# ANEXO III – FORMULÁRIO DE PROJETO

|  |  |
| --- | --- |
| **Edital nº 003/2017:** | **SELEÇÃO DE PROJETOS DE VALORIZAÇÃO DA CULTURA HIP HOP** |

# IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

|  |  |
| --- | --- |
| **Título:** | Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher |

# IDENTIFICAÇÃO DO PROPONENTE

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | Juliano Eliseu da Silva |

|  |
| --- |
| APRESENTAÇÃO E OBJETIVOS DO PROJETO |
| Faça uma apresentação do projeto, esclarecendo quais os resultados que o projeto pretende alcançar. O que se quer atingir com o projeto? |

A proposta ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher*** se apresenta como parte do movimento cultural *Hip Hop* que se constitui por 04 (quatro) elementos: *Mestre de Cerimônia* (MC’s) que em sua atuação utilizam-se de recursos da rima e poesia, valendo-se das palavras; *Graffiti* (grafiteiros(as)) que se inserem nas *manifestações artísticas visuais;* *DJ* (Dj’s) que se articulam pela produção sonora (música) e o *Breaking* (B-boy/ B-girl) que se fundamenta na ação do corpo durante o processo de quebra dos ritmos executado durante a música (geralmente operada pelos Dj’s). É relevante que se coloque que em todos os elementos citados acima, o substrato vital para sua realização é a constituição do indivíduo que o pratica, tanto que em períodos passados ou na atualidade pode-se contemplar em toda a produção uma ligação direta com a realidade vivida pelo executor. Essa proposta se fundamenta no processo de formação para todos os praticantes dos 04 (quatro) elementos: Breaking, Graffitti, Mc’s e Dj’s, possibilitando a aproximação entre si e com toda a cultura *Hip Hop*.

Partindo de toda a contextualização apresentada acima; do baixo indice de realização de eventos com caráter exclusivo de formação dentro da cultura Hip Hop e do distanciamento dos praticantes dos elementos que constituem o movimento como todo é que a proposta ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher*** surge, a atividade aqui proposta prevê que aconteça 08 (oito) encontros e sua constituição se dá em 03 (três) etapas. Os locais a serem realizadas as atividades são o Museu Capixaba do Negro (MUCANE), Centro de Referência da Juventude – CRJ de Vitória e Núcleo Afro Odomodê.

**1° Etapa:** 04 (quatro) encontros, com carga horária de 04 (quatro) horas cada, em forma de rodas de conversa, sendo os seguintes eixos abordados: 1 *Prática histórica de Dj no movimento Hip Hop*, realizada pela Dj Miria (SP) ; 2 *A participação feminina no graffiti*, ministrado pela grafiteira Crica (SP); 3*A prática de Mc*, ministrado pela Mc Brisa Flow e 4 *Breaking e os Universos Possíveis*, dirigido pelo B-boy Gerson (SP), realizados no auditório do Museu Capixaba do Negro – Mucane, em Vitória – ES.

**2° etapa:** 01 (um) encontro em configuração de oficina, com carga horária de 08 (oito) horas para Elaboração de Projetos Culturais com o articulador cultural Geovanni Lima (ES), para 30 individuos chamados via formulário de documento no Google Drive, realizado no Nucleo Afro Odomodê, em Vitória – ES;

**3° etapa:** 03 (três) encontros em formato de batalha com premiação, sendo apresentada pelo Mc Teco, com participação do Graffiteiro Chic e o Dj jack. Os jurados serão levantados durante os econtros realizados na primeira etapa desse projeto, realizados no Centro de Referência da Juventude (CRJ) de Vitória – ES.

Ainda é importante que se coloque que essa proposição se articula com os equipamentos Municipais de Juventude da cidade de Vitória (Centro de Referência da Juventude – CRJ / Núcleo Afro Odomodê) que apresentam em sua programação diária diversas atividades direcionadas ao público da cultura Hip Hop. (ver cartas de anuência) Reafirma-se com essa proposição e a participação do Museu Capixaba do Negro (MUCANE) no projeto o Hip Hop como um movimento que em sua origem baseia-se em caracteristicas Afro, portanto se estabelece como lugar de resistência.

|  |
| --- |
| JUSTIFICATIVA DO PROJETO |
| Explique os motivos que levaram a propor o projeto. Qual a importância do projeto? Por que ele deve ser realizado? |

O movimento cultural Hip Hop no estado do Espírito Santo é bastante difundido, entretanto observa-se um real distanciamento entre os praticantes das 04 (quatro) linguagens que o compõe. Quando se pensa, por exemplo, no cenário individual de surgimento do elemento Breaking no município de Vitória na década de 80, nota-se que ele se dá apartir da interação social de aproximação com os MC’s e Dj’s da época. Aconteciam na capital capixaba, especificamente nas imediações do Teatro Carmélia (Caratoira) e Parque Moscoso (Centro) encontros que englobavam a cultura como toda. Esse lugar de convivio sádio e formação continuada é a principal motivação dessa proposição, já que são essas ações conjuntas que proporcionam a perpetuação do movimento como todo.

A partir da observação acima e tendo o propositor dessa ação diretamente ligado ao movimento Breaking Capixaba (Presidente da União dos Dançarinos do Espírito Santo – UDES, idealizador/realizar do Encontro de Danças Urbanas), constatou-se a necessidade que se apresente aos atores da cultura Hip Hop atuantes no Espírito Santo um processo de formação, com enfâse em todos os elementos que constituem o Hip Hop.

Além do mais é necessario que se aponte que não há registros de curso de formação na cultura Hip Hop no estado do Espírito Santo, fazendo dessa iniciativa inedita ação precursora nesse caminho. O processo de formação aqui proposto se dá a partir da realização de rodas de conversa com artista vindo de São Paulo, local onde a cultura é bastante forte e encontra-se em um nível de desenvolvimento mais elevado.

A contemplação do projeto ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher***  no edital 003/2017 - Edital de Seleção de Projetos de Valorização da Cultura Hip Hop permitirá a realização do trabalho de formação em carater amplo, com um grande efeito multiplicador, uma vez que os praticantes das liguagens que compõem o movimento Hip Hop circulam pelo território em ações conjuntas ou isoladas e o conhecimento advindo da participação no projeto o colocará em um estado de maior capacitação.

|  |
| --- |
| DETALHAMENTO DAS AÇÕES DO PROJETO |
| Descreva as principais ações/atividades previstas no projeto, identificando o conteúdo, público-alvo e outras informações específicas importantes. |

A proposta do projeto ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher***  tem suas ações divididas em 05 fases distintas de produção:

Fase I

• Reunião de equipe;

• Definição de data e horários para realização dos 04 (quatro) encontros em formato de roda de conversa junto a Coordenação Geral do Museu Capixaba do Negro (MUCANE); Definição de data e horários para a realização de 01 (um) encontro em configuração de oficina, com carga horária de 08 (oito) horas para Elaboração de Projetos Culturais com o articulador cultural Geovanni Lima (ES) junto a administração do Núcleo Afro Odomodê; Definição de data e horários para a realização de 03 (três) encontros em formato de batalha com premiação junto a administração do Centro de Referência da Juventude – CRJ;

• Apresentação por parte da equipe à coordenação educativa do Museu Capixaba do Negro, Nucleo Afro Odomodê e Centro de Referência da juventude - CRJ dos planos pedagógicos a serem desenvolvidos durante as atividades propostas.

Fase II

• Reunião de equipe;

• Confecção e impressão das peças gráficas e material audiovisual com a identidade visual do projeto, pelo designer da equipe, para aprovação junto a Secretaria Estadual de Cultura, Museu Capixaba do Negro (MUCANE), Centro de Referência da Juventude - CRJ e Nucléo Afro Odomodê

Fase III

• Reunião de equipe;

• Mobilização de público via redes sociais (Facebook / Instagram) para as atividades dessa proposta;

• Reunião para mobilização de público específico junto a Coordenação Municipal de Juventude e os administradores do Centro de Referência da Juventude de Vitória e Núcleo Afro Odomodê;

Fase IV

• Realização de 04 (quatro) encontros, com carga horária de 04 (quatro) horas cada, em forma de rodas de conversa, no Museu Capixaba do Negro, sendo os seguintes eixos abordados:

Encontro I | Eixo: Prática histórica de Dj no movimento Hip Hop | Responsável pelo desenvolvimento do eixo: Dj Miria (SP) ;

Encontro II | Eixo: A participação feminina no graffiti | Responsável pelo desenvolvimento do eixo: Grafiteira Crica (SP);

Encontro III | Eixo: A prática de Mc | Responsável pelo desenvolvimento do eixo: Mc Brisa Flow (SP);

Encontro IV | Eixo: Breaking e os Universos Possíveis | Responsável pelo desenvolvimento do eixo: B-boy Gerson (SP);

• Realização 01 (um) encontro em configuração de oficina, com carga horária de 08 (oito) horas no Nucleo Afro Odomodê, sendo o seguinte eixo abordado:

Encontro I | Eixo: Elaboração de Projetos Culturais | Responsável pelo desenvolvimento do eixo: Geovanni Lima (ES);

• Realização de 03 (três) encontros em formato de batalha com premiação, sendo apresentada pelo Mc Teco, com participação do Graffiteiro Chic e o Dj Jack no Centro de Referência da Juventude. Os jurados serão levantados durante os econtros realizados na primeira etapa desse projeto.

Observação: Todas as cartas de anuência e currículos de convidados para desenvolver os temas estão anexas a esse projeto.

Fase V

• Avaliação das atividades desenvolvidas durante esse projeto por parte da equipe de proposição;

• Produção de relatório final a ser entregue pelo proponente desse projeto à Secretaria Estadual de Cultura (SECULT).

|  |  |
| --- | --- |
| CRONOGRAMA | |
| Informe o tempo previsto para execução das principais ações/atividades do projeto. Utilize quantas linhas precisar | |
|  |  |
| Fase I |  |
| Reunião de Equipe. | Mês 01 |
| Definição de data e horários para realização dos 04 (quatro) encontros em formato de roda de conversa junto a Coordenação Geral do Museu Capixaba do Negro (MUCANE); Definição de data e horários para a realização de 01 (um) encontro em configuração de oficina junto a administração do Núcleo Afro Odomodê; Definição de data e horários para a realização de 03 (três) encontros em formato de batalha com premiação junto a administração do Centro de Referência da Juventude – CRJ. | Mês 01 |
| Apresentação por parte da equipe à coordenação educativa do Museu Capixaba do Negro, Nucleo Afro Odomodê e Centro de Referência da juventude - CRJ dos planos pedagógicos a serem desenvolvidos durante as atividades propostas. | Mês 01 |
| Fase II |  |
| Reunião de equipe. | Mês 01 |
| Confecção e impressão das peças gráficas e material audiovisual com a identidade visual do projeto, pelo designer da equipe, para aprovação junto a Secretaria Estadual de Cultura, Museu Capixaba do Negro (MUCANE), Centro de Referência da Juventude - CRJ e Nucléo Afro Odomodê. | Mês 01 |
| Fase III |  |
| Reunião de equipe; | Mês 01 |
| Mobilização de público via redes sociais (Facebook / Instagram) para as atividades dessa proposta; Confecção/divulgação Formulário Google Drive pra inscrição em Oficina. | Mês 01 |
| Reunião para mobilização de público específico junto a Coordenação Municipal de Juventude e os administradores do Centro de Referência da Juventude de Vitória e Núcleo Afro Odomodê; | Mês 01 |
| Fase IV |  |
| Realização de 04 (quatro) encontros, com carga horária de 04 (quatro) horas cada, em forma de rodas de conversa, no Museu Capixaba do Negro, | Mês 02 / Mês 03 |
| Realização 01 (um) encontro em configuração de oficina, com carga horária de 08 (oito) horas no Nucleo Afro Odomodê | Mês 04 |
| Realização de 03 (três) encontros em formato de batalha com premiação, no Centro de Referência da Juventude. | Mês 04 / Mês 05 |
| Fase V |  |
| Avaliação das atividades desenvolvidas durante esse projeto por parte da equipe de proposição; | Mês 06 |
| Produção de relatório final a ser entregue pelo proponente desse projeto à Secretaria Estadual de Cultura (SECULT). | Mês 06 |

|  |  |
| --- | --- |
| **EFEITO MULTIPLICADOR DO PROJETO** | |
| Descreva os benefícios que espera gerar com o projeto, para os participantes e para a equipe envolvida em sua realização; os impactos no desenvolvimento cultural local; as parcerias e alianças obtidas, visando ao fortalecimento e ampliação da abrangência do projeto. Informe, ainda, se haverá um produto cultural resultante do projeto e, caso afirmativo, descreva esse produto. | |
| A realização da proposta  ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher*** busca a sensibilização e capacitação do público envolvido no projeto como todo. Esse espaço de aprendizado possibilitará além de um local de formação continuada a aproximação de praticantes de todas as liguagens que compõe a cultura Hip Hop resultando no fortalecimento do movimento todo.  É importante que se aponte ainda que o projeto tem a realização de suas atividades em locais de atendimento público a cidadões em situação de vulnerabilidade social: Núcleo Afro Odomodê e Centro de Referência da Juventude – CRJ, contemplando-os com formação para desenvolver as atividades ligadas a cultura Hip Hop que realizam em sua prática cotidiana. |

|  |
| --- |
| PÚBLICO-ALVO |
| Informe as camadas da população que se pretende atingir com o projeto. |
| Público-alvo direto:  Participante das rodas de conversa: 600 individuos (150 por roda de conversa)  Participantes da Oficina: 30 individuos  Participantes das batalhas: 600 (200 por evento)  Público-alvo indireto:  Fanpage: 77.000 pessoas por mês (facebook.com/encontrodedancasurbanas)  Instagram: 390 seguidores  Em relação á idade e classe social: O projeto vai atingir direta e indiretamente pessoas a partir de 14 anos, sem distinção de classe social. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ESTIMATIVA DE PÚBLICO |  | FAIXAS ETÁRIAS DO PÚBLICO | |
| Informe a quantidade de público que se pretende  atingir com o projeto. |  | Informe as faixas etárias que se pretende  atingir com o projeto. | |
| Direto: 1230  Indireto: 77390  Total: 78620 |  |  | Crianças |
|  | **x** | **Adolescentes** |
|  | **x** | **Adultos** |
|  | **x** | **Idosos** |

|  |
| --- |
| DIVULGAÇÃO DO PROJETO E APRESENTAÇÃO PÚBLICA DE RESULTADOS |
| Informe como pretende divulgar o projeto e dar visibilidade aos resultados alcançados com sua realização. |
| A divulgação do projeto se dará no campo virtual utilizando as mídias sociais como facebook, instagram e e-mail marketing. Também será acessada a mídia impressa, na modalidade espontânea, em jornais e revistas |

|  |  |
| --- | --- |
| **Material de Divulgação**  Informe a peça (cartaz, folder, panfleto, convite, etc) ou o meio utilizado (e-mail, site, folder eletrônico, etc) para divulgar o projeto | **Quantidade**  Informe a quantidade de peças a serem produzidas |
| Cartaz Impresso para divulgação | 100 Unidades |
| Cartaz Virtual (Chamada para oficina) | 02 unidades |
| Cartaz Virtual (Chamada para rodas de conversa) | 02 unidades |
| Cartaz Virtual (Chamada para Batalha) | 02 unidades |
| E-mail marketing | 2000 disparos |
| Teaser de apresentação do projeto a ser impulsionado em redes sociais | 01 vídeo |
| Banners para facebook | 06 unidades |
| Banners para Instagram | 06 unidades |
| Banners para whatsapp | 06 unidades |
| Pagina de evento no facebook | 03 paginas |

|  |
| --- |
| CONTRAPARTIDAS OFERECIDAS PELO PROJETO |
| Informe quais as ações de contrapartida oferecidas pelo projeto, de acordo com itens obrigatórios e/ou adicionais (item 12 do Edital). |
| ***Encontro de Hip Hop: Formação e Cypher***  oferece as seguintes atividades com carater educativo/formativo;  04 (quatro) encontros gratuitos realizados no Museu Capixaba do Negro (MUCANE), tendendo em média 150 indivíduos por encontro;  01 (um) encontro em configuração de oficina para Elaboração de Projetos Culturais, para 30 individuos chamados via formulário de documento no Google Drive no Núcleo Afro Odomodê;  03 (três) encontros em formato de batalha com premiação, a serem realizados no Centro de Referência da Juventude – CRJ, Vitória. |

|  |  |
| --- | --- |
| EQUIPE DO PROJETO | |
| Relacione os principais profissionais envolvidos no projeto e suas respectivas funções. Utilize quantas linhas precisar. | |
| **Nome** | Função a ser desempenhada no projeto |
| Juliano Eliseu da Silva | Coordenação Geral |
| Geovanni Lima da Silva | Produção Executiva | Oficineiro |
| Vivian da Cunha Santos Da Silva Eliseu | Assitente de Produção |
| Paula Barbosa da Silva | Fotografa |
| Frederico de Oliveira Farias | Designer |
| Paulo Gois | Acessor de Imprensa |
| Thiago (Mc Teco) | Convidado |
| Anderson Pereira (Grafiteiro Chic) | Convidado |
| Dj Jack | Convidado |
| Crica Monteiro (Grafiteira Crica) | Convidada |
| Gerson (B-boy Gerson) | Convidado |
| Mirian Alves (Dj Miria) | Convidada |
| Mc | Convidado |