Mona Lisa" (2018): desenho em lápis, carvão e caneta preta, de Rodrigo d'Mart, numa reinterpretação da clássica obra de Leonardo da Vinci.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 04

**EPT, PESQUISA
E EIXOS PEDAGÓGICOS 06**

INDÚSTRIAS CRIATIVAS 10



"Escrita na Parede" (2011): experiência em caligrafia e desenho, de Rodrigo d'Mart, para o projeto de livro, exposição de arte e ação educativa "O Último Homem na Lua".

CAMPUS OSÓRIO 14

PROJETOS CULTURAIS 16

CONCLUSÃO E REFERÊNCIAS 22

SUGESTÕES E CONTATOS 24



INTRODUÇÃO

"Uma Orquídea chamada Hortênsia" (2020): fotografia e manipulação digital de imagem, por Rodrigo dMart

O produto educacional "Arte, Cultura e Produção Cultural na EPT: guia para o acesso e para o desenvolvimento de projetos culturais" é resultado de uma pesquisa desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Mestrado em Educação Profissional Tecnológica (ProfEPT), no Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), campus Porto Alegre (ProfEPT/IFRS), que teve como problema: Quais são as possibilidades de ensino em Educação Profissional e Tecnológica que levem (podem levar) à apreensão das noções e conceitos de arte, cultura e produção cultural por meio de dinâmicas educativas na perspectiva da transversalidade?

Os mestrados profissionais preveem uma pesquisa aplicada com a perspectiva de intervenção e, neste caso específico, a pesquisa tratou sobre os processos de ensino voltados à EPT. Ou seja, a proposta deseja ir além de sensibilizar professores e estudantes sobre o papel da arte, mas poder propiciar oportunidades de trabalho no mundo da criatividade, da arte e da produção cultural, agregada ao princípio da transversalidade.

A proposta aborda noções sobre as indústrias criativas e projetos culturais, além de referências,

sugestões de leituras e conteúdos adicionais. Mas a gênese deste trabalho surge bem antes disso... Começa há mais de 30 anos, no final dos anos 1980, com as primeiras vivências de um jovem baterista de rock, em trajetória profissional que se desdobra na arte, na comunicação e na produção cultural, atuando em diversas áreas de indústria criativa.

Uma carreira pautada pela curiosidade de conhecer, aprender, atuar e dialogar com os diversos ramos, grupos, comunidades e instituições integrantes dos diferentes sistemas culturais, levando questões: Como valorizar a arte? Como gerar sustentabilidade? Como estimular a criatividade? Como integrar arte, educação, tecnologia, economia e sociedade? E ainda, como compartilhar estes aprendizados e experiências?

São práticas e reflexões em arte, criação e produção cultural que chegam, agora, ao encontro do universo da Educação Profissional e Tecnológica e buscam articular diálogos entre arte, cultura, produção cultural e a educação profissional e tecnológica. Trata da compreensão múltipla de diferentes conhecimentos.

"Os Institutos Federais, em sua concepção, amalgamam trabalho-ciência-tecnologia-cultura na busca de soluções para os problemas de seu tempo, aspectos que necessariamente devem estar em movimento e articulados ao dinamismo histórico da sociedade em seu processo de desenvolvimento."

(BRASIL, 2010, p. 35)

Em resumo, de um trabalho inicial, intuitivo e autodidata, com ações educativas e formativas em projetos culturais desenvolvidos pelas motivações de falar, lançar e compartilhar experiências criativas em música, literatura, histórias em quadrinhos, videogame, artes visuais, com professores, estudantes e públicos interessados em diversas partes do Brasil, nos últimos dois anos, através do mestrado em EPT encontro instrumentos como a didática, pedagogias e metodologias, para aprimorar estas atividades, bem como recebo outras lentes teóricas facilitadoras à observação do mundo.

” A transversalidade auxilia a verticalização curricular ao tomar as dimensões do trabalho, da cultura, da ciência e da tecnologia como vetores na escolha e na organização dos conteúdos, dos métodos, enfim, da ação pedagógica (PACHECO, 2012).

Considerando, então, a Área de Concentração do ProfEPT ser a Educação Profissional e Tecnológica que tem como objetivo geral "compreender os processos educativos, formais e não formais relacionados ao mundo do trabalho e à produção de conheci-

mento, numa perspectiva interdisciplinar, com vistas a integração dos campos do Trabalho, da Ciência, da Cultura e da Tecnologia", o produto educacional foi desenvolvido por meio de uma pesquisa científica vinculada à Linha de Práticas Educativas em EPT, com base nos "fundamentos das práticas educativas e do desenvolvimento curricular na Educação Profissional e Tecnológica, em suas diversas formas de oferta, a partir de uma abordagem inclusiva, interdisciplinar, em espaços formais e não formais, em conformidade com a perspectiva do trabalho como princípio educativo e do currículo integrado".

Antes de encerrar esta introdução, especiais agradecimentos à minha orientadora, a Profa. Dra. Maria Cristina Caminha de Castilhos França, ao comunicador e educador uruguaio Prof. Dr. Gabriel Kaplún da Universidad de la República (Uruguay), aos professores e técnico do IFRS/Campus Osório, Profa. Dra. Agnes Schmeling, Prof. Dr. Estevão Haeser e Téc. Audiovisual Esp. Bruno Acosta, e aos produtores culturais Me. Alexandre Barreto (IFACRE) e Ma. Yara Marina Baungarten Bueno. Todos foram interlocutores fundamentais nesta pesquisa e forneceram dados importantes para o desenvolvimento deste trabalho.

EPT, PESQUISA E EIXOS PEDAGÓGICOS

CULTURA, TRABALHO E EDUCAÇÃO: A CULTURA COMO UMA DAS BASES PRIMORDIAIS DA EPT

A presente proposta dialoga diretamente com os conceitos da Educação Profissional e Tecnológica, também preocupada com o processo de globalização, e como isto impacta na educação e no mundo do trabalho.

A pesquisa e o produto educacional desejam não só sensibilizar professores e estudantes sobre noções de arte, criatividade e indústria criativa, mas mostrar e gerar oportunidades de trabalhar profissionalmente com produções culturais.

Desde 2008, quando foi criada a Lei de reorganização da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, a cultura já figura amalgamada, intimamente, aos conceitos de criação dos Institutos Federais (IFs): "um espaço de formação e aprendizagem construído por seus componentes, um lugar em que os profissionais podem decidir sobre o seu trabalho e aprender mais sobre sua profissão" (Libâneo, 2012. In: VIEIRA, Josimar; CASTAMAN, Ana S., 2020, p. 57)

”

Não seria suficiente, pois, perceber que os Institutos Federais estão situados numa determinada área geográfica e associados a projetos e programas mais amplos e globais. É preciso estabelecer o vínculo entre o local e o global. É necessário que suas ações conduzam à construção de uma cultura que supere a identidade global a partir de uma identidade sedimentada no sentimento de pertencimento territorial (BRASIL, 2008).

EPT, O QUE É?

No Brasil, em dados do Ministério da Educação referentes a 2018, a rede de Ensino técnico federal recebeu 964.593 matrículas, em 11.159 cursos ofertados em 647 unidades de todo o país. Destes, distribuídos em 38 Institutos Federais, 23 escolas técnicas vinculadas à universidades federais, dois centros federais de educação tecnológica (Cefets) e o Colégio Pedro II.

A Educação Profissional e Tecnológica é modalidade educacional que perpassa todos os níveis da educação nacional, integrada às demais modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia, organizada por eixos tecnológicos, em consonância com a estrutura sócio-ocupacional do trabalho e as exigências da formação profissional nos diferentes níveis de desenvolvimento, observadas as leis e normas vigentes.

(Artigo 2º, da Resolução 1/21, do CNE/CP)

Os IFs foram criados na fundamentação do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura e na compreensão de uma educação integrada para um homem integral. Uma articulação que é "um dos mais importantes diferenciais identitários dos institutos" que possibilita "desenvolvimento local e regional" e "implicará necessariamente em um embate simbólico de significações e ressignificações dos modelos e educação preexistentes na rede" (PACHECO *et al*, 2012, p.30).

A EPT está voltada aos níveis de ensino médio, de graduação e pós-graduação, podendo constituir um itinerário formativo contínuo de aprendizagem ao longo da vida. A cultura entra na concepção do trabalho como princípio educativo, como um dos elementos primordiais para a organização e desenvolvimento curricular da EPT. Corroborar esta afirmação, Marise Nogueira Ramos (2014):

”

Compreender a relação indissociável entre trabalho, ciência, tecnologia e cultura significa entender o trabalho como princípio educativo, o que não significa "aprender fazendo", nem é sinônimo de formar para o exercício do trabalho. (...) Equivale dizer que o ser humano é produtor de sua realidade e, por isto, se apropria dela e pode transformá-la" (RAMOS, 2014, p. 90).

SOBRE O PROJETO DE PESQUISA

ARTE, CULTURA E PRODUÇÃO CULTURAL NA FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL:

CONCEPÇÕES E PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Para os ritos desta pesquisa, buscou-se conhecer as estruturas e atividades do IFRS Campus Osório, bem como o trabalho de profissionais lá integrados, que estejam envolvidos no âmbito da produção artística-cultural. Os dados e informações compreendidos no processo auxiliam no resultado do guia que está apresentado em capítulo posterior.

OBJETIVO GERAL

Contribuir para o desenvolvimento da educação integral através do inter-relacionamento da arte, da criatividade e da produção cultural na dimensão na Educação Profissional e Tecnológica, por meio de dinâmicas educativas na perspectiva da transversalidade.



Rodrigo dMart em oficina de narrativa com estudantes da E.M.E.F. Ministro Fernando Osório, em outubro de 2019, em Pelotas (RS), nas ações educativas de lançamento do livro infantojuvenil "Zeca Bum - Chaminé Não é Vulcão".

”

A transversalidade auxilia a verticalização curricular ao tomar as dimensões do trabalho, da cultura, da ciência e da tecnologia como vetores na escolha e na organização dos conteúdos, dos métodos, enfim, da ação pedagógica (PACHECO, 2012).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar o papel da arte e da cultura na concepção da Educação Profissional e Tecnológica em sintonia com os valores universais do homem.
- Adequar, desenvolver e sugerir atividades com base no papel da arte e da produção cultural na formação omnilateral em EPT.
- Detectar nas práticas já adotadas no Campus Osório, do IFRS, as concepções do papel da arte e da cultura na EPT.
- Instrumentalizar professores e envolver estudantes, servidores públicos e comunidades ligadas à EPT quanto à adoção e reflexão sobre as temáticas e à educação, voltadas ao desenvolvimento da arte, enquanto dimensão cultural e ao domínio do sistema de acesso aos processos de apropriação da produção cultural.



"Desenhescrita" (2013): experiência em caligrafia e desenho, de Rodrigo dMart.

CONSTRUINDO O PRODUTO EDUCACIONAL

A proposta de investigação é atuar na educação em todos os âmbitos, em quaisquer espaços possíveis, com o viés cultural, semeando sensibilidade e criatividade, possibilitando conhecimentos e ferramentas que, no futuro, possam ser utilizadas no mundo do trabalho.

Para o desenvolvimento dos produtos educacionais, seguiu-se os eixos pedagógicos e metodológicos propostos por Paulo Freire, José Morán e Gabriel Kaplún. As metodologias aplicadas procuram conforme Libâneo (2008) destacar o caráter democrático e inclusivo da educação.

Sobre a criação de produtos educacionais, José Morán, sugere que:

"os materiais sejam mais atraentes, com muitos recursos típicos dos jogos: fases, desafios, competição, colaboração, recompensas. O design educacional é cada vez mais decisivo para contar com roteiros cognitivos inteligentes, com equilíbrio entre aprender juntos e sozinhos. Estes roteiros preveem atividades significativas em grupo e também individualizadas, com alto envolvimento, utilizando formas atuais de contar, de narrar (MORÁN, 2015, p. 29).

EIXOS PEDAGÓGICOS: PAULO FREIRE

Sobre eixos pedagógicos, aproximação nas reflexões de Paulo Freire (1982,2002).



Problematização

Reflete sobre as estratégias de ensino em Educação Profissional e Tecnológica que levam à apreensão das noções e conceitos de arte, cultura e produção cultural por meio de dinâmicas educativas na perspectiva da transversalidade, enquanto um espaço criativo.

Nas imagens: atividades do projeto "O Último Homem na Lua," de Rodrigo dMart e Antônio Augusto Bueno, entre 2010 e 2012 (da esquerda pra direita): experiência em fanzine, lançamento do livro na escola Neuza Goulart Brizola e ação com alunos e professores na galeria Xico Stockinger, Casa de Cultura Mario Quintana, em Porto Alegre (RS).



Contextualização

Propõe o envolvimento de professores e estudantes do ensino médio integrado nos Institutos Federais quanto à adoção e criação de dinâmicas educativas, voltadas ao desenvolvimento da arte, enquanto dimensão cultural, e ao domínio do processo da cadeia criativa da cultura.



Dialogicidade

Proporciona que o tema da indústria criativa esteja em debate no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica, através de diálogo das noções sobre arte e cultura e sobre experiências narrativas com estudantes, professores, profissionais, servidores demais pessoas envolvidas no cotidiano dos espaços de educação.

”

É preciso escolher as ideias centrais que serão abordadas pelo material, bem como o tema ou temas principais através dos quais se procurará gerar uma experiência de aprendizado.

KAPLÚN (2003)

EIXOS PEDAGÓGICOS E CONCEITOS: GABRIEL KAPLÚN (2003)

● Conceitual

Kaplún propõe – em termos de criação do material educativo – dois tipos de pesquisa: diagnóstico (“conhecer a fundo a matéria em questão”) e temático (é o que será investigado e trabalhado junto à comunidade educativa – estudantes, educadores e comunidade do ensino médio integrado).

● Pedagógico

Segundo Kaplún, o eixo pedagógico trata dos itinerários. É a jornada pela qual o articulador deseja que o destinatário realize o aprendizado.

● Comunicacional

É a concretização dos eixos – pedagógico e conceitual – através de aspectos visuais, interativos e comunicacionais.

A entrevista com Gabriel Kaplún nos leva a refletir sobre o reencantamento. A necessidade de reencantar-se: em relação à vida, ao trabalho, ao ensino, à ciência. Trazer este reencanto, alicerçado em uma “visão crítica e humanística” (como declara Kaplún), para realizar este encontro entre cultura, EPT e o mundo do trabalho, tendo a arte como meio de sensibilização, de imaginação e de expressão.

DEPOIMENTO DE KAPLÚN

Gabriel Kaplún é uma forte referência à pesquisa e ao desenvolvimento deste produto educacional. Desde Montevideo, gentilmente, o professor cedeu entrevista em vídeo online para o uso neste trabalho. A seguir, trechos deste depoimento.

Sobre a EPT: “A educação profissional e tecnológica tem uma grande vantagem e potência em relação à educação, de forma geral, que é o vínculo com o mundo do trabalho de modo explícito. Mas, o sistema educativo nunca tem um ajuste perfeito com o sistema de trabalho, sobretudo com o emprego, que são duas coisas distintas. Uma coisa é saber trabalhar (como pedreiro, carpinteiro, o que seja), outra é ter emprego na área”.

Arte e EPT: “Há a necessidade de articular o aspecto artístico com o ensino técnico, porque se não a formação se torna plana (unidimensional), sem a densidade que necessita para formar uma pessoa com a visão crítica e humanística. Aqueles com capacidade para perceber o artístico e produzir arte em alguma medida, saem com mais aptidão para ver melhor os objetos concretos que produzem, pensar nos usos desses objetos”.

O papel da imaginação: “A arte e o artístico permitem imaginar. Faz arte, imagina! Imagina mundos possíveis. Se imagina o que não existe. Ou até mesmo, aquilo que não haverá nunca, mas que se põe no horizonte de possibilidades. E permite romper com que já está estabelecido. Sem imaginação, a educação se transforma em reprodução e formamos agentes somente capazes de reproduzir modelos já existentes, nunca capazes de imaginar coisas novas”.

A arte permite a expressão: “A possibilidade de expressão para jovens e crianças, em processo de formação é a chave para a própria formação, mas também para pensar seu projeto de vida. Construir projeto de vida precisa de expressão, mas nem todos falam com palavras escritas ou faladas, mas com imagens, sons, teatro, dança”.



Gabriel Kaplún: entrevista (2018)
no 9º Simpósio Internacional
de Educação e Comunicação.



Detalhe de mosaico produzido por professores e estudantes na Escola Neuza Goulart Brizola, em Porto Alegre (RS). Fotografia de Rodrigo dMart.

INDÚSTRIAS CRIATIVAS

DA INDÚSTRIA CULTURAL ÀS INDÚSTRIAS CRIATIVAS

Um olhar mais apurado e reflexivo sobre a produção de conteúdos, produtos e serviços nas áreas de arte, cultura e lazer tem sido exercido há décadas por pesquisadores e acadêmicos que percebem no setor cultural vieses entre a administração, a economia, a sociologia, a comunicação social e as artes aplicadas.

No sentido da produção destes bens e serviços culturais, eles são mensuráveis em consumo, geração de emprego e renda, critérios financeiros e de desenvolvimento social e, importante destacar, são também fruto da criatividade, do imaginário, da sensibilidade, do pensamento e da conquista técnica e tecnológica.

Entre os conceitos mais aplicados para a intersecção entre uso de técnica e consumo generalizado de bens culturais, o termo da indústria cultural foi desenvolvido com aplicação pela Escola de Frankfurt, encabeçada por Theodor Adorno e Max Horkheimer, por volta de 1944. À época, a terminologia enaltecia e legitimava a alta cultura em detrimento à padronização do processo tecnológico de consumo de música, teatro, leitura, que imputava mais prazer do que reflexão – a cultura popular, acessível à população, segundo os autores (2006).

Para os pensadores, a indústria cultural

“importaria métodos de reprodução que tornam inevitável a disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais” (2006, p. 100).

Com o passar dos anos, a estruturação do trabalho cultural e as atividades em torno dele foram se mostrando potenciais indústrias, em maior ou menor porte. E a cultura popular também recebeu, gradualmente, valorização com as manifestações e expressões de artesãos, detentores de memória oral, *griots* e tantos outros mestres.

Notadamente, a indústria cultural norte-americana tem produtos que podem ser reconhecidos com facilidade mundialmente, das artes cinematográficas ao modo de falar e vestir. A arte e entretenimento fazem parte da estratégia de dominação geopolítica dos EUA, agregando e exportando valores e serviços, de modo que o campo criativo, em 2012, representou um total de 1 trilhão de dólares do PIB do país. Em termos de EPT, nos Estados Unidos, a taxa de procura pelo ensino profissional e tecnológico aumentou 10% na primeira quinzena dos anos 2000, segundo estudo do Governo dos EUA (2017).

”

As indústrias criativas são os ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam criatividade e capital intelectual como estímulo primário.

Relatório UNCTAD (2008)

Mas a dinâmica de ação do trabalho cultural está presente em muitos países. Na França, por exemplo, a definição é de “um conjunto de atividades econômicas que combine as funções de criação, concepção e produção de cultura com mais funções industriais de larga escala e comercialização de produtos” (repositório IPEA – Panorama da Economia Criativa do Brasil, 2013).

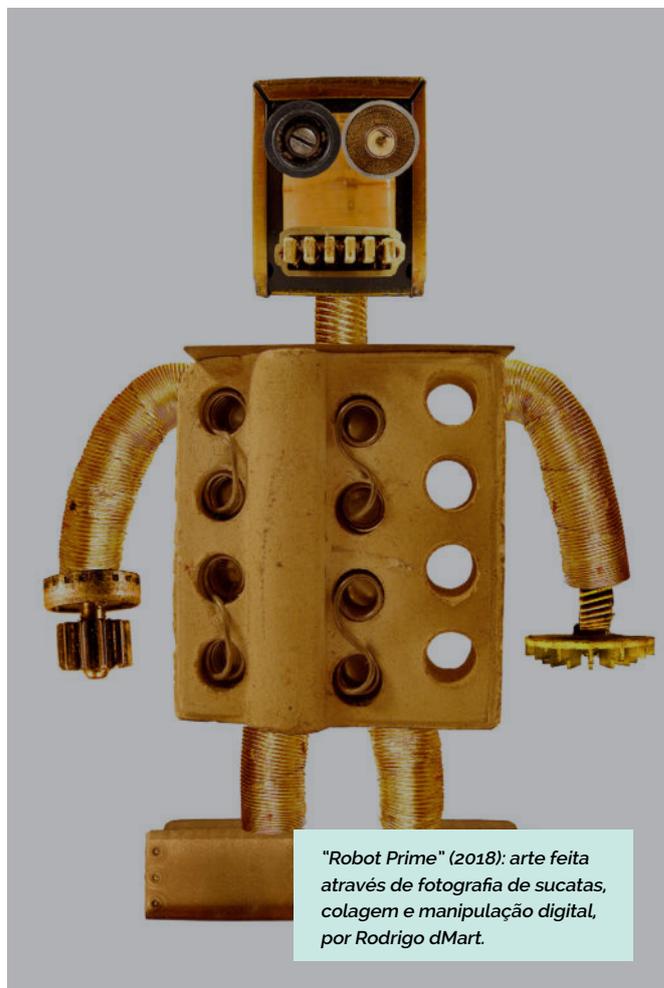
Segundo IPEA (2013), no Brasil, o número de trabalhadores da economia criativa se situa em torno de 2%. No recorte ocupacional, a economia criativa empregou 575 mil trabalhadores formais em 2010; de acordo com o critério setorial, foram 583 mil empregados. Do ponto de vista espacial, a maior parte dos trabalhadores está no estado e na cidade de São Paulo. Com efeito, a cidade de São Paulo emprega mais de 80 mil trabalhadores criativos. No entanto, as cidades do Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba, Brasília e Campo Grande empregam, cada uma delas, mais de 10 mil trabalhadores criativos.

No Rio Grande do Sul, uma pesquisa desenvolvida pelo Departamento de Economia e Estatística do Estado (DEE), em 2019, aponta que o setor da Economia Criativa é responsável por 130 mil empregos formais, o que faria o setor ultrapassar segmentos como o da indústria calçadista e automobilística no Estado.

A partir da década de 1970, a temática da criatividade em relação aos critérios de avaliação dos campos das artes e economia aflora pela percepção da influência da cultura na vida cotidiana e no desenvolvimento de grandes cidades americanas e europeias. Nos anos 1990, têm-se as primeiras análises da economia criativa com o “impacto da indústria cultural e da ‘classe criativa’ na economia regional” (DALLA COSTA, SOUZA SANTOS, 2011, p. 2).

As pessoas com ocupação no sistema da indústria de bens e serviços culturais são, segundo FEATHERSTONE (1995), as que

“dedicam-se à oferta dos bens e serviços simbólicos aos quais nos referimos. (...) adotam uma atitude de aprendiz perante a vida (...) eles promovem e transmitem o estilo de vida dos intelectuais a um público mais amplo e se aliam aos intelectuais para converter temas como esporte, moda, música popular e cultura popular em campos legítimos de análise intelectual” (p. 71).



“Robot Prime” (2018): arte feita através de fotografia de sucatas, colagem e manipulação digital, por Rodrigo dMart.

O QUE SÃO AS INDÚSTRIAS CRIATIVAS

As indústrias criativas são os ciclos de criação, produção e distribuição de bens e serviços que usam criatividade e capital intelectual como estímulo primário.

Em 2008, a UNCTAD, a conferência da ONU para comércio e desenvolvimento publica um relatório sobre a economia criativa que apresenta a definição acima, para o termo nascido na Austrália, em 1994, com o documento *Creative Nation* (DALLA COSTA, SOUZA SANTOS, 2011, p. 3).

Para o contexto da criatividade, a UNCTAD propõe que a criação advém da arte, da cultura, da ciência, da tecnologia, da educação, da economia, da pesquisa acadêmica e que todas interagem transversalmente (2008, p. 9).

ECONOMIA CRIATIVA E CRIATIVIDADE

A UNESCO declarou 2021 o Ano Internacional da Economia Criativa para o Desenvolvimento Sustentável. Para a agência, "as indústrias culturais e criativas se tornaram essenciais para o crescimento econômico inclusivo, reduzindo as desigualdades e colaborando para o desenvolvimento sustentável" (UNESCO, 2021).

No Brasil, a indústria criativa tem representado cerca de 2,6% do PIB, em um número constante desde 2015. De acordo com o SENAI e Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN), em relatório de 2019, o percentual estava avaliado cerca de 180 bilhões de reais e equivalia a quase 900 mil empregos formais.

É evidente que o impacto da pandemia de covid-19, de maneira global, e mudanças na legislação trabalhista, na esfera nacional, afetaram esses números durante os anos de 2020 e 2021, quando o fechamento de em-

pregos de setores especializados em cultura reduziu a formalidade em 50% das vagas (Itaú Cultural/IBGE, 2020).

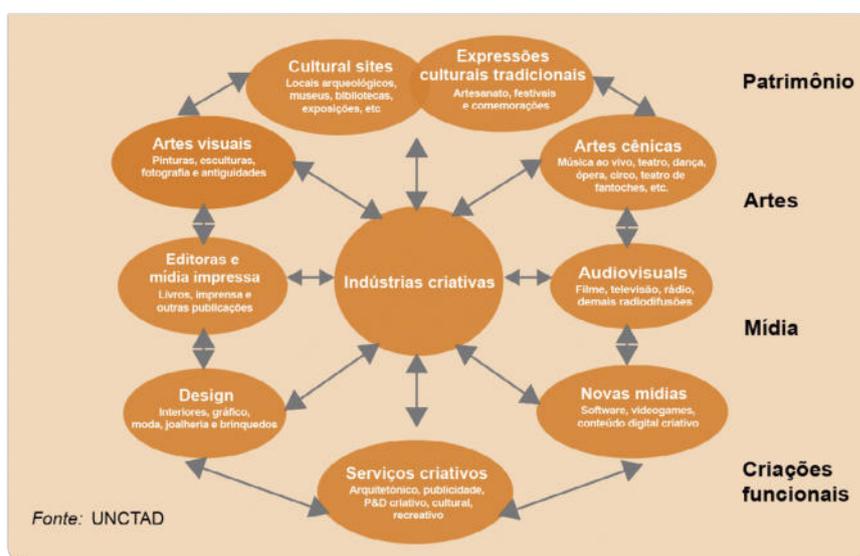
Um cenário de recuperação é esperado na retomada das atividades presenciais, em dados que apontam que o trabalhador da indústria criativa do Rio Grande do Sul é jovem, na faixa dos 25 anos, com representatividade entre os gêneros, majoritariamente branca (mais de 65%), e que 80% tem o ensino médio completo, mas é um público empreendedor que não tem formação específica em produção cultural, criativa ou de negócios (II Mapa da Economia Criativa, SEDACRS/SEBRAE, 2019).

A Educação Profissional e Tecnológica, através da criação dos Institutos Federais, em 2008, se torna um espaço privilegiado e fértil para isso, pois busca o homem multidimensional, produtor de seu caminho e de sua história.

Entre os parâmetros de medição para o incremento dos conceitos de criatividade, CORREIA, COSTA (2014) destacam 10 pilares – educação, diversidade e tolerância, cultura e turismo, tecnologia e inovação, políticas de financiamento, emprego, empreendedorismo, infraestrutura e acessibilidade, habitação, indústria.

Primeira nos pilares citados, a educação precisa de conceitos, metodologias e recursos apropriados. No Brasil, os IFs são espaços para propostas educativas inovadoras, debates críticos, experimentações e práticas voltadas ao processo de profissionalização. Os campos da arte, cultura e produção cultural nos IFs encontram espaço no ensino, pesquisa e extensão, como o Campus Osório (RS) serve de parâmetro, e ainda, com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (2008), que oferta em EPT, cerca de 30 cursos de cultura, arte, design, comunicação e patrimônio.

ÁREAS DA INDÚSTRIA CRIATIVA: SEGUNDO A UNCTAD (2008/2010)



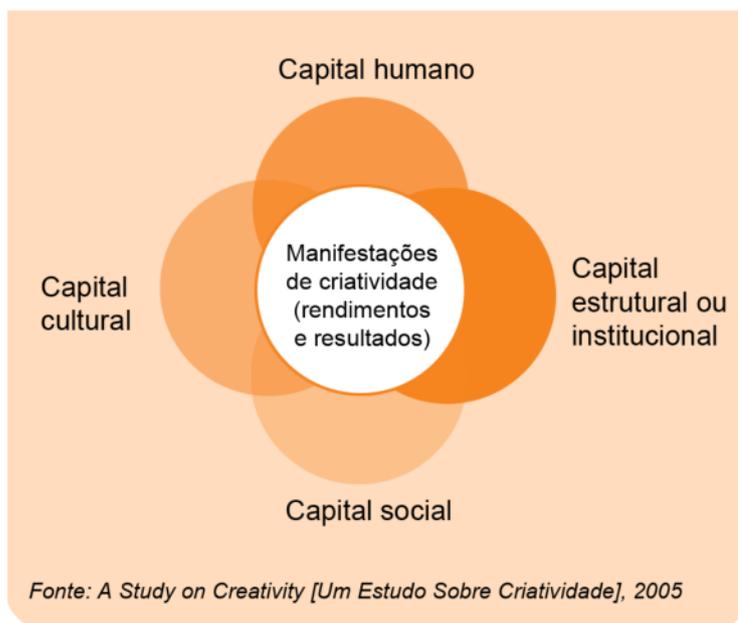
”

Criatividade é o processo pelo qual as ideias são geradas, conectadas e transformadas em coisas, objetos e conceitos que são valorizáveis e valorizados

(Boston Creativty Economy, UNCTAD, 2008, p.10).

No sentido da criação dos bens e serviços e na articulação de noções de arte e cultura, o relatório da UNCTAD propõe interrelação de 5 Cs:

- Capital Humano
- Capital Cultural
- Capital Institucional
- Capital Social
- Criatividade



SUGESTÃO DE ATIVIDADE

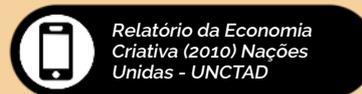
Trabalho individual, com duração de uma hora.

A partir da leitura do capítulo "Indústrias Criativas", sugerimos que você escreva sobre as seguintes questões:

- Em que área da indústria criativa você gostaria de atuar? E por quê?
- Na sua visão, o que é criatividade?

Sugestão de trabalho em duplas, com duração de uma a duas horas.

- Delimite um espaço físico (escola, comunidade, bairro, cidade, região etc).
- Dentro das áreas da indústria criativa, identifique profissionais, empresas e instituições que você conhece e que estão localizados no espaço escolhido.
- Crie um gráfico (exemplo da página 12) com o que você pesquisou.



“As atividades do setor cultural agora contam com 6,1% da economia mundial. Elas geram uma renda anual de US\$ 2,25 bilhões e quase 30 milhões de empregos no mundo, empregando mais pessoas com idades entre 15 e 29 que qualquer outro setor”.

Relatório UNESCO (2021)

ANTES DE PROSSEGUIR:

A seguir, apresentam-se os dados de pesquisa produzidos por meio de entrevistas semi-estruturadas, mediadas por computador em razão do momento de pandemia. Outro instrumento adotado foi o questionário encaminhado por formulário eletrônico.



Rodrigo dMart realiza experiências narrativas em ação educativa na Escola Municipal Fernando Osório, em Pelotas (RS), em 2019.

CAMPUS OSÓRIO: UM ESPAÇO DE ARTE E DE EDUCAÇÃO

Desde a criação, em 2010, o Campus Osório do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) se notabiliza pela atuação no campo artístico, desenvolvendo inúmeros projetos de extensão nas áreas de música, dança, teatro, artes visuais e audiovisual, envolvendo estudantes em ações educativas e culturais.

Entre os cursos técnicos, subsequentes e superiores oferecidos estão administração, informática, panificação, eventos, letras, matemática, análise e desenvolvimento de sistemas e processos gerenciais, além de um pós-graduação em educação básica e profissional.

A efervescência que pode ser vista no campus - unindo arte e EPT - conta com o apoio institucional, da direção, do IFRS e da própria comunidade onde está inserida, na cidade de Osório, no litoral norte gaúcho.

No cerne deste clima cultural está o trabalho persistente de três profissionais da educação - os professores Agnes Schmeling (música), Estevão Haeser (artes visuais) e o técnico Bruno Acosta (teatro e audiovisual) - que, em grupo ou individualmente, ensinam, fomentam e criam ações artísticas junto com os estudantes, em atividades curriculares ou de extensão, tais como os espetáculos musicais "Um Pouquinho de Brasil", "Som da Liberdade" e "Elas", o projeto musical "Cultural Afro Beat", o projeto de cinema "Curta IFRS", entre outros.

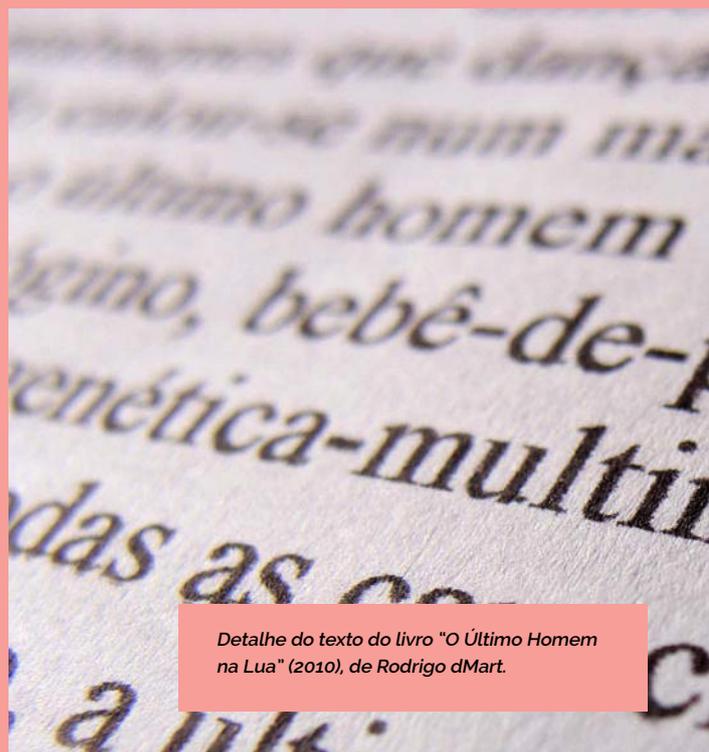
Os três servidores foram os importantes interlocutores entrevistados para o desenvolvimento da pesquisa e deste produto, como é possível ver na próxima página.



Programa Música no IFRS: Asa Branca (Luiz Gonzaga) Espetáculo "Um Pouco de Brasil la la" (2016)



Projeto Autoral Afrobeat (2020): aquilombamento e cidadania



Detalhe do texto do livro "O Último Homem na Lua" (2010), de Rodrigo dMart.

ARTE E EPT: DEPOIMENTOS DOS PROFISSIONAIS

AGNES SCHMELING

Precursora dos trabalhos em arte no campus, a professora de música **Agnes Schmeling**, fala um pouco sobre as atividades educativas e artísticas.

Teatro e música: "O Campus Osório não tem curso de música, mas, ao mesmo tempo é reconhecido pelos espetáculos de música e de teatro. (...) Paralelo à disciplina de música dentro do currículo, oferecemos diversas atividades: oficinas, aulas de instrumentos, formação de grupos instrumentais".

Projeto integradores: "Algumas disciplinas se unem e a gente desenvolve um projeto, por exemplo, com temática indígena. Além da música, unimos português, educação física, história com este tema norteador. Daí, temos falas, palestras, vídeos, que servem de material base. Cada disciplina aborda, pelo seu viés, esta temática. Depois, temos um trabalho avaliativo em comum".

Formação integral: "A partir destes projetos, e das próprias aulas, independentemente do estudante cursar administração ou informática, a gente trabalha com arte pois são aspectos culturais que vão ficar para sempre, na formação deste aluno".

Projeto cultural: "No curso de administração, trabalhar com os estudantes a organização de um projeto, de como planejar um trabalho assim, isso é muito profissionalizante".

ESTEVÃO HAESER

O professor de artes visuais Estevão Haeser elabora e conduz projetos musicais e transmidiáticos em Osório.

Projetos Culturais: "Dentro da realidade da EPT nos IFs, essa perspectiva dos projetos culturais seriam os professores e os estudantes estarem antenados e serem capazes de acessar recursos, como os editais de política de arte e cultura (aprovados em 2020), para criar projetos e desenvolver atividades diversas".

Importância da arte no ensino: "Nós, das artes, ainda somos vistos como parte do ensino básico, que não seria profissionalizante. Mas, vale destacar, que existem sete *campi* do IF no Brasil que tem ensino médio integrado em Arte, como é o caso do Campus Centro Histórico São Luis do Maranhão, que além dos cursos técnicos, oferece cursos superiores em dança, artes, música e teatro. Um sonho".

Arte no mundo do trabalho: "Olhar para arte e cultura como trabalho, como profissão é um olhar de respeito. Eu tenho que mostrar esta possibilidade para os estudantes, para que eles percebam que arte é trabalho. Sei que não é um mar de rosas. A gente sabe que não é um mar de rosas. Mas mostrar para eles que existem editais, recursos, meios. Eu já ganhei editais...".

Através das entrevistas com os servidores, mesmo à distância, foi possível conhecer um pouco do cotidiano de trabalho em arte na EPT que ocorre no Campus Osório. Saber sobre iniciativas, experiências e projetos em arte, bem como perceber as dificuldades e os desafios enfrentados pelos professores e técnicos na área.

As entrevistas também foram importantes para apontar o caminho para o produto educacional, direcionando o conteúdo para as noções sobre indústria criativa, produção cultural e projetos culturais, como uma demanda da instituição e algo que possa ser útil e potencializar os encontros entre arte, cultura, produção cultural e a EPT.

BRUNO ACOSTA

Profissional técnico do Campus Osório, atuando na área do audiovisual, **Bruno Acosta** vê possibilidade na **profissionalização na arte:** "Através do projeto, que eu coordenei, de cinema Curta IFRS, eu percebo vários alunos que me procuram para contar que foram buscar o cinema como carreira".

Diálogo e transversalidade: "No processo de arte, ter trabalhos teórico-práticos. Percebo que o professor precisa ouvir e lidar com as expressões dos alunos, com as ideias que eles trazem, para se moldar a um processo, gerando troca de conhecimentos".

Didáticas aplicadas: "Trazer as pessoas, criar um grupo unido, não segregar por qualidade e entender a importância de tratar todos iguais. Arte tem isso. Perceber a importância da descentralização na arte, enfatizar o teórico-prático, dar as bases e sair fazendo, fazendo...".

Este produto educacional é dirigido para professores, técnicos e estudantes da EPT para aplicação em disciplinas, atividades de extensão e pesquisa, como forma de estimular noções sobre arte e produção cultural, apresentando conexões entre cultura, educação, indústria criativa e o mundo do trabalho.

Em paralelo, este trabalho também pode auxiliar aos setores de gestão e administração dos Institutos Federais, no que tange ao planejamento, organização e captação de recursos para atividades artísticas e culturais. Além disso, este produto educacional é de livre acesso a todos os interessados em desenvolver projetos de arte, cultura e educação.

PROJETOS CULTURAIS

Projeto cultural é uma forma de organizar e descrever uma ideia de produto ou serviço, no objetivo de que ela se concretize. Serve para representar em palavras e imagens um conceito que se quer realizar.

Como resultado, um projeto cultural é um documento - em formato de formulário, planilha, portfolio, dossiê ou ofício - que contém todos os elementos possíveis e as demandas de uma proposta para, por exemplo:

- **Apresentação em editais;**
- **Concorrência em licitação;**
- **Explicação de conceitos, histórias e ideias;**
- **Captação de recursos financeiros em fundos, leis de incentivo, patrocínios etc.;**
- **Defesas em *pitch* (reuniões ou encontros para "vender seu peixe").**

O QUE PROJETAR?

O projeto pode prever um **evento ou uma série** deles: show musical, espetáculo teatral ou de dança, festivais e mostras de arte, exposições e bienais artísticas, realização de um desfile, feiras de artesanato etc.;

O projeto pode ser de um **bem ou produto cultural**, como a escrita e a publicação de um livro ou a gravação de um disco, a edição de um documento, a criação de uma obra de arte, etc.;

O projeto pode ser um **serviço cultural**, como palestra, oficinas, seminários, ações continuadas de formação ligadas à arte, educação e cultura, relaciona-se à informação, à pesquisa e ao apoio à produção cultural;

O projeto pode descrever uma **pesquisa ou um sistema de capacitação** e melhorias, com serviços relacionados à preservação e manutenção de bens, histórias e memórias do patrimônio cultural.

Cada um dos Institutos Federais possui diretrizes próprias para orientação, promoção e desenvolvimento do campo da arte e da cultura através de bolsas e de editais. Professores, técnicos e estudantes podem acessar informações através dos sites e das secretarias dos IFs no âmbito de ações de ensino, pesquisa e extensão.

Para além dos muros escolares, há um espaço profissional para a elaboração e produção de projetos culturais, desde a iniciativa privada (contratações e patrocínios diretos) às diferentes formas incentivo e de patrocínio, tais como, bolsas, leis, editais e - até mesmo - financiamento coletivo ("*crowdfunding*").

Entre as formas de fundo e de incentivos gerenciadas pela área pública, existem, por exemplo, no Rio Grande do Sul: Lei de Incentivo à Cultura (LIC-RS), Fundo de Apoio à Cultura (FAC), ambos geridos pela Secretaria de Cultura do RS, além dos fundos municipais de apoio à produção artística: Procultura, de Pelotas, PIC, de Canoas, Fumproarte, de Porto Alegre, Fundo Municipal de Cultura, de Novo Hamburgo, o Financiarte, de Caxias do Sul, e o Funcultura, de Santa Maria.

Na esfera federal, o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) é o responsável por captar e canalizar recursos para o setor, através da lei incentivo à cultura, mais conhecida como Lei Rouanet, criada em dezembro de 1991. Outros órgãos nacionais, como a Funarte e Fundação Palmares, lançam editais específicos de fomento para produção artística e cultural.

Nas leis de incentivo federais, a proposta cultural é aceita como projeto cultural após análises de admissão, cumprindo o descrito como:

"Programas, planos, ações ou conjunto de ações inter-relacionadas para alcançar objetivos específicos, dentro dos limites de um orçamento e tempo delimitados"

(Pronac - Inciso II do art. 3º - IN 01/24/06/2013).



Rodrigo dMart e o ilustrador Índio San em palestra sobre a graphic novel "Um Outro Pastoreio", durante a Feira do Livro, em 2010, na praça central de Santa Maria (RS).

PRODUTOS CULTURAIS

"Expressam ideias, valores, atitudes e criatividade artística e oferecem entretenimento, informação ou análise sobre o presente, o passado (historiografia) ou o futuro (intuição), quer tenham origem popular (artesanato), quer tratem de produtos massivos (jornais, histórias em quadrinhos), quer circulem por público mais limitado (poesia, música erudita)".

(COELHO, 1997, P. 318)

SERVIÇOS CULTURAIS

"Entende-se por serviço cultural a atividade que, sem assumir a forma de um bem material, atende a um desejo ou necessidade de cultura. Incluem a promoção de espetáculos, a informação cultural, a formação para a produção cultural. Nos casos de Estados e instituições, designa uma política cultural".

(COELHO, 1997, P. 341-342)

PROPRIEDADE INTELECTUAL

Quando se trabalha com produção e projetos culturais, é comum encontrar fontes de informação, com fotografias, imagens, sons, e outros dados que não foram criados pelo artista, pesquisador ou proponente do projeto.

O uso de materiais de terceiros é sempre protegido por direitos autorais do criador da obra e podem ter ainda direitos conexos relacionados à obra em questão, pertencentes às gravadoras de música, editora literárias, bancos de imagens. A utilização indevida deste material pode ainda resultar em processos judiciais de danos morais, além dos financeiros.

A recomendação é sempre utilizar seu próprio material artístico e, quando for necessária a obra de terceiros, que seja feita com as devidas liberações e autorizações, que podem incluir pagamento de cessão de uso e sempre dar os devidos créditos de autoria e fontes.

Dar valor à criação artística é fundamental.

FLUXO DO PROJETO CULTURAL

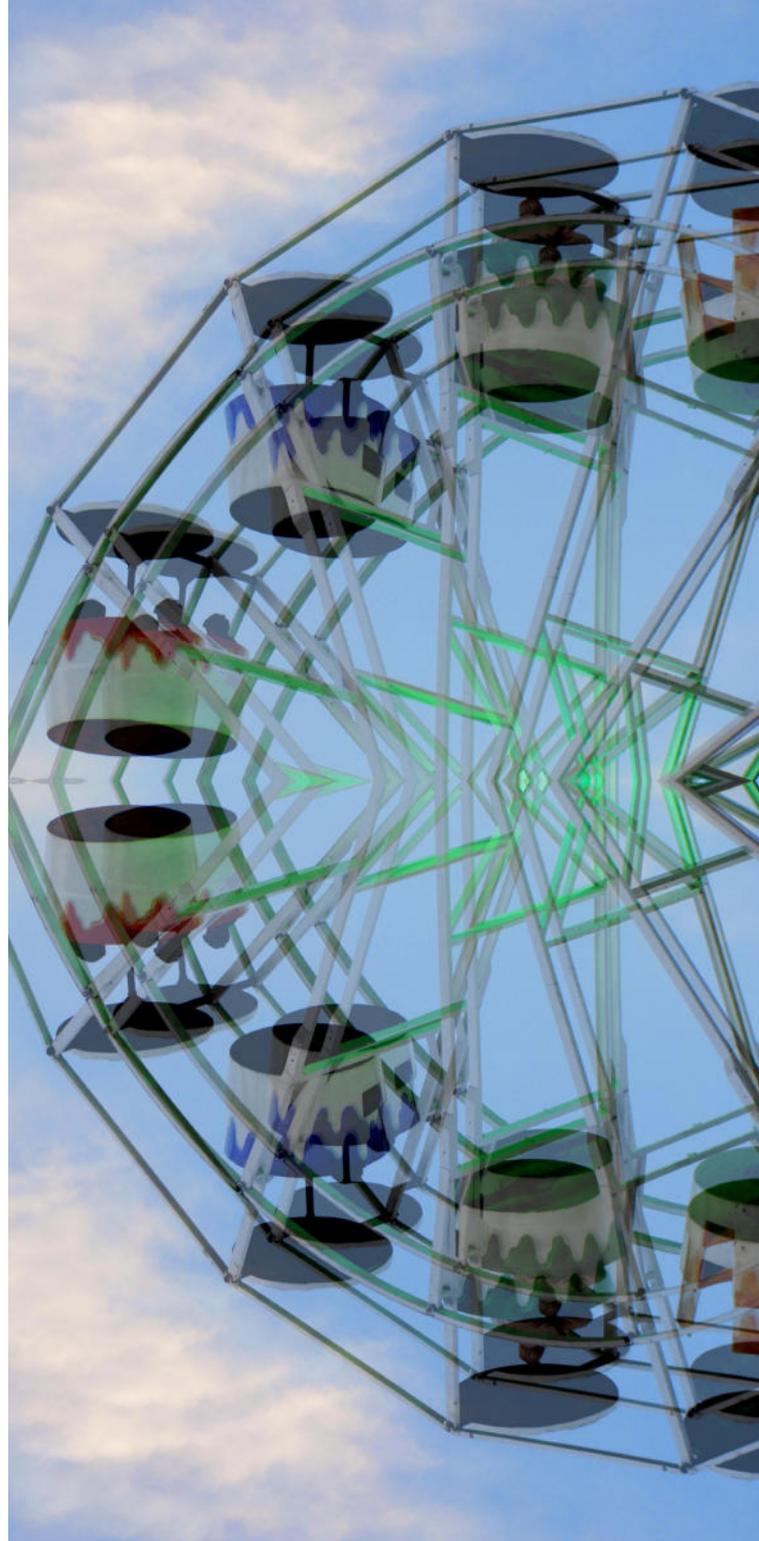
- **Elaboração:** a escrita, a pesquisa, a organização e o planejamento do projeto;
- **Financiamento:** a forma de viabilizar a estrutura e os recursos financeiros para a realização do projeto que podem envolver captação de recursos, patrocínios, apoiadores diretos, inscrições em editais, etc;
- **Execução:** a hora de produzir, colocar a "mão na massa", é que mais, costumeiramente, se chama de produção;
- **Prestação de Contas:** avaliação do trabalho, reunião de notícias e materiais de divulgação, elaboração de relatórios.

A elaboração e o financiamento são etapas que ocorrem antes da execução do projeto.

De acordo com diversas variáveis - como a complexidade de elaboração, busca de patrocínios, inscrição e aprovação em editais, liberação de verbas, questões jurídicas e contratuais, etc - são duas etapas que demandam tempo e organização e que podem levar meses e até mesmo anos, para serem concluídos. Isto, como dito, antecedendo à execução da proposta.



Cartilha "Projetos Culturais: como elaborar, executar e prestar contas" (2014) - Instituto Alvorada Brasil e Sebrae



QUEM ESTÁ PRODUZINDO E PARA QUEM SE DESTINA O PROJETO CULTURAL

Equipe: os proponentes e os principais integrantes da ficha técnica do projeto a ser realizado. É quem vai trabalhar para fazer acontecer a proposta.

Sugerimos que equipe tenha conhecimento e aproximação com o tema a ser trabalhado e uma experiência (mínima) na área de arte e de cultura, que deve ser demonstrada através de currículos, de referências e comprovações de atividades culturais.

Público: Quem vai se interessar por aquilo que está feito. Estimar número de pessoas que serão beneficiadas com o projeto, diretamente e indiretamente.

É pertinente pensar para quem está sendo feita a proposta cultural, de uma maneira democrática, social e comunitária, principalmente, quanto se trabalhando na articulação entre arte e educação profissional e tecnológica. Atentar para incluir questões como acessibilidade, equidade e descentralização das ações.



"Roda Gigante Espelhadas" (2010): fotografia e manipulação digital de imagem, por Rodrigo dMart.

ELEMENTOS DO PROJETO CULTURAL

Em termos gerais, para cada projeto independente da temática é necessária a formulação dos seguintes itens:

- **Objetivo:** o que se quer realizar;
- **Justificativa:** o porquê, os motivos, os anseios, os dados, as referências para a ideia;
- **Metodologia:** como as ações são estruturadas para serem concretizadas;
- **Cronograma:** o quando vai acontecer, a duração e a linha de tempo para a produção do projeto;
- **Planilha de orçamento:** o quanto, quais são os valores e os recursos necessários para realizar as metas propostas.

ETAPAS DE EXECUÇÃO

Para realizar os trabalhos dentro do projeto, recomenda-se as seguintes etapas:

- **Pré-produção:** atividades preliminares como organização, contatos, marcações e contratações;
- **Produção:** realização da ideia, o dia do evento, execução do produto ou serviço;
- **Pós-produção:** fechamento e relatórios, como conferência contábil, registros de divulgação e de atividades etc.



Video-release "Aprenda a Organizar um Show" (2008): Alexandre Barreto - Imagina Conteúdo Criativo

SISTEMAS DE GESTÃO CULTURAL

"Grande esforço tem sido feito em direção ao planejamento e à criação de sistemas de gestão – cultura, museus, patrimônio – que integrem os três níveis de governo, setor privado e comunidade.

Existe a necessidade de criação de novos sistemas e instrumentos de gestão do patrimônio cultural, que, no caso do Brasil, relacionam-se diretamente às questões urbanas, à habitação e às condições de vida".

(RELATÓRIO UNESCO, Escritório Brasil, 2021)

PRODUÇÃO CULTURAL

É o trabalho que integra os campos da elaboração e execução de projetos culturais e que realiza a interlocução entre artistas, governos, instituições e demais elos da cadeia produtiva da cultura.

Os profissionais da produção cultural têm características e interesses multifacetados, com trajetória e repertório de projetos bastante construídos nas práticas e nas oportunidades.

Para uma formação curricular, a produção cultural é um campo acadêmico recente, e as pessoas atuantes vêm de áreas relacionadas como comunicação social, artes cênicas e visuais, música, administração, entre outros.

Como carreira, a produção cultural pode ainda ser subdividida em inúmeras atividades, das quais mais se destacam: produção executiva de projetos, produção artística de carreira, produção de shows (agenciamento), produção de palco de espetáculos de teatro e eventos, produção de rádio, TV, cinema e áudio, captador de recursos, analista de projetos culturais, conforme Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE).

Festival musical de rua "Freak Festival" (2016), em Pelotas (RS). Projeto financiado em edital municipal para eventos, envolve apresentações artísticas, feira e ações educativas.



É DIA DE FEIRA!

Abaixo à esquerda, o modelo traz uma sinopse descritiva e proposta de execução de uma feira fictícia que serve como exemplo para a atividade sugerida ao lado. Como forma de abertura de novas discussões e amadurecimento do processo - tanto nas etapas de pré e de pós-produção - podem ser realizadas pesquisas e avaliações, com equipe e público.

EXEMPLO: PROPOSTA DE EXECUÇÃO E CRONOGRAMA DE UMA FEIRA

PROJETO CULTURAL: A proposta é um festival de artes e ofícios, de múltiplo interesse, com apresentações artísticas, duração de 2 dias, com 5 bancas para artes e artesanato, 2 bancas de alimentação, 5 bancas de empregos e tecnologia, 1 banca para entidade parceira e uma banca para o IF, além de programação de palestras e oficinas. Local: escola, faculdade ou associação de bairro.

CRONOGRAMA:

Pré-Produção:

- **MÊS ANTERIOR AO EVENTO**
Liberações de venda alimentícia, revisão de instalações e autorizações, contatos e confirmações com participantes.
Encargos de execução de música – ECAD.
Divulgação.
- **DIA ANTERIOR AO EVENTO**
Liberação do espaço para realização do evento, com revisão da disponibilidade de energia elétrica.
Montagem estrutural dos estandes e palco de espetáculos.

Produção:

- **DIA DO EVENTO 01**
MANHÃ e TARDE:
Espetáculos e palestras – música, dança e teatro, sonorização, iluminação e telões, ensaios, passagens de som, *datashow*.
Estandes: cada participante é responsável pela arrumação.
NOITE
Desmontagem de equipamento e mostruários.
- **DIA DO EVENTO 02**
MANHÃ e TARDE:
Espetáculos e palestras – música, dança e teatro sonorização, iluminação e telões, ensaios, passagens de som, *datashow*.
Estandes: cada participante é responsável pela arrumação.
NOITE:
Desmontagem de equipamento e mostruários.
Desmontagem final de palco e estrutura de estandes.

Pós-Produção:

- DIAS POSTERIORES AO EVENTO
Prestação de contas, pagamentos e relatório de atividades.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Trabalho de grupo (3 a 4 pessoas), em dois encontros, com duração de duas horas cada, atividade extra-classe (2 horas). Total: 6 horas.

A tarefa é criar uma feira fictícia, seguindo os passos e o exemplo de um projeto cultural, estabelecendo objetivo, justificativa, cronograma, temática (nome), equipe de trabalho, duração, local, fazendo articulação entre arte, cultura, trabalho e EPT.

- **Primeiro encontro:**
 - Palestra sobre projeto cultural
 - Criação dos grupos e desenvolvimento da sinopse do projeto
- **Atividade extra-classe:**
 - Pesquisa para o projeto cultural (programação artística, bancas da feira, oficinas etc)
 - Escrita e montagem da apresentação do projeto da feira
- **Sugestão:** utilize os conhecimentos e as descobertas da atividade prática sobre as indústrias criativas (pág. 13).
- **Segundo encontro:**
 - Apresentação do projeto da feira
 - Avaliação final das propostas e rodada de discussão

Fique atento: Para um projeto verídico, todos os itens previstos em cronograma e metodologia devem ser listados e orçados em planilha de custos. Vale observar também questões como: - O espaço é aberto? O que fazer em caso de chuva? Tem segurança própria? Tem banheiros disponíveis? Como é a acessibilidade?

CONCLUSÃO

Toda jornada encontra desafios. Mas, talvez, nem o mais cético dos autores de ficção científica pensaria que enfrentaríamos uma pandemia em escala global, como ocorreu com a Covid, em 2020, cujos reflexos e desdobramentos ainda estamos sentindo.

Especificamente, para esta proposta, a mudança das atividades presenciais para encontros virtuais gerou inúmeras alterações metodológicas (saindo da observação participante para metodologias ativas, com uso de questionários online, contatos por e-mail, entrevistas via aplicativos de vídeo etc.). Tudo à distância.

O objetivo almejado por esta pesquisa e este produto educacional é uma aproximação entre a arte, cultura, produção cultural e a EPT, em um trabalho que seria desenvolvido junto com professores, técnicos e estudantes no Campus Osório, do IFRS, na cidade de Osório (eu vivo, trabalho e estudo em Porto Alegre).

A pandemia mudou tudo. Impossibilitou a visita ao campus e a interação direta com a comunidade escolar, tão necessária para o desenvolvimento de um aspecto do trabalho que tratava de experiência narrativas (que ficou de fora tanto da pesquisa como do produto) e nos fez focar em projetos culturais, além de restringir os inter-

locutores aos professores e técnicos (sem a presença de estudantes). Paradoxalmente, houve um ganho enorme ao incluir, é claro, as entrevistas com o professor e pesquisador Gabriel Kaplún e poder contar com o apoio dos produtores culturais Alexandre Barreto e Yara Baugarten.

Apesar das diversas adaptações, creio que, de alguma forma, tenhamos conseguido êxito. No produto educacional "Arte, Cultura e Produção Cultural na EPT: guia para o acesso e para o desenvolvimento de projetos culturais", mantivemos o foco na importância de conhecer e aplicar a dinâmica de um projeto nos planos e perspectivas do mundo do trabalho e do mundo da cultura como uma forma de facilitação de organização e coordenação da explanação das metas e expressão de ideais. Assim, humildemente, acreditamos.

Toda esta jornada foi guiada e possibilitada pela orientação e amizade da professora doutora Maria Cristina Caminha de Castilhos França.

Certamente, ainda há muito a avançar. Esperamos ter contribuído na esperança de que os campos da arte, da produção cultural e da EPT se interconectem e sempre se desenvolvam.

A close-up photograph of a car headlight. The headlight is circular and has a clear lens with a grid pattern. It is surrounded by a blue frame that has several orange splatters on it. The headlight itself is also covered in orange splatters, which appear to be paint or a similar substance. The background is dark and out of focus.

Fotografia de Rodrigo dMart (2009).

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; Horkheimer, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- BRASIL. *Um novo modelo em educação profissional e tecnológica: concepção e diretrizes*. Brasília: Ministério da Educação, 2010. Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6691-if-concepcaoediretrizes&category_slug=setembro-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em 19/11/2019.
- CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. *Ensino médio integrado*. In: CALDART, Roseli et al. (org.). *Dicionário da Educação do Campo*. Rio de Janeiro: EPSJV; São Paulo: Expressão Popular, 2012a.
- COELHO, Teixeira. *Dicionário crítico de política cultural*. São Paulo: Iluminuras, 1999. 384p.
- CORREIA, Miguel; COSTA, José. *Measuring creativity in the EU member states*. *Investigaciones Regionales*. Vol. 30, Pag. 7-26, Espanha. Disponível em: <https://old.aecr.org/images/ImatgesArticles/2014/12/01Correia.pdf> Acesso em 20 de outubro de 2021.
- DALLA COSTA, Armando; SOUZA SANTOS, Elson. *Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual*. *Economia & Tecnologia*. Ano 07, Vol. 25, Abril/Junho de 2011, UFPR.
- DOU. *Resolução CNE/CP N° 1/21*. Ministério da Educação. Disponível em <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-cne/cp-n-1-de-5-de-janeiro-de-2021-297767578>. Acesso em 5 de julho de 2021.
- EUA. Departamento de Educação. *Mudança no número e tipos de instituições pós-secundárias- 2000 – 2014*. Washington: National Center for Education Statistics, 2017.
- FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: StudioNobel, 1995.
- FREIRE, Paulo. *Ação cultural para a liberdade: e outros escritos*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002. 10ª edição.
- FREIRE, Paulo. *Educação como prática de liberdade*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1982. 13ª edição.
- GOVERNO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. *Programa RS Criativo completa dois anos de fomento à economia criativa*. Disponível em <https://estado.rs.gov.br/programa-rs-criativo-completa-dois-anos-de-fomento-a-economia-criativa>. Acesso em 20/10/2021.
- IPEA. *Panorama da economia criativa no Brasil*. Brasília: Secretaria de Assuntos Estratégicos da Presidência da República, 2013.
- ITAÚ CULTURAL. *Observatório do Itaú Cultural*. Disponível em <https://www.itaucultural.org.br/observatorio-itaucultural>
- KAPLÚN, Gabriel. *Educar ya fué?: culturas juveniles y educación*. Gabriel Kaplun, Uruguai, 2008.
- KAPLÚN, Gabriel. *Material educativo: a experiência de aprendido*. In: *Revista Comunicação & Educação*. São Paulo, 2003, p. 46-60.
- LIBÂNEO, José Carlos. *A pedagogia crítico-social dos conteúdos*. In: GAYA, Daniele; FREITAS, Aparecida. *Tendências pedagógicas de Libâneo e Saviani: possíveis influências na educação contemporânea*. Disponível em: http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/V2OrYgRk1SbE-qSQ_2020-12-14-17-24-10.pdf. Acesso em: 21/10/2021
- MEC. *Catálogo Nacional de Cursos Técnicos*. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=77451-cnct-3a-edicao-pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2021
- MORÁN, José. *Mudando a educação com metodologias ativas*. In: *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas, Vol. II, PROEX – UEPG, Ponta Grossa, 2015, p. 15-33.
- PACHECO, Eliezer M.; CALDAS, Luiz; SOBRINHO, Moisés D. *Institutos federais de educação, ciência e tecnologia: limites e possibilidades*. In: PACHECO, Eliezer M. and MORIGI, Valter (org.). *Ensino Técnico, Formação Profissional e Cidadania: A Revolução da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil*. Selo Tekne, Penso Editora Ltda. Porto Alegre, 2012.
- RAMOS, Marise. *História e política da educação profissional*. Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2014.
- SENAI/FIRJAN. *Mapeamento da indústria criativa no Brasil – 2019*. Disponível em <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>. Acesso em 10 de outubro de 2021.
- UNCTAD. *Relatório de economia criativa 2008/2010: economia criativa uma opção de desenvolvimento*. – Brasília: Secretaria da Economia Criativa/Minc; São Paulo: Itaú Cultural, 2012. Disponível em https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_pt.pdf. Acesso em 10 de outubro de 2021.
- VIEIRA, Josimar; CASTAMAN, Ana Sara (org.). *Organização e memórias da educação profissional e tecnológica: constatações e proposições*. Curitiba: CRV, 2020.

SUGESTÕES

BARRETO, Alexandre. Aprenda a organizar um show. Porto Alegre: Imagina Conteúdo Criativo, 2008.

BORDIEU, Pierre, DARBEL, Alain. O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público. Editora Zouk/EDUSP, Porto Alegre, 2007.

CANEVACCI, Massimo. Sincréтика: explorações etnográficas sobre artes contemporâneas. Barueri: StudioNobel, 2013.

CAPRA, Fritjof. O ponto de mutação. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.

CESNIK, Fábio de Sá. Guia do incentivo à cultura. Barueri, SP: Manole, 2007.

GUEIROS JR., Nehemias. O direito autoral no show business. Rio de Janeiro: Gryphus, 2000.

IMAGINA CONTEÚDO CRIATIVO. Site de projetos culturais. Disponível em <https://imaginaconteudo.com>. Acesso em 09 de outubro de 2021.

MARTINS, Rodrigo Nolte. O movimento Mangue Beat: uma alternativa da música regional no processo de globalização. Pelotas: 1997. 51p. Monografia (Bacharelado em Jornalismo) - ECOS, UCPel, 1997.

MORAES, Dênis de (org). Globalização, mídia e cultura contemporânea. Campo Grande: Letra Livre, 1997.

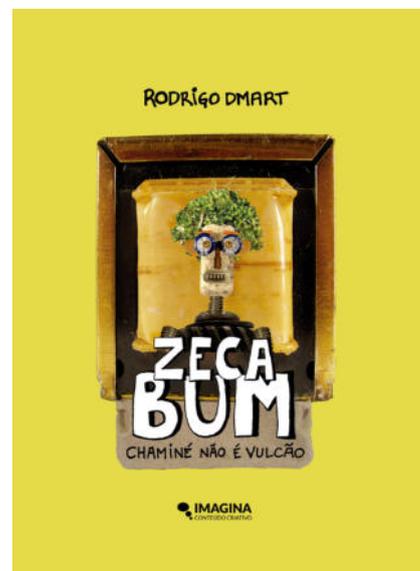
MOREIRA, Marco Antonio. As pedagogias de Paulo Freire. In: Teorias de Aprendizagem. São Paulo: E.P.U., 2014, p. 149-157.

OBSERVATÓRIO DA INDÚSTRIA CRIATIVA. Programa RS Criativo. SEDAC/RS, Governo do Estado do Rio Grande do Sul. Disponível em <https://cultura.rs.gov.br/observatorio>. Acesso em 09 de outubro de 2021.

PRESTES FILHO, Luiz Carlos. Economia da cultura: a força da indústria cultural no Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: E-Papers, 2002.

REVISTA NONADA. Sobre Viver de Cultura. Porto Alegre, 2021.

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? Edições Loyola, 2005.





Alguns projetos e atividades de Rodrigo dMart, entre 2010 e 2019. Na página anterior: show de lançamento do álbum "Próximos Distantes", da banda Doidivas, em escola municipal, em Pelotas (RS), capa do livro "Zeca Bum - Chaminé Não é Vulcão" (2019), página dupla da graphic novel "Um Outro Pastoreio", de dMart e Indio San (2010-2020), e oficina com educadores em escola (2019). Acima: Oficina de percussão e ritmos regionais, na Escola Municipal Fernando Osório, em Pelotas (RS), e capa do livro ilustrado "O Último Homem na Lua", de dMart e Antônio Augusto Bueno (2012).

AUTORES E CONTATOS

RODRIGO DMART (Rodrigo Nolte Martins) nasceu em Pelotas (Brasil), em 1974. É músico, escritor, jornalista, artista multimídia, pesquisador e produtor cultural. Vive e trabalha em Porto Alegre, junto com a esposa, **Yara Baungarten**, na **Imagina Conteúdo Criativo**, ateliê de arte e escritório de produção que realiza consultoria e **elaboração de projetos culturais**, desde 2008.

Formado em jornalismo na Faculdade de Comunicação Social (UCPel). Pós-graduado em Desenvolvimento de Jogos Digitais (PUC-RS). É mestrando no Mestrado Profissional em Educação Profissional em Rede Nacional (ProfEPT), no Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS).

Como jornalista, trabalhou durante 17 anos na **TVE-RS** e **FM Cultura**, como editor, produtor, diretor de programas e coordenador de projetos especiais. Atualmente, atua como jornalista na Secretaria da Agricultura, Pecuária e Desenvolvimento Rural do RS. Foi coordenador de Música e Artes Cênicas da Secretaria de Cultura, em Pelotas.

Baterista, letrista e compositor. Tem cinco álbuns com a banda de rock **Doidivas** (1995-atual). Em 2020, lançou o primeiro EP com o duo **Departamento D**. Como escritor, é roteirista e autor da graphic novel "**Um Outro Pastoreio**" (2010-2020), do livro ilustrado "**O Último Homem na Lua**" (2012) e do infantojuvenil "**Zeca Bum – Chaminé Não é Vulcão**" (2019).

MARIA CRISTINA CAMINHA DE CASTILHOS FRANÇA

Doutora em Antropologia Social (UFRGS). Mestre em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002). Possui graduação em Bacharelado e Licenciatura em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1997).

Professora e Pesquisadora do IFRS (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre). Desenvolveu projeto de Pós-doutorado no BIEV (Banco de Imagem e Efeitos Visuais)/UFRGS. Atua como docente no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) em Rede e docente colaboradora no Programa de Pós-graduação Educação em Ciências: química para a vida e saúde (PPGQVS/UFRGS).

É Editora-chefe da Revista ScientiaTec, periódico do IFRS. Sua experiência na área de Antropologia tem ênfase em Antropologia Urbana, atuando principalmente nos seguintes temas: memória, envelhecimento, alimentação, representação social, família, genealogia, relação geracional e imagem, ofícios e profissões.

Ficha Técnica:

Textos, artes e projeto gráfico: Rodrigo dMart

Revisão: Rodrigo dMart e Yara Baungarten

Fotografias: Yara Baungarten e Rodrigo dMart.

Todas as imagens deste guia são obras ou fazem parte de projetos artísticos, culturais e educativos realizados por Rodrigo dMart, com os direitos reservados ao autor e à Imagina Conteúdo Criativo, com cedência de uso para este produto educacional.

E-mails:

Rodrigo: rodrigonoltemartins@gmail.com

Maria Cristina: mcristina.franca@poa.ifrs.edu.br