**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 **Osvaldo 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 oeducador 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**Presenteem37 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.