

FLOW – FESTIVAL DE LINGUAGENS EM ARTE E TECNOLOGIA

CONVOCATÓRIA PARA BOLSA VIVÊNCIA

APRESENTAÇÃO

O Flow 2021 - Festival de Linguagens em Arte e Tecnologia, projeto de Cali Gestão Cultural e Comunicação financiado pela Secretaria do Estado da Cultura do RS, abre chamada e convida interessados a se inscreverem no programa de Bolsa Vivência, que irá selecionar 05 estudantes dos cursos de artes visuais, tecnólogo em jogos digitais e criação digital bem como cursos correlatos da Universidade de Caxias do Sul para vivência prática de curta duração durante o Festival FLOW.

Os estudantes selecionados participarão da residência artística do Flow, atuarão como monitores e consultores na área das tecnologias para os artistas residentes, farão monitoria na Instalação de Realidade Virtual, participarão da criação de conteúdos para as plataformas digitais do Festival, acompanharão as atividades realizadas na Estação Férrea e na Praça das Feiras, bem como em outras atividades que possam surgir. Com isso se propõe um estímulo para os selecionados vivenciarem na prática alguns processos que são estudados no contexto acadêmico.

As inscrições serão gratuitas e deverão ser realizadas no período de 01 de setembro a 20 de setembro de 2021 por meio de formulário eletrônico.

SOBRE O FLOW

Flow 2021 - Festival de Linguagens em Arte e Tecnologia é um festival que une arte e tecnologia tendo como principal plataforma de exposição os espaços urbanos da cidade. O Flow une residência artística, projeções mapeadas e em grande escala, instalação artística, live cinema, show de luzes e projeções itinerantes. Trata-se de um projeto experimental que visa despertar a produção cultural digital com foco em arte e tecnologia.

Aproximar a arte e tecnologia é uma forma de ampliar as possibilidades dos fazeres artísticos e da fruição da arte. As ações propostas pelo festival permitem que o espectador interaja não só com as obras, mas com pontos históricos importantes para a cidade, resignificando a sua relação com esses locais. A tecnologia vem justamente para acrescentar, estando, também, a serviço da história.

Como forma de estímulo à produção de arte e tecnologia, vamos realizar a Residência Artística cuja proposta é promover a experimentação de trabalhos autorais, com o uso de ferramentas tecnológicas apresentadas nas oficinas. Os envolvidos, além de produzirem seus trabalhos, realizarão ações na cidade com o intuito de compartilhar os processos desenvolvidos durante a residência.

Este projeto tende a aproximar a produção artística e cultural do público jovem. O uso da tecnologia nas artes tem um apelo mais atual, e quando exposta na cidade possibilita uma aproximação com outras pessoas que não tem tanto convívio com a arte contemporânea.

O FLOW conecta a obra, o artista, o público e a cidade.

OBJETO DA CONVOCATÓRIA

Constitui-se como objeto da convocatória a participação na bolsa vivência do Flow.

BOLSA VIVÊNCIA - 05 vagas

Inscrição: 01 a 20 de setembro de 2021

Duração da bolsa: 1 mês

Início do programa: Setembro de 2021

Finalização: Outubro de 2021

Local das atividades: Campus 8 e Cidade Universitária;

Bolsa pesquisa: R\$ 600,00 (mais desconto dos impostos decorrentes)

Localidade: Caxias do Sul

A quem se destina

Estudantes dos cursos de Artes Visuais, Tecnólogo em Jogos Digitais e Criação Digital bem como cursos correlatos da Universidade de Caxias do Sul - RS.

PROGRAMAÇÃO DA RESIDÊNCIA:

04/10 | Segunda- Feira

Local: Campus 8

Oficina: Poeme-se

Ministrante: Marcelo Andrighetti

Ementa: Na oficina Poeme-se a intenção maior é mostrar como se constrói a ponte entre as ideias que estão na cabeça e o papel, onde a realidade passa a existir. Os resultados podem ser vistos com clareza no trabalho, na vida pessoal, no autoconhecimento.

Mesa Redonda

Local: Sala Marelli - Campus 8

Participantes: Silvana Boone, Marcelo Fardo, Ceci Soloaga, Guilherme Santin

Resumo: Reunindo três profissionais das áreas afins ao projeto, a mesa redonda tem por objetivo conceituar arte e tecnologia e contextualizar as manifestações artísticas pautadas e construídas através das tecnologias digitais ou computacionais no universo contemporâneo da arte, destacando o lugar do artista, das relações entre a arte e as diversas tecnologias que promovem criações através de diferentes mecanismos e suportes.

05/10 | Terça-feira

Local: Campus 8

Narrativas Digitais

Ministrante: Marcelo Andrighetti

Ementa: Para desenvolver um roteiro, vamos esmiuçar os três pilares que sustentam a construção de uma narrativa, e conhecer os principais aspectos que fazem uma história se transformar em uma obra de arte.

Oficina: Som além da Música

Local: Campus 8

Ministrante: Guilherme Santin

Ementa: Esta oficina propõe que os participantes observem e reconheçam as possibilidades sonoras além da organização musical. Serão vistos temas como paisagem sonora e conceitos de sonoplastia.

06/10 | Quarta-feira

Local: Cidade Universitária

Oficina: Pintura Digital no Photoshop

Ministrante: Prof. Julio Colbeich

Ementa: Esta oficina se propõe a demonstrar princípios de pintura digital no software

Photoshop e processos de criação de imagem digital. Os participantes irão realizar exercícios de pintura digital.

Introdução à Animação de Personagem em 3D com Blender

Local: Cidade Universitária

Ministrante: Prof. Me. Marcelo Luis Fardo

Ementa: Por meio do software Blender, os participantes irão trabalhar de forma interativa o processo de animação de um personagem em 3D, levando em consideração princípios da animação clássica.

07/10

VR- Realidade Virtual

Ministrante: Ceci Soloaga e Ygor Marotta

Ementa: Através da realidade virtual, com a tecnologia do *app tilt brush*, os participantes irão imergir em uma vivência onde poderão desenvolver experiências em técnicas de desenho 3D. A tecnologia permite pintar no espaço tridimensional.

08/10

Oficina: Produção Musical

Ministrante: Guilherme Santin

Ementa: Os participantes irão desenvolver temas sonoros utilizando tecnologias digitais como apoio, e capturá-los em mídia digital.

08/10 Sexta à noite: Mostra no Campus 8

COMO PARTICIPAR?

Os candidatos devem enviar até o dia 20 de setembro de 2021 às 23h59, sua candidatura preenchendo o formulário no link: <https://forms.gle/KFSZhZAp8baZRqJ86>

Dentre os arquivos enviados estão:

- Carta de apresentação (máximo 300 palavras);
- Currículo resumido, com ênfase nos últimos 3 anos;
- Portfólio com principais trabalhos realizados;
- Vídeo apresentação, falando de que forma a sua produção artística se relaciona com um projeto que envolve tecnologias em escala urbana;

TERMOS, CRONOGRAMA E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Perfil desejado

Para o programa buscamos pessoas interessadas em seguir um diálogo sobre a atual produção de arte e que utilizem as tecnologias como suporte ou técnica nas suas produções artísticas; É importante que os interessados já possuam trajetória dentro do campo das artes visuais ou campos relacionados, como audiovisual, arquitetura, dança, museologia, design, criação digital. Para as residências será necessária uma dedicação de 1 (uma) semana para permanência em Caxias do Sul.

CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- Podem se inscrever gratuitamente estudantes dos cursos de artes visuais, tecnólogo em jogos digitais e criação digital bem como cursos correlatos da Universidade de Caxias do Sul;

RESPONSABILIDADES DE PARTICIPAÇÃO

- Participação integral na programação da residência;
- Criação de conteúdo para as plataformas digitais do Festival, tanto para as redes sociais, quanto para painéis de led;
- Apresentação pública dos trabalhos desenvolvidos durante a bolsa vivência;
- Cedência ao Flow - Festival de Linguagens em Arte e Tecnologia , os direitos patrimoniais autorais das imagens e sons das propostas artísticas apresentadas no contexto da bolsa vivência, assim como o direito de uso de imagem e voz para fins de divulgação, por tempo ilimitado;
- Custear as despesas de alimentação, transporte e outras despesas pessoais;
- Participação como monitor na instalação;

SÃO RESPONSABILIDADES DO FESTIVAL

- Fornecedor estrutura necessária para exposição das obras resultantes;
- Fornecer infraestrutura adequada à realização das residências;
- Promover ampla divulgação dos artistas residentes e suas obras;

COMO FUNCIONA A SELEÇÃO:

A seleção obedecerá duas etapas:

- 1 Inscrição e habilitação
- 2 Curadoria e seleção
- 3 Entrevista (via videoconferência) com finalistas que farão a residência;

O resultado da seleção será realizado diretamente aos selecionados, por e-mail. O resultado também será divulgado por meio do site e redes sociais vinculados ao projeto.

CRONOGRAMA

Esta convocatória obedecerá o seguinte cronograma, que poderá ser alterado se a produção entender necessário.

- 01 de Setembro: Anúncio da convocatória;
- 20 de Setembro: Encerramento das inscrições;
- Entrevistas com finalistas;
- Divulgação dos selecionados para o programa;
- Início do programa Bolsa Vivência;

FORMALIZAÇÃO DOS REPASSES DE AJUDA DE CUSTO

Cada um dos estudantes selecionados para a bolsa vivência será contemplado com o valor de R\$600,00 (seiscentos reais) pago em uma parcela, com desconto dos impostos decorrentes. O pagamento será efetuado ao final do período de realização da bolsa vivência na conta informada durante o processo de seleção.

TUTORES DO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA E BOLSA VIVÊNCIA:

MARCELO ANDRIGHETTI

Graduado em Comunicação Social com habilitação em jornalismo, desenvolveu trabalhos no rádio, na televisão, na mídia impressa e na assessoria de imprensa. Atua como roteirista na área audiovisual. Dentre seus principais trabalhos está a coordenação da equipe que escreveu a série documental *As Cidades Azuis*, com 13 episódios, que foi ao ar pelo Canal Brasil e a atuação como roteirista no longa-metragem *EM - Mentor Extraterrestre* (Foz do Iguaçu), que será lançado neste ano, de 2021. É autor de seis livros e professor convidado da pós-graduação em Produção Multimídia, da ESPM, além de ser o ministrante do curso "Storytelling: contar histórias para atrair pessoas".

CECI SOLOAGA E YGOR MAROTTA

Duo de artistas visuais residentes em São Paulo, fundadores do coletivo Vj Suave. Especialistas em arte digital, VJ Suave trabalha animação quadro a quadro projetada na superfície urbana, misturando tecnologia com street art. Com suas obras, o dúo propõe um momento único de conexão entre o espectador e a cidade, misturando história animada com vida real. Em 2012 criaram o projeto "Suaveciclo", um triciclo adaptado para projetar desenhos de animação nas ruas, com ele viajaram para mais de 20 países. As animações são desenvolvidas a partir de desenhos feitos a mão e projetados de acordo com a arquitetura do espaço, iluminando paredes, árvores, prédios e diferentes superfícies da cidade.

MARCELO FARDO

Mestre em Educação e doutorando em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade de Caxias do Sul. Bacharel em Tecnologias Digitais pela mesma instituição. Atualmente coordena o Bacharelado em Criação Digital e o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais na Universidade de Caxias do Sul, onde também atua como professor nas áreas de game design, modelagem e animação tridimensional, fotografia e imagem digital. Possui também experiência profissional em fotografia e vídeo.

JULIO COLBEICH

Julio Colbeich, professor universitário, formado em Publicidade e Propaganda, especialista em Design Gráfico, mestre e doutor em Comunicação pela Unisinos. Trabalhou em diversas instituições de ensino superior como ULBRA, FTEC, FEEVALE, atualmente sou professor dos cursos de Design, Publicidade e Propaganda, Criação Digital e Relações Públicas da UCS em Caxias do Sul.

GUILHERME SANTIN

Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Caxias do Sul. Possui graduação em Licenciatura em Música pela Universidade de Caxias do Sul (2014) e graduação em Bacharelado em Filosofia pela Universidade de Caxias do

Sul (2010). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Música. Atua como professor particular de piano, violão, e teoria musical. Em 2020 foi produtor da minissérie documental Limpeza de Ouvidos.

CALI TROIAN

Gestora Cultural, graduada em Relações Públicas pela Universidade de Caxias do Sul, com Pós-Graduação Lato Sensu em Gestão Cultural: cultura, desenvolvimento e mercado (SENACSP), extensão em Administração Pública da Cultura pela UFRGS/Ministério da Cultura e MBA descontinuado em Gestão de Bens Culturais pela FAI; É especialista em planejamento, execução e gestão de projetos e programas culturais, atua na área de comunicação e cultura desde 2006. Idealizadora e diretora do Flow - Festival de Linguagens em Arte e Tecnologia e do Tėti - Festival de arte e cultura para a infância.

SOBRE CALI GESTÃO CULTURAL E COMUNICAÇÃO:

Somos um escritório de planejamento, produção e gestão cultural. Transformamos ideias em projetos que conectam e transformam pessoas. Realizamos projetos culturais que integram a comunidade local, oferecendo experiências diferenciadas. Mais do que lançar projetos, temos o propósito de levar a cultura para as pessoas. Com o nosso trabalho queremos transformar vidas e ativar positivamente o calendário de atividades culturais da região da Serra Gaúcha.

Nosso trabalho está alicerçado na contribuição ao alcance dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável. Somos um escritório de economia criativa que desenvolve e executa projetos de impacto, que contribuem para o desenvolvimento artístico, desenvolvimento humano, promoção da qualidade de vida e bem-estar social. Trabalhamos continuamente em parceria com poder público, ONGs, OSCs, e iniciativa privada. Em 2021 celebramos nosso 15º aniversário, com um portfólio que conta com mais de 70 projetos culturais com impacto cultural, social e econômico, através da geração de emprego e renda.

Nossa missão é atuar como agente de transformação sociocultural, oferecendo à sociedade projetos culturais inovadores e experiências criativas e transformadoras.

Informações

www.caligestaocultural.com

projetos@caligestaocultural.com

54 98434.1531 - 98415.1372