

SESC SÃO PAULO NA CAMPUS PARTY BRASIL

A instituição leva ao evento uma programação gratuita que inclui vivências e debates sobre tecnologia, cultura, games e representatividade. Na Arena, estimula os visitantes a se desplugarem com atividades físico-esportivas e artísticas

Este ano o **Sesc São Paulo** participa da 12ª edição da **Campus Party Brasil** compartilhando não só experiências ligadas à **tecnologia** e **cultura maker** como também à **arte**, **representatividade**, **literatura**, **moda** e até **maternidade**. Nos dias 13 a 16 de fevereiro, a instituição estará presente na ‘*Open Campus*’, área de circulação gratuita do festival, por onde devem passar cerca de 120 mil pessoas, com atividades fixas e debates. Na *Arena*, espaço reservado aos ‘*campuseiros*’, o Sesc oferecerá ações de engajamento físico e imersões artísticas.

Os visitantes do estande do Sesc São Paulo na ‘*Open Campus*’ poderão conferir uma amostra do que é oferecido regularmente no **Espaço de Tecnologias e Artes (ETA)**, presente em 37 unidades da instituição, com salas-laboratório dedicadas às práticas educativas que utilizam suportes tecnológicos e digitais, sempre com uma atmosfera de liberdade, reflexão e cooperação, nas quais elementos analógicos também são bem-vindos. Para isso, o **Sesc São Paulo** vai estruturar seis bancadas onde os visitantes do evento terão acesso a vivências gratuitas realizadas praticamente o dia inteiro. Alguns exemplos do que elas oferecem são: desenvolvimento de objeto em **impressora 3D**; demonstração de **corte a laser**; **criação de animatrônicos e brinquedos controlados por Arduino e sensores**; **aulas abertas de técnicas têxteis** e modelagem para produção de peças de vestuário; e **games** com jogos digitais nacionais com temáticas sobre **representatividade negra, indígena e de gênero**.

Destaque também para a bancada com óculos de realidade virtual, nos quais serão exibidos **três curtas da Mostra Internacional de Cinema**: *Ultraman*, *Zero Days* e o oportuno *Rio de Lama*, documentário sobre o rompimento da barragem em Mariana (MG), produzido pelo artista Tadeu Jungle.

Atividades com foco na troca de saberes contarão com nomes relevantes em debates sobre tecnologia livre, literatura, games, representatividades e até maternidade. Alguns dos facilitadores dos bate-papos são: o influente cartunista **André Dahmer** - autor de quadrinhos nos jornais O Globo e Folha de São Paulo -; o

sociólogo e conselheiro do Comitê Gestor da Internet (CGI) **Sergio Amadeu** - defensor e divulgador do Software Livre e da Inclusão Digital no Brasil -; o artista visual **Fred Paulino** - cientista da Computação pela UFMG -; o indígena **Oswaldo Isaka** - professor na aldeia São Joaquim/Centro de Memórias, Terra Indígena Kaxinawá do Baixo Rio Jordão, no Acre, e um dos criadores do game 'Os Caminhos da Jiboia' -; a mãe influencer e **criadora de uma marca** de roupas afro **Ana Paula Xongani**; **Samira Almeida** - fundadora do livro aplicativo *StoryMax* -; a designer **Thaiz Leão** - criadora das tirinhas Mãe Solo -; e a educadora de tecnologia, militante feminista e entusiasta do software livre **Maraiza Adami**. (*Calendário completo, abaixo*).

Já na *Arena*, área destinada aos 'campuseiros', o **Sesc São Paulo** oferecerá práticas corporais como contraponto ao já extenso calendário voltado às tecnologias preparado pelo festival. Para ajudar os campuseiros a se desplugarem por alguns instantes, o **Sesc São Paulo** ativa o **Espaço Wellness**, com técnicas como Treino Gaia e Dança K-Pop, e uma série de atividades esportivas realizadas em uma quadra.

A instituição também levará **arte** para os campuseiros no **Lounge Sesc**, onde ocorre a audição do álbum *Modo Avião* do compositor **Lucas Santanna**; no **Palco Entertainment**, a palestra-performance **Poéticas Orbitais**, com o artista mexicano **Nahum** e, no **Palco Makers**, a palestra **Experiências em Audiovisual e Animação nos Espaços de Tecnologias e Artes do Sesc São Paulo**, com o educador do ETA do Sesc Jundiaí **Felipe Calixtre**.

O envolvimento do **Sesc São Paulo** com a propagação do conhecimento tecnológico não se limita ao período da **Campus Party**. O programa de Tecnologias e Artes da instituição faz parte de sua ação socioeducativa permanente e é desenvolvido o ano todo em cursos e oficinas nas unidades capital, do litoral e do interior do estado.

Sesc no Campus Party Brasil 2019

Programação Open Campus

BANCADAS

Terça a quinta-feira – 13, 14 e 15 de fevereiro - 10h às 20h

Sábado – 16 de fevereiro - 10h às 16h

- Bancada Técnicas Têxteis

Com o Ateliê Vivo

Aulas abertas conduzidas pelo Ateliê Vivo, uma biblioteca pública de modelagens. Após assistirem a uma introdução à costura, os participantes serão estimulados a

produzir sua própria peça a partir de moldes disponíveis (pochete, bolsa, travesseiro, calcinha, cueca e shorts).

- Bancada Fabricação Digital I

Com Sítio do Astronauta

Atividade aberta com o objetivo de introduzir e familiarizar o público com o uso da impressora 3D, oferecendo a oportunidade de produzir a sua própria peça a partir de uma ideia ou desenho no papel ou com software de modelagem, acompanhando o processo entre imagem e materialização.

- Bancada Fabricação Digital II

Com Rodrigo Mafra e Natália Calamari

Exibição e demonstração do processo de corte a laser explicando as potencialidades dessa nova tecnologia aplicada às artes e processos criativos envolvidos no aprendizado de novas tecnologias. Área para demonstração, com possibilidade de atividade prática e teórica, com computador com software livre de projetos vetoriais.

- Bancada Eletrônica Criativa

Com Glauco Paiva

Laboratório aberto de traquitanas, engenhocas e outros inventos em que o artista trabalha e recebe o público explicando o funcionamento das obras. Criação de animatrônicos controlados por sensores de áudio e movimento, brinquedos controlados por arduinos e sensores criando novos comportamentos.

- Bancada Realidade Virtual – Mostra Internacional de Cinema

Três óculos de realidade virtual apresentam curtas da Mostra Internacional de Cinema: Ultraman, Zero Days e Rio de Lama.

- Bancada Games (Vivência)

Com Game & Arte

Atividade com três jogos digitais nacionais que propõem uma reflexão sobre a representatividade negra, indígena e trans. Estarão disponíveis ao público o game Huni Kuin, produzido pelo índio Kaxinawá Osvaldo Isaka, Pug Corn, game narrativo desenvolvido por Mariana Souto em conjunto com a Casa de Acolhida a Mulheres Transsexuais e Travestis Florescer, e A Nova Califórnia, projeto do estúdio Game e Arte, baseado no conto homônimo de Lima Barreto, desenvolvido pela Game e Art.

DEBATES

- Tecnologias Livres

Com Sergio Amadeu, Fred Paulino e Maraiza Adami

Quarta-feira, 13 de fevereiro, das 17h às 18h

- Experiências Literárias e Tecnologias

Com André Dahmer, André Valias e Samira Almeida

Quinta-feira, 14 de fevereiro, das 17h às 18h

- Games e Representatividade

Com Tainá Felix, Osvaldo Isaka e Mariana Couto

Sexta-feira, 15 de fevereiro, das 17h às 18h

- Debate Protagonismo feminino e maternidade nas mídias sociais

Com Thaiz Leão (Mãe Solo), Thais Farage e Ana Paula Xongani

Sábado, 16 de fevereiro, das 15h às 16h

Programação na Arena

(exclusiva para os campuseiros)

ESPAÇO WELLNESS

- Treino Gaia

Com Hérica Sanfelice

12 de fevereiro - 13h, 15h, 17h, 19h e 21h

- Dança K Pop

Com Thiago Tang

13 de fevereiro – 11h, 13h, 15h, 17h, 19h e 21h

- Equilíbrio, Agilidade e Coordenação *(com elementos da Ginástica Multifuncional)*

Com instrutor do Sesc

14 de fevereiro - 11h, 13h, 15h, 17h, 19h e 21h

- Yoga

Com instrutor do Sesc

15 de fevereiro - 11h, 13h, 15h, 17h, 19h e 21h

- Dança de Passinho

Com Jefferson Cebolinha

16 de fevereiro – 11h, 13h, 15h e 17h

QUADRA

Funcionamento das 10h às 20hs

- Desafios Esportivos

Com instrutores do Sesc

11 de fevereiro, a partir das 14h

- Esportes de Raquetes

Com instrutores do Sesc

12 de fevereiro, a partir das 14hs

- Desafios Esportivos

Com instrutores do Sesc

13 de fevereiro, a partir das 14hs

- Jogos Populares

Com instrutores do Sesc

14 de fevereiro, a partir das 14h

- Desafios Esportivos

Com instrutores do Sesc

15 de fevereiro, a partir das 14h

- Jogos Populares

Com instrutores do Sesc

16 de fevereiro, a partir das 14h

**Serão disponibilizados equipamentos de tênis de mesa ao longo de todo o evento numa área ao lado da quadra.*

LOUNGE SESC

Funcionamento de 12 a 16 de fevereiro, com sessões às 14h, 15h30, 17h, 18h30 e 21h

Audição do álbum *Modo Avião*, em formato de intervenção artística para o público presente na Arena Campus Party, conduzido pelo próprio compositor Lucas Santanna.

Número limitado de vagas.

PALCO MAKERS

- Palestra: Experiências em Audiovisual e Animação nos Espaços de Tecnologias e Artes do Sesc São Paulo

Palestra do educador do Espaço de Tecnologias e Artes do Sesc Jundiaí Felipe Calixtre sobre sua experiência em animação
13 de fevereiro, 16h às 16h45

PALCO ENTERTAINMENT

- Palestra-performance - Poéticas Orbitais

Com Nahum

Uma rosa na Lua e o sussurro de uma lembrança esquecida. Fogo, cartas não reveladas e uma sessão cortês com poetas e dançarinos. Poéticas Orbitais é uma palestra de performance em constante transformação, na qual o artista compartilha e remixa sua obra com suas pesquisas e inspirações. Esta palestra apresenta trabalhos em vídeo, depoimentos e ilusionismo para compartilhar seus pontos de vista sobre arte e exploração espacial.

Nahum é artista, músico, multi-instrumentista, performer e diretor artístico, nascido na Cidade do México, que vive e trabalha em Berlim. Seu trabalho combina tecnologias espaciais, ilusionismo e hipnose para criar perspectivas alternativas e extremas da experiência humana.

15 de fevereiro, às 16h

*A programação completa do Sesc na Campus Party 2019 está em:
sescsp.org.br/campusparty*

Sobre o Espaço de Tecnologia e Artes do Sesc São Paulo

Presente em **37 unidades** do Sesc em todo o estado de São Paulo, o **Espaço de Tecnologia e Artes (ETA)** consiste em salas-laboratório dedicadas às práticas educativas que utilizam suportes tecnológicos ou digitais. Com uma atmosfera de liberdade, reflexão e cooperação, os participantes podem desenvolver um entendimento mais amplo das tecnologias, não apenas ligadas ao high-tech, e também uma compreensão do que é ou pode ser arte.

A partir da mistura de processos, materiais e inspirações (da oficina na garagem do avô, do ateliê de artista, dos *hack*, *fab* e *media labs* e *maker* e *tinker spaces*), são exploradas as mais diversas possibilidades do digital, entre elas a fabricação digital, o software livre, o hackerismo, a cultura digital, o audiovisual (som, vídeo e luz), a fotografia, o design, a inclusão e o letramento digital, a editoração, a animação, os games e as inovações na cidade, entre outros. O processo de aprendizado e o “fazer junto” está sempre em cena, já que a ideia é também valorizar a convivência, a diversidade, o protagonismo e a reflexão crítica por meio de atividades criativas.