EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 12/2024

SELEÇÃO DE PROJETOS PARA FIRMAR TERMO DE EXECUÇÃO CULTURAL COM RECURSOS DA POLÍTICA NACIONAL ALDIR BLANC DE FOMENTO À CULTURA – PNAB (LEI Nº 14.399/2022)

ANEXO II

FORMULÁRIO DE

INSCRIÇÃO

PESSOA FÍSICA, MEI OU PARA GRUPO E COLETIVO SEM PERSONALIDADE JURÍDICA (SEM CNPJ)

1. DADOS DO AGENTE CULTURAL

Nome Completo: Victor Augusto Ferreira de Campos

Nome artístico: Victor AL.N

MINI CURRÍCULO OU MINI PORTFÓLIO:

PRODUTOR CULTURAL

Me chamo Victor Campos, mais conhecido comoVictor AL.N, artista e produtor cultural de Taubaté, com 30 anos e uma década de atuação na cena cultural local. Fundador dos eventos "Resi Cultural" e "UnderVale", também estive envolvido na organização da "Batalha dos Peregrinos". Meu trabalho tem se concentrado em promover a diversidade artística e criar espaços de encontro para a comunidade, sempre buscando novas formas de expressão e desenvolvimento cultural em nossa região.

ARTISTA

Victor AL.N é um artista independente do interior de SP, tem 30 anos e faz parte do movimento de sua região a mais de 10 anos, traz na sua identidade rimas ácidas com uma sonoridade ímpar, com influências de gêneros como o jazz, hardcore, drum'n'bass e lo-fi que se misturam e criam uma nova roupa ao seu rap e suas vertentes. Desde sempre no underground traz em suas poesias, questionamentos sobre a sociedade e nossa forma de viver traduzidos em sua lírica, além de relatar vivências na quebrada de uma cidade do interior esquecida pelo estado.

Em 2024 Victor lançou seu álbum "Galeria Inacabada" com 11 faixas que trazem o amadurecimento

do artista e da sua visão sobre o mundo, se autoafirmando através de sua identidade e originalidade

traduzidos em sua obra. Uma reflexão de como a vida e a arte estão em uma relação de codependência e inspiram uma a outra, uma roda sem fim, algo inacabado e sempre em construção.

Pertence a alguma comunidade tradicional?
(X) Não pertenço a comunidade tradicional

Gênero:
(X) Homem cisgênero

Raça, cor ou etnia:
(X) Branca

Você é uma Pessoa com Deficiência - PCD?
(X) Não

Qual o seu grau de escolaridade?
(X) Ensino Médio Completo

Qual a sua renda mensal fixa individual (média mensal bruta aproximada) nos últimos 3 meses?

(X) De 1 a 3 salários mínimos

Você é beneficiário de algum programa social?
(X) Não

Vai concorrer às cotas?
(X) Não

Seu projeto será realizado em um local de vulnerabilidade social ou para grupos minoritários, conforme descrito no item 5.6 do edital?
(X) Não

Qual a sua principal função/profissão no campo artístico e cultural?
(X) Artista, Artesão(a), Brincante, Criador(a) e afins.
(X) Produtor(a) .

Você está representando um coletivo (sem CNPJ)?
(X) Não

DADOS DO PROJETO

Nome do Projeto: Hip Hop no Museu
Escolha a categoria a que vai concorrer: Categoria **01** - Linguagens Artísticas

Descrição do projeto:

O projeto "Hip Hop no Museu" propõe uma ocupação artística inédita no Museu de Pindamonhangaba, trazendo a essência da cultura Hip Hop para um espaço tradicionalmente dedicado à história e ao

patrimônio cultural. Em um evento único e gratuito, jovens e adultos terão a oportunidade de vivenciar o encontro entre a cultura urbana e o ambiente museológico, proporcionando um intercâmbio entre o passado e o presente. A programação foi cuidadosamente elaborada para apresentar ao público as principais manifestações do Hip Hop: MCs, DJ, grafite e breakdance, oferecendo um panorama rico e dinâmico dessa expressão artística contemporânea.

Entre as atrações musicais, o evento contará com as performances de três renomados MCs locais: Killa Bi, com suas letras engajadas e socialmente impactantes; Douglas Ramiro Zum, conhecido por seu estilo autêntico e mensagem direta; e Victor AL.N, um dos principais nomes do rap regional, que além de se apresentar como artista, é o idealizador do projeto. Esses artistas, com suas diferentes influências e estilos, trarão uma sonoridade diversa e potente, destacando a força da cena Hip Hop do Vale do Paraíba. A música será conduzida por DJ Luís Simonetti, que, com sua vasta experiência, preparará um set de Hip Hop que passa pelos clássicos e contemporâneos, criando uma trilha sonora imersiva e enérgica para o evento.

Complementando a programação, haverá uma exposição de grafite, que reunirá obras de artistas locais em áreas estratégicas do museu. Essa exposição é uma homenagem ao grafite enquanto expressão artística e visa destacar temas como identidade, resistência e a conexão entre a vida urbana e o espaço cultural. Os visitantes poderão apreciar a força visual e estética do grafite, que, neste contexto, amplia o diálogo entre o museu e as manifestações culturais modernas. Para somar à experiência visual, o evento trará uma apresentação de breakdance, onde b-boys e b-girls locais realizarão performances vibrantes, transformando o museu em um palco de expressão corporal e artística. O breakdance, com seu dinamismo e energia, acrescentará uma dimensão interativa, convidando o público a se conectar com a arte de forma física e direta.

O "Hip Hop no Museu" é voltado especialmente para jovens e adultos do Vale do Paraíba, buscando aproximá-los de um espaço cultural que, muitas vezes, é visto como distante ou desconectado de suas realidades. Ao levar a cultura urbana ao museu, o projeto amplia o acesso à arte e valoriza as expressões artísticas locais, posicionando o museu como um espaço de acolhimento e diálogo com a contemporaneidade.

Com um orçamento de R$10.000, a estrutura do evento foi otimizada para garantir a qualidade da experiência cultural e a justa remuneração dos artistas, além do aluguel dos equipamentos necessários para a sonorização do espaço. Este projeto visa não só fortalecer a presença do Hip Hop na região, mas também abrir caminho para novas iniciativas culturais que possam integrar o museu ao cotidiano da comunidade. Ao final, espera-se que o evento traga um impacto positivo, ampliando o público do museu e fortalecendo a cena cultural urbana do Vale do Paraíba.

O "Hip Hop no Museu" é mais do que um evento: é uma ação de inclusão cultural e uma proposta inovadora que valoriza a arte urbana em toda sua diversidade e potência

Objetivos do Projeto:

1. **Promover a inclusão cultural e a diversidade artística**

O projeto busca criar uma ponte entre o museu e a cultura urbana, promovendo um evento que convida jovens e adultos a vivenciarem o espaço do museu de uma nova forma. A presença do Hip Hop em um ambiente museológico tradicional permite uma ocupação artística inovadora, quebrando barreiras e gerando uma experiência de inclusão para públicos que nem sempre se identificam com os espaços culturais convencionais. Dessa forma, "Hip Hop no Museu" contribui para o acesso democrático à arte, valorizando a diversidade cultural e reforçando a importância de espaços inclusivos.

2. **Fortalecer e dar visibilidade à cena cultural urbana local**
Ao reunir MCs, DJs, grafiteiros e dançarinos de break da região, o projeto oferece uma plataforma para artistas locais se apresentarem em um evento de relevância cultural, contribuindo para o fortalecimento da cena de Hip Hop do Vale do Paraíba. Além disso, o evento ajuda a legitimar essas expressões artísticas, proporcionando ao público a oportunidade de valorizar o talento dos artistas urbanos. A visibilidade oferecida pelo "Hip Hop no Museu" incentiva a continuidade dessas manifestações culturais, ampliando o reconhecimento do Hip Hop como parte vital da identidade cultural da região.

3. **Ampliar o acesso de jovens e novos públicos ao museu**
Com uma programação que inclui apresentações de MCs, DJ set, grafite e breakdance, o projeto propõe atrair o interesse de jovens e adultos que, de outra forma, talvez não frequentassem o museu. Ao abrir as portas para a cultura Hip Hop, "Hip Hop no Museu" não só amplia a diversidade do público do espaço, mas também o posiciona como um local acolhedor e receptivo às artes contemporâneas e aos interesses das novas gerações. Esse objetivo visa promover um vínculo entre os jovens e o museu, incentivando o retorno e o envolvimento contínuo desse público com o espaço cultural.

4. **Gerar um intercâmbio entre o patrimônio cultural e a arte contemporânea**
O evento cria um ambiente onde a arte urbana encontra o espaço do museu, gerando um diálogo entre o tradicional e o contemporâneo. Ao integrar o grafite, a música e a dança com o acervo e a arquitetura do museu, o projeto propõe novas percepções sobre o uso de espaços culturais, convidando o público a reimaginar o museu como um espaço de inovação e inclusão. Esse intercâmbio simbólico e físico entre o patrimônio e a cultura atual reforça a missão do museu como um espaço dinâmico que se adapta à evolução das expressões artísticas e ao envolvimento da comunidade.

5. **Incentivar a valorização das artes visuais e performativas do Hip Hop**
"Hip Hop no Museu" tem o propósito de legitimar e valorizar o grafite e o breakdance como formas de arte expressivas e culturalmente relevantes. Ao trazer essas manifestações artísticas para o museu, o projeto contribui para que o público as reconheça como componentes valiosos do repertório das artes visuais e performativas. Essa valorização é essencial para quebrar preconceitos e destacar o impacto positivo do Hip Hop na sociedade, além de abrir caminhos para que essas artes ganhem ainda mais espaço em contextos culturais e acadêmicos

Metas:

Realização de 3 apresentações de MCs locais – Performances ao vivo de três MCs da região, cada um com um set de aproximadamente 30 minutos, totalizando 1h30 de música e interação com o público.

Apresentação de DJ ao longo do evento – Set contínuo de DJ durante todo o evento, com duração total de 4 horas, proporcionando uma trilha sonora imersiva que conecta o público ao ambiente.

Exposição de 1 obra de grafite – Exposição temporária de um painel de Graffitti durante o evento

Realização de 2 apresentações de breakdance – Duas sessões de dança de break, com a participação de b-boys e b-girls locais, cada sessão com 15 minutos de duração, totalizando 30 minutos de dança interativa.

Público beneficiado de 200 pessoas – Meta de atração de 200 visitantes ao longo do dia do evento, priorizando o alcance de jovens e adultos interessados em cultura urbana.

Produção de um vídeo documentário de até 5 minutos – Registro audiovisual profissional do evento, incluindo cenas das apresentações de MCs, DJ, grafite, breakdance e interações do público, além de entrevistas curtas com artistas e visitantes. O vídeo será editado para capturar a essência e o impacto cultural do evento e será compartilhado nas redes sociais e disponibilizado para futuros projetos e promoções.

Público Alvo:

O público-alvo do projeto "Hip Hop no Museu" abrange principalmente jovens e adultos, variando entre 15 e 35 anos, que demonstram interesse por cultura urbana e expressões artísticas contemporâneas. Este público pode incluir estudantes, trabalhadores e entusiastas do Hip Hop, que buscam oportunidades para se conectar com a música, a dança e a arte visual.

Essas pessoas, em sua maioria, são provenientes de Pindamonhangaba e das cidades vizinhas da região do Vale do Paraíba. O projeto visa alcançar principalmente aqueles que podem ter pouca familiaridade com o ambiente museológico, incentivando a inclusão e a participação em espaços culturais. A escolaridade desse público é variada, incluindo desde estudantes do ensino médio até aqueles com ensino superior.

Além disso, o evento se propõe a atrair pessoas de comunidades locais que podem não ter acesso frequente a eventos culturais, especialmente aqueles relacionados ao Hip Hop. O projeto também busca engajar artistas e moradores de bairros periféricos, fortalecendo o vínculo da comunidade com o museu e a cultura urbana.

Em termos de perfil digital, o público do projeto é ativo em redes sociais, como Instagram, Facebook e WhatsApp, buscando conteúdo que reflita seus interesses culturais e artísticos. O evento pretende se conectar com essas pessoas através de campanhas de divulgação online, utilizando uma linguagem e estética que ressoem com a cultura jovem e urbana.

Sua ação cultural é voltada prioritariamente para algum destes perfis de público?
Não é voltada especificamente para um perfil, é aberta para todos

Medidas de acessibilidade empregadas no projeto
Todas que estão disponibilizadas pelo espaço público do museu

Acessibilidade arquitetônica:
(X) a linguagem simples;

Acessibilidade atitudinal:
(X) formação e sensibilização de agentes culturais, público e todos os envolvidos na cadeia produtiva cultural;

Informe como essas medidas de acessibilidade serão implementadas ou disponibilizadas de acordo com o projeto proposto.

Orientações sobre atitudes de respeito e acolhimento para criar um espaço acessível e seguro, sem preconceitos ou barreiras sociais.

Local onde o projeto será executado:
Museu Histórico e Pedagógico Dom Pedro I e Dona Leopoldina - Pindamonhangaba

Previsão do período de execução do projeto
Data de início: 01/03/2025
Data final: 01/05/2025

EQUIPE:
***Victor Augusto Ferreira de Campos - "Victor AL.N"**
Função no projeto: Artista Principal / Produtor Cultural

PRODUTOR CULTURAL

Me chamo Victor Campos, mais conhecido comoVictor AL.N, artista e produtor cultural de Taubaté, com 30 anos e uma década de atuação na cena cultural local. Fundador dos eventos "Resi Cultural" e "UnderVale", também estive envolvido na organização da "Batalha dos Peregrinos". Meu trabalho tem se concentrado em promover a diversidade artística e criar espaços de encontro para a comunidade, sempre buscando novas formas de expressão e desenvolvimento cultural em nossa região.

ARTISTA

Victor AL.N é um artista independente do interior de SP, tem 30 anos e faz parte do movimento de sua região a mais de 10 anos, traz na sua identidade rimas ácidas com uma sonoridade ímpar, com influências de gêneros como o jazz, hardcore, drum'n'bass e lo-fi que se misturam e criam uma nova roupa ao seu rap e suas vertentes. Desde sempre no underground traz em suas poesias, questionamentos sobre a sociedade e nossa forma de viver traduzidos em sua lírica, além de relatar vivências na quebrada de uma cidade do interior esquecida pelo estado.

Em 2024 Victor lançou seu álbum "Galeria Inacabada" com 11 faixas que trazem o amadurecimento do artista e da sua visão sobre o mundo, se autoafirmando através de sua identidade e originalidade traduzidos em sua obra. Uma reflexão de como a vida e a arte estão em uma relação de codependência e inspiram uma a outra, uma roda sem fim, algo inacabado e sempre em construção.

***Helena Inaoka Gomes**
Função no projeto: Diretora de Arte

DIRETORA DE ARTE

Designer, Diretora de Criação e Ilustradora, com uma sólida trajetória de 10 anos no mercado como diretora de arte. Sua atuação é marcada pela competência em criação visual, abrangendo áreas como layout, tipografia e desenvolvimento de identidade visual para marcas e projetos diversos. Possui habilidade em criar ilustrações autorais e personalizadas, sempre buscando transmitir a essência de cada projeto de forma única e impactante.

Ao longo de sua carreira, também participou de projetos audiovisuais, exercendo as funções de diretora e operadora de câmera. Sua experiência inclui a produção de videoclipes, onde foi responsável por dirigir cenas e gerenciar aspectos técnicos como iluminação e cenários, garantindo que cada elemento contribuísse para a narrativa visual do projeto.

Recentemente, colaborou com outro artista na produção de uma exposição de arte aberta ao

público. Nesse projeto, foi responsável por organizar todas as etapas do evento, desde o desenvolvimento do conceito até a execução final, incluindo logística, escolha do local, envio de convites e a criação da cenário do espaço. Além disso, como uma das expositoras, apresentou peças de arte desenvolvidas exclusivamente para a exposição, refletindo sua visão e estilo criativo.

Helena está constantemente em busca de novos desafios que permitam expandir a criatividade e contribuir com projetos inovadores que conectem arte e design de maneira significativa

***Rebeca Lemos**
Função no projeto: Diretora de Arte

DIRETORA DE ARTE

Rebeca Lemos é bacharel em Cinema e Audiovisual e possui pós-graduação em Arte Educação. Com uma trajetória de 10 anos na área, ela acumulou uma vasta experiência em diversas vertentes da criação audiovisual. Destaca-se por seu trabalho em direção de arte e pela participação em filmes que foram premiados em festivais de renome, incluindo eventos realizados no Rio de Janeiro, Ceará e Pernambuco.

Sua expertise abrange uma ampla gama de funções, como direção, direção de arte, assistência de direção de fotografia e desenvolvimento de roteiros, que incluem tanto a adaptação quanto a correção de textos. Além de suas contribuições no cinema, Rebeca tem experiência significativa em instalações audiovisuais e exerceu um papel ativo na curadoria da Mostra Instalativa Percusos na Universidade Federal do Ceará (UFC).

Rebeca também é uma entusiasta de projetos de cinema expandido, tendo trabalhado com vídeo cartas e cinema interativo utilizando Arduino, o que demonstra seu interesse em integrar tecnologia e arte. Sua prática inclui a exploração de fotografia expandida, com um enfoque particular em lambe urbano, revelando sua busca por inovar e conectar diferentes formas de expressão artística. O trabalho de Rebeca Lemos reflete não apenas um comprometimento com a qualidade estética, mas também uma profunda conexão com a cultura contemporânea e a história da arte.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividade	Etapa	Descrição	Início	Fim
1. Planejamento do Evento	Preparação	Definição de objetivos, artistas, e logística do evento	Mês 01	Mês 01
2. Contratação de Artistas	Preparação	Contato e confirmação dos MCs e DJ para o evento	Mês 01	Mês 01
3. Aluguel de Equipamentos	Preparação	Locação do sistema de som e equipamentos necessários	Mês 01	Mês 01
4. Divulgação do Evento	Comunicação	Lançamento da campanha de divulgação nas redes sociais	Mês 01	Mês 01
5. Produção de Materiais Gráficos	Comunicação	Criação e impressão de panfletos e cartazes para o evento	Mês 01	Mês 01
6. Montagem do Espaço	Execução	Preparação do museu para o evento, incluindo decoração e disposição do som	Mês 02	Mês 02
7. Realização do Evento	Execução	Execução das apresentações, exposições de grafite e DJ	Mês 02	Mês 02
8. Documentação do Evento	Execução	Gravação do vídeo documentário e fotos durante o evento	Mês 02	Mês 02
9. Avaliação e Feedback	Pós-Evento	Coleta de feedback do público e avaliação do evento	Mês 02	Mês 02
10. Edição do Vídeo Documentário	Pós-Evento	Edição do material gravado e finalização do vídeo	Mês 03	Mês 03
11. Relatório Final	Pós-Evento	Elaboração do relatório final com resultados e aprendizados	Mês 03	Mês 03

Estratégia de divulgação

A estratégia de divulgação do projeto "Hip Hop no Museu" combina ações digitais, publicidade paga e mídia impressa para maximizar o alcance. Nas redes sociais (Instagram, Facebook e TikTok), serão publicados vídeos de bastidores, teasers das músicas e artes, além de lives com os artistas. Anúncios pagos (ads) serão impulsionados nessas plataformas para alcançar um público mais amplo e direcionado.

Projeto possui recursos financeiros de outras fontes? Se sim, quais?

(X) Não, o projeto não possui outras fontes de recursos financeiros

O projeto prevê a venda de produtos/ingressos?
Não.

2. PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

Descrição do Item	Justificativa	Unidade de Medida	Valor Unitário	Quantidade	Valor Total
Aluguel de Som	Locação de sistema de som, microfones e suporte técnico para o evento	Serviço	R$1.500	01	R$1.500
Artistas / Mcs	Pagamento para 3 MCs que se apresentarão no evento	Serviço	R$700	01	R$2.100
DJ	Pagamento para o DJ que tocará durante o evento	Serviço	R$1000	01	R$1000
Grafiteiro	Grafiteiro responsável pelo painel artistico exposto no museu	Serviço	R$400	01	R$400
Grupos de Break	Cachê de apresentação de grupos de break durante o evento	Serviço	R$400	02	R$800
Materiais Grafitti	1 Painel de MDF + Latas de Srpay para confecção do Painel em exposição	Produto	R$600	01	R$500
Video Documentário	Custo para gravação e edição do vídeo de até 5 minutos	Serviço	R$700	01	R$700

Alimentação	Alimentação da equipe e artistas no dia da gravação.	Serviço	R$500	01	R$500
Divulgação	Necessário para divulgação do projeto contando com marketing impresso e digital	Serviço	R$500	01	R$1000
Produção	Verba destinada a remuneração dos produtores culturais	Serviço	R$500	03	R$1500
Total: R$10.000					