

percursos pela cultura de diadema

banca II
EV

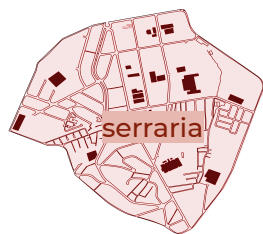
g_ 10:

Julia Totti
Luiza Falcão
Maria Paula
Murilo Rayel
Tiago zaidman
Vitória cruz

sumário

● recorte (serraria > diadema).....	3
● equipamentos culturais	4
● jogo como ferramenta.....	8
● ideia do jogo	11
● operacional e dinâmicas.....	13
● entrevistas com os agentes culturais	14
● relações entre cartas.....	27
● problemáticas e desenvolvimentos.....	28

recorte geográfico



indústrias



**quem são os
trabalhadores?**



**herança
nordestina**



**quais suas
manifestações
no espaço?**



**característica
não exclusiva
de diadema**



**expansão do recorte para
compreender o cenário cultural
como um todo**

equipamentos culturais públicos

COMPLEXO CULTURAL CAMPANÁRIO

FÁBRICA DE CULTURA

TEATRO CLARA NUNES

CASA DA MÚSICA DE DIADEMA

CENTRO DE MEMÓRIA DE DIADEMA

SECULT DIADEMA

CENTRO CULTURAL SERRARIA

CENTRO CULTURAL INAMAR

CINE ELDORADO

CENTRO CULTURAL TABOÃO

CASA DO HIP HOP C.C CANHEMA

CENTRO CULTURAL OKINAWA BR

COMPANHIA DE DANÇA DE DIADEMA

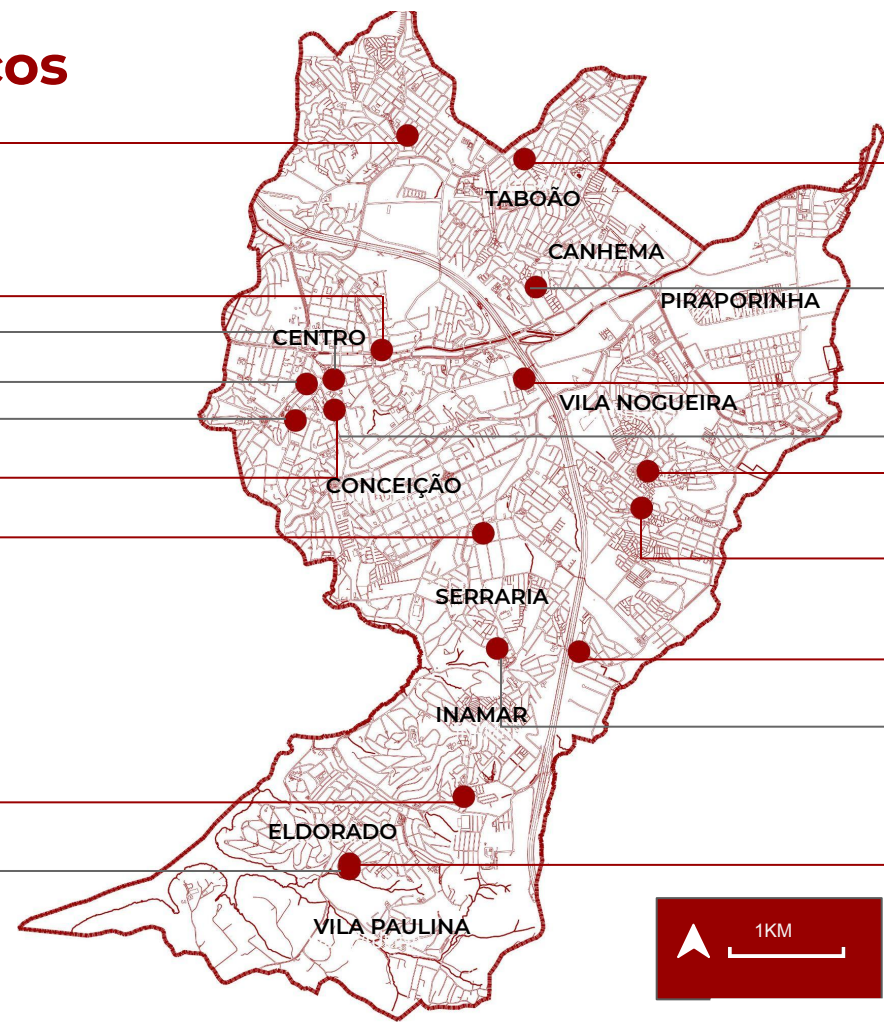
CENTRO CULTURAL FRANCISCO SOLANO TRINDADE*

CENTRO CULTURAL E BIBLIOTECA PROMISSÃO

CENTRO CULTURAL RUYCE

CIRCO ESCOLA DIADEMA

CENTRO COMUNITÁRIO CULTURAL ELDORADO CIDADÃO



equipamentos culturais públicos

COMPLEXO CULTURAL CAMPANÁRIO - Centro Cultural Vladimir Herzog, (atividade que homenageia a cultura nordestina) e teatro e a Biblioteca Paineiras.

FÁBRICA DE CULTURA - política pública do Governo do Estado de São Paulo - acesso gratuito que disponibiliza diversas atividades artísticas. (cursos, atividades, bibliotecas e estúdios de gravação

SECULT DIADEMA - Maior espaço cultural de Diadema, também agrega o Teatro Clara Nunes (cap. 375 pessoas), Museu de Arte Popular, Biblioteca Olíria de Campos Barros e a Secretaria de Cultura de Diadema

CENTRO CULTURAL SERRARIA - cursos de dança e em música, mas é na área teatral que está seu maior destaque

CENTRO CULTURAL INAMAR - Espaço Cultural da Prefeitura oferece oficinas gratuitas de fotografia, dança infantil, teatro, contação de histórias, violão, dança de salão, dança cigana, dança de rua e biblioteca

CENTRO CULTURAL TABOÃO - programa de oficinas culturais.

CENTRO CULTURAL OKINAWA BR - atividades culturais, esportivas, recreativas, filantrópicas, assistenciais, incentivando o intercâmbio social, cultural, esportivo entre o Brasil e o Japão

CENTRO CULTURAL FRANCISCO SOLANO TRINDADE - temporariamente fechado

CENTRO CULTURAL RUYCE - conhecimento, entretenimento, atividades esportivas e de lazer e cursos profissionalizantes

CENTRO COMUNITÁRIO CULTURAL ELDORADO CIDADÃO - parceria entre a Prefeitura de Diadema e a Cinemateca Brasileira. palco multiuso, salas para palestras e oficinas culturais idealizadas para oferecer cursos nas artes técnicas, ciências e humanidades.

CENTRO CULTURAL E BIBLIOTECA PROMISSÃO - ateliês de costura, artes visuais, salas de música e artes cênicas, aulas de capoeira infantil. Todas as oficinas são gratuitas, assim como os cursos livres de duração semestral

equipamentos culturais privados

STUDIO 1100
ESPAÇO PAGU
COLETIVO 217
D STUDIO



COMO TRANSFORMAR ESSAS INFORMAÇÕES EM UM PRODUTO ?

UM JOGO COMO FERRAMENTA DE INVESTIGAÇÃO

“(…) cidade contemporânea parece para muitos como um confuso amálgama de fragmentos heterogêneos, no qual não é possível reconhecer nenhuma regra de ordem, nenhum princípio de racionalidade que a faça inteligível.”

“Quando se procurou descrições menos vagas, próximas daquilo que Jacques Bouveresse chama de “a vertigem da analogia”, se recorreu frequentemente a **imagem do jogo** (...) da estratificação, dos layers que se sobrepõem e parcialmente se entrecruzam, do labirinto, do hipertexto, da rede, da figura fractal.(...) **Todas essas imagens tentavam restabelecer uma ordem, mesmo que fraca, a um campo que é aparentemente desprovido dela, enfrentando novamente um dos mais importantes temas de toda a cultura ocidental: a relação entre o uno e o múltiplo”**



UM JOGO COMO FERRAMENTA DE INVESTIGAÇÃO

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”

(Huizinga, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*)

UM JOGO COMO FERRAMENTA DE INVESTIGAÇÃO

O Jogo visa retratar os **símbolos já existentes da cultura** de Diadema, sendo eles construções, edificações, eventos e dinâmicas sociais da população, criando uma dinâmica informativa do cenário de produção de cultural.

Partindo da ideia do **território como articulador da vivência cultural** da cidade, o mapeamento dos equipamentos públicos se torna uma peça relevante para a estruturação de um jogo temático nessa linha.

Participação dos **agentes sociais e culturais** da cidade, que incluem a população alvo (que usufruem dos espaços e eventos), os produtores culturais (empresas e associações), o governo municipal e estadual, as mídias e plataformas digitais.

**aprender
fazendo**



**FERRAMENTA
INVESTIGATIVA**



**aprender
jogando**

A IDEIA DO JOGO

Jogo de cartas

Objetivo:

Aprender a história e as relações existentes com as cartas que representam 4 diferentes categorias que compõem parte do cenário cultural da cidade de Diadema. Criar um percurso pelos principais pontos culturais de diadema. Conhecer a dinâmica cultural sem um mapa e através da própria cultura.

Categorias:

- Bairros
- Localidades (estabelecimento, equipamentos, espaço urbano)
- Agentes culturais (empresa, grupo, associação)
- Eventos

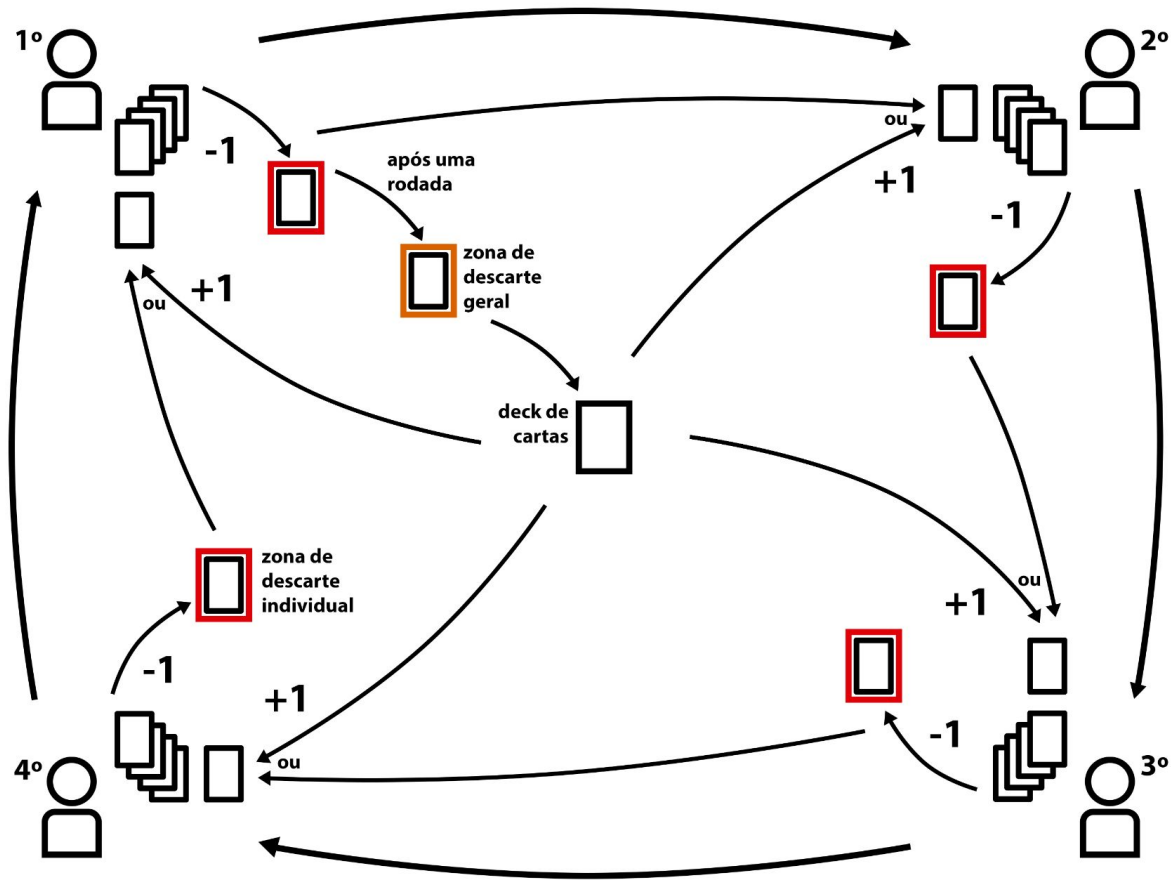
Possíveis combinações:

- jogo de história (1 carta de cada categoria) - maior pontuação
- “lavadeira” (4 cartas de uma mesma categoria)

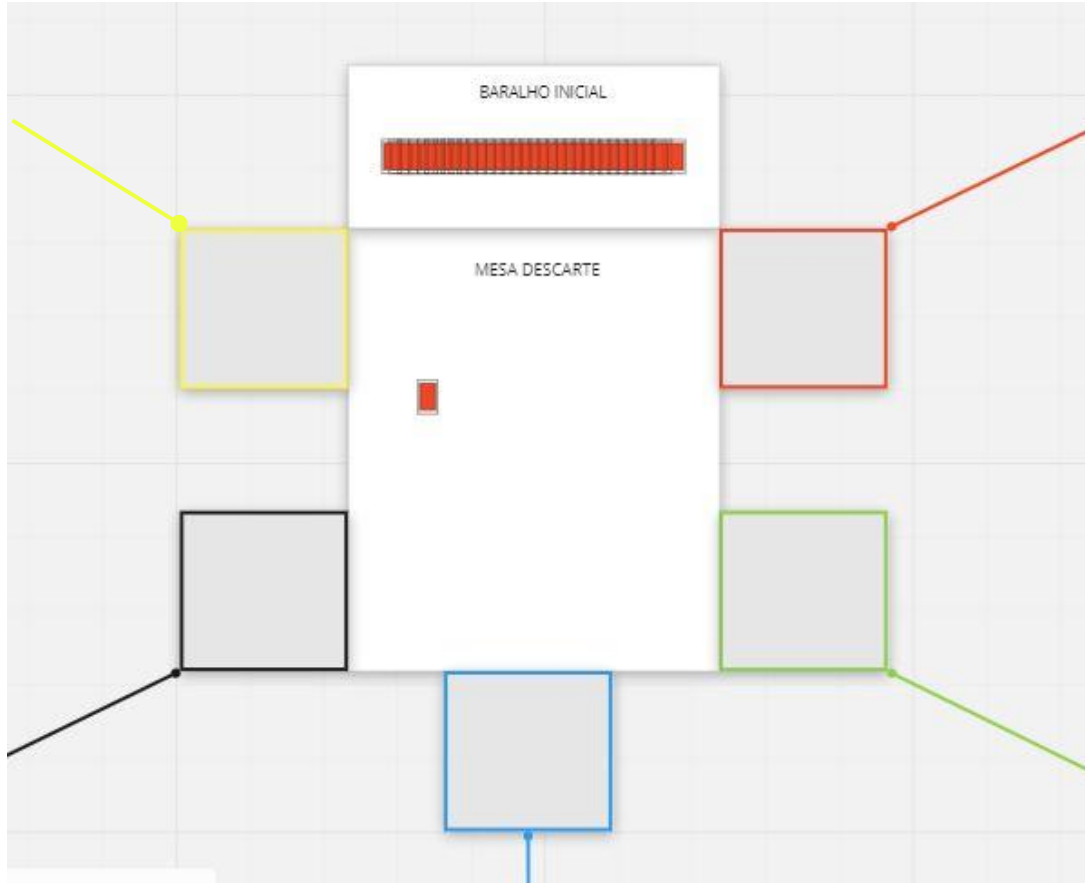
Dinâmica de Pontos:

Pontua na rodada quem conseguir baixar 4 cartas que formam um jogo.
Ganha o jogo quem conseguir mais pontos ao final de 5 rodadas.

Operações de Jogo



Operações de Jogo (online)



Utilização do 'Miro' como um espaço online que permite a interação entre as ações de diferentes jogadores.

Oferece uma plataforma da qual é possível a montagem da mesa de jogo e distribuição de cartas.

miro

PESQUISA DE CONTEÚDO - Entrevistas com a população de Diadema

Daniele Santos, professora da companhia de dança



Daniele mora em São Paulo e **é professora e bailarina na Companhia de dança** há 7 anos

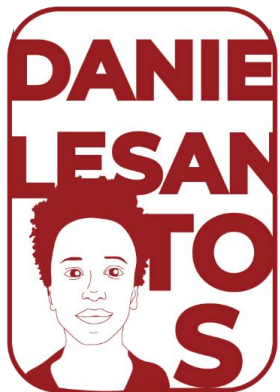
A companhia de dança atua através de duas vertentes: os trabalhos artísticos e em paralelo os projetos de oficina.

São 11 bailarinos na companhia e cada um atua em um centro cultural para ministrar suas oficinas, que acontecem para desde criança à terceira idade.

O grupo não é de formação, para isso teria que ter uma estrutura mais potente, mas eles querem **plantar sementes, autoconhecimento, e incentivar a relação com o outro.**

Há um projeto da Cia de dança chamado **bailando em família**, em decorrência da distância que tem entre os pais dos alunos, nesse dia a cia está toda junta, e **convidam os pais para fazer práticas corporais juntos**, para entenderem qual a rotina de seus filhos. “Uma vivência muito rica, propondo atividade familiar com dança e massagem” - Daniele

Acontece um **intercâmbio entre as turmas** da manhã e da tarde, **de centros culturais vizinhos** ou em espaços abertos, como na **praça da santa, parque ecológico e praça da moça** (abordando o público que está transitando), para se apresentarem umas para as outras



localidade

bairro

evento

agente

Gerson, fundador do Afrobreak



Gerson é artista, professor e **fundador do afrobreak**. Nasceu na comunidade Eldorado e mora em Diadema desde então.

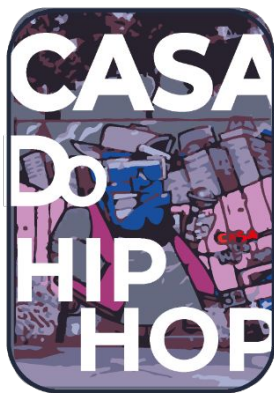
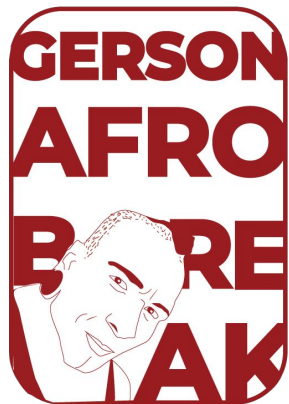
O afrobreak é grupo formado por 6 pessoas que **tem como objetivo fomentar o mundo do hip hop e do breaking**. No início iam para diversas batalhas, e após ficarem conhecidos começaram a oferecer aulas em oficinas, realizam espetáculos e eventos. Atualmente o grupo Afrobreak é formado por dois homens e duas mulheres.

Rival VS Rival é um evento idealizado e **formulado pelo Afrobreak**, tendo sua primeira edição em 2007. O evento consiste em batalhas de hip hop e breaking. **O nome vem do ideal de "você ser rival de você mesmo, dos seus egos e preconceitos."** **O evento acontece na sede da ONG Rede Cultural Beija Flor**, no teatro Arena, que disponibilizam também os aparelhos de som.

Antes de iniciar sua carreira no hip hop, Gerson tinha interesse em grafite e breaking. A casa do Hip-Hop sempre era um local de encontro, onde ocorria batalhas e festas.

A casa do Hip-Hop é muito influente, e muito importante no cenário da cultura do hip-hop, atraindo pessoas de diversos locais do Brasil. Por ser um espaço público e gerido pela prefeitura dependendo do governo atuante acabava muitas vezes ficando sucateada.

O afrobreak já fez parceria com a Companhia de dança.



localidade

bairro

evento

agente

**Viviane Tapia,
diretora
pedagógica do
circo escola**



Viviane Tapia é formada em pedagogia e administração, **coordenadora pedagógica do Circo Escola Diadema e é quinta geração circense da família** (o circo veio para mudar um paradigma)

O Circo Escola é uma organização social de 2008, não atrelada à política, com um espaço de 1200m², que tem intuito de formação cultural e difusão por meios de espetáculos

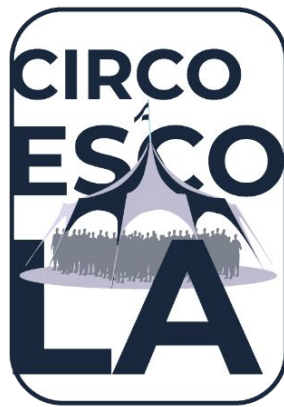
Os eventos são divididos em duas esferas: semestrais e trimestrais. Os eventos semestrais são apresentações de alunos feitos em feiras culturais e mostras de arte, sendo 14 shows em um período de sete dias a associação "Tapias Voadores", contratada por diversos locais

○ **Circo Escola tem como projeto o *mini circo*: mistura de bonecos e personagens artistas, sendo tudo em miniatura, do tamanho da criança, que participa ativamente do evento).** Ele acontece na **praça da moça**, onde é instalado uma lona de circo de 10 metros

As aulas são divididas pela faixa etária, cada qual com um nome de palhaço e são todas **gratuitas**.

Em 2010 o Circo Escola é destruído por conta de uma chuva, sendo necessário uma reconstrução por completo.

Eles atendem 1800 pessoas por mês.



localidade



bairro



evento



agente

Miguel, ex-palhaço do circo escola



Miguel é malabarista (atualmente desempregado.) e sempre buscou formação cirquense por meio de treinos, estudos e ajudoria.

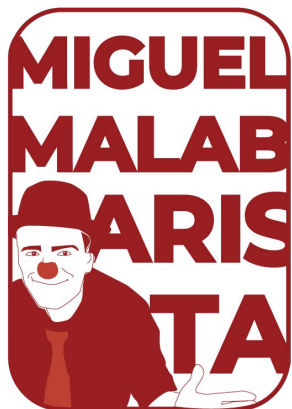
Teve uma ótima experiência como **monitor e professor de malabarismo no circo escola.**

Trabalhou na secretaria de cultura como prestador de serviço. Faz parte do de Diadema.

Ele **mora no Bairro da Serraria** e se **apresenta em vários lugares da rua** para abranger mais cidades.

Nos finais de ano ele se **apresenta para crianças** (cidade na escola/escola na cidade)

Atua e se **apresenta em um orfanato**, como forma de assistência social. como professor de malabarismo atuou em oficinas no CC Serraria, CC Promissão, CC Eldorado, casa da música, Secult e CC Diadema (teatro Clara Nunes)



localidade



bairro



evento



agente

Ana Cacimba, cantora e residente de Diadema



Ana Cacimba é vinda de **família quilombola do Rio de Janeiro migrante**, mas nasceu em Diadema. Crescida cercada por arte e formada em Ciências contábeis (não via a arte como profissão) começou a cantar com 16 anos em fundo de garagem (neo-metal e grunge). Em sua atuação em Diadema, **passou por bastante perseguição política e dando oficinas de maracatu para crianças e aulas de percussão para mulheres na Praça da Moça.**

Chegou a trabalhar em São Paulo na Vila Mariana, largou em 2015 entrou em contato com **cultura popular pernambucana na música, percussão, pesquisa nordestina (ancestralidade)**

A prefeitura roubou o pertencimento nos locais culturais mais vinculados ao governo do momento, então se articularam a um grupo político, atrelado ao PT para retomar o cenário cultural, com maior comunicação com o poder público

Os espaços alternativos serviram de polo, muito impulsionados com a Aldir Blanc, para produzir os conteúdos (lives, vídeos, o próprio disco)

Os artistas se juntaram durante a pandemia, conseguindo não estagnar as suas atuações.

Ela teve **dificuldade de encontrar locais públicos para atuar**, chegando até a ser **proibida de tocar na Praça da Moça. Nesse momento de perseguição política, os locais independentes ganharam mais força.**

Locais independentes

Coletivo 217 - Casa amarela em frente ao Centro Cultural Diadema, tem bar, festa, comida vegana (lanchonete), estúdio de gravação, espaço de exposição (neste espaço que ela lançou seu disco e onde ela - guardava seus instrumentos).

Espaço Pagu- espaço comunista onde tem as festas cubanas, se mantinha com bar e festa - festa viva nordeste do coletivo cabrocha. (todos os coletivos se cruzam de alguma maneira.)

D estúdio - estúdio de gravação e de ensaio e também acontecia festa e bar.

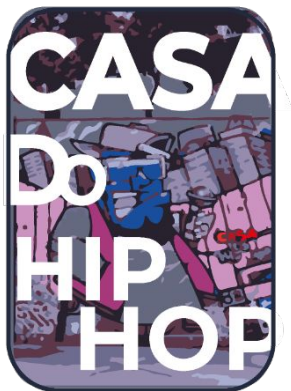
1100 (mil e cem) - Point da galera do rock, onde acontecia bar e eventos.

Coletivo ATQN - promove festa mas não tem espaço físico, é coletivo de skatista, audiovisual e reggae.

Coletivo Bloco da moça - fica dentro do 217

Espaço sobradinho do som - Espaço de festas e onde o bloco da moça ocupava.

Baque - minas de resistência - é uma gestão colaborativa entre mulheres e foi ela que começou esse movimento. (Caso Nene Surreal - uma mulher, mãe, avó, preta e homossexual na área do hip hop).

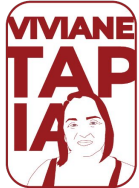


localidade

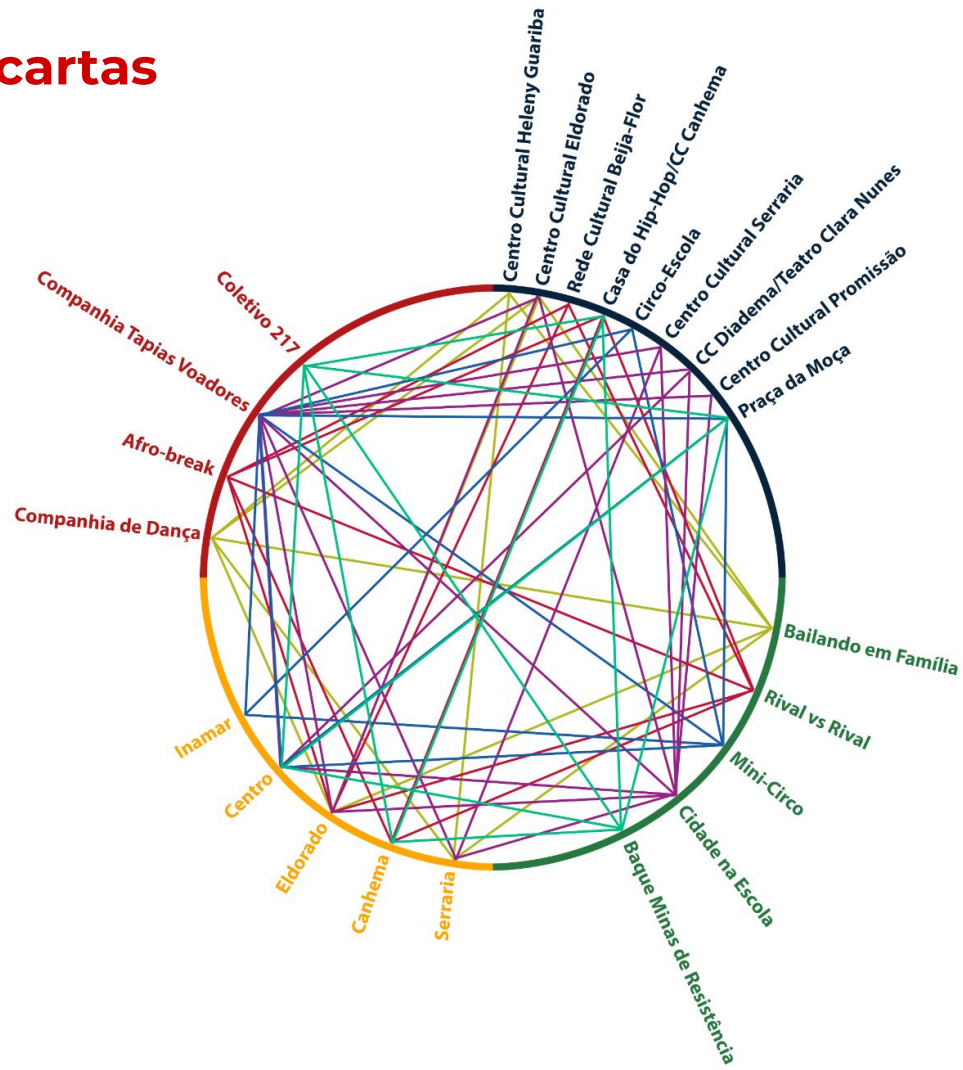
bairro

evento

agente



Relações entre cartas



problemáticas e desenvolvimento

- balanceamento das pontuações das cartas
(pontuação inversamente proporcional com qtd de conexões)
- finalização da dinâmica do jogo (aumentar o nível de estratégia na jogabilidade) e testes online
- documentação da ideia do jogo: ensinando o jogo
→ participantes, componentes, regras, objetivo, preparação, como jogar, início do jogo
- cartas com todas as devidas relações
- cartografia própria do jogo através das relações entre cartas
- design das cartas (frente e trás)
- enfrentamento da pouca amostra de cartas referentes a bairros/agentes/eventos