

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
DEPARTAMENTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO DE PRODUÇÃO CULTURAL
NATHALIA ATAYDE HENRIQUE

CRIAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA:
A experiência de “Cavalos e Baias”

Niterói/RJ

2013

NATHALIA ATAYDE HENRIQUE

**CRIAÇÃO E PRODUÇÃO COLABORATIVA:
A experiência de “Cavalos e Baias”**

Monografia apresentada ao curso
de Graduação em Produção
Cultural da Universidade Federal
Fluminense, como pré- requisito
para obtenção do grau de bacharel,
sob a orientação da Profª Aline Portilho.

Niterói/RJ

2013

Dedico este trabalho aos meus pais, os seres humanos mais lindos que conheço e que me deram todo suporte e base necessários para que eu chegasse com tranquilidade até aqui. Dedico também as minhas irmãs, grandes exemplos de jovens mulheres, batalhadoras e inteligentes, que me mostram todos os dias que só depende de nós mesmas para alcançarmos o que desejamos.

Com amor,

Nathalia Atayde.

Agradeço a todos os amigos – do peito, de copo e de profissão – que não pouparam esforços para que eu concluísse este trabalho, em especial a Julia Villela pela paciência, pelo apoio e pelos conselhos durante todo o processo de escrita, e ao Caio Riscado, verdadeiro amigo, jovem artista e excepcional diretor teatral, que me abriu as portas para o mundo do teatro colaborativo.

Gratidão, irmãos!

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| INTRODUÇÃO..... | 6 |
| 1- O PROCESSO DE CAVALOS E BAIAS..... | 8 |
| 1.1 A proposta..... | 8 |
| 1.2 Principais motores: ponto de partida..... | 9 |
| 1.3 Desenvolvimento, construção e desconstrução de ideias ao longo do processo..... | 14 |
| 1.4 A concretização..... | 17 |
| 2 - PROCESSOS COLABORATIVOS..... | 19 |
| 2.1 O conceito..... | 19 |
| 2.2 O panorama teatral..... | 21 |
| 3 – O CROWDFUNDING E A NOVA LÓGICA DE FINANCIAMENTO DE PROJETOS CULTURAIS..... | 27 |
| CONCLUSÃO..... | 32 |
| BILIOGRAFIA..... | 34 |
| ANEXOS..... | 35 |

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa-intervenção. Ele envolve o trabalho profissional, vivência acadêmica e a criação de relações dentro destes dois campos, produzindo produtos culturais e subjetividade. Como pesquisadora e sujeito ativo do tema abordado sou atravessada intensamente pelo mesmo, acabando, algumas vezes, por desenvolver um discurso embebido de intensa familiaridade, afeto e um olhar intensamente crítico, e, outras vezes, por me esvaziar completamente dele. Após muitas tentativas frustradas de encontrar um tema que eu pudesse desenvolver com propriedade, me dei conta de que o que eu realmente precisava era ter vivenciado uma experiência para sentir o prazer de passar adiante os sucessos e os questionamentos sobre o que foi realizado.

O assunto aqui tratado é bastante atual. Nosso cotidiano está cercado e movimentado por experiências em rede, onde os integrantes de grupos das mais diversas vertentes artísticas buscam cada vez mais a troca de experiências e aptidões e cada vez menos a hierarquização das vias que alimentam um projeto.

Esta monografia traz uma reflexão sobre as novas linhas de trabalho horizontais de se produzir cultura, com um recorte específico sobre o projeto “Cavalos e Baias”, realizado no primeiro semestre de 2012 por meio de processo colaborativo e financiado via plataforma de captação coletiva, onde 132 pessoas se tornaram, através da doação de pequenas cotas, patrocinadoras diretas deste projeto.

Por esta experiência, busco também questionar o lugar de fala do produtor cultural, tradicionalmente visto como um mediador ou gestor na cena cultural contemporânea. Vivenciar um projeto desde o surgimento de sua ideia e ser uma produtora atuante também na parte criativa é uma das experiências que tornam a pesquisa ainda mais significativa. Ser convidada a levantar uma ideia, enriquecê-la, modificá-la, lapidá-la até o momento de apresentá-la ao público vai de encontro à faceta de gestora e administradora de projetos culturais que vesti durante todos os anos de profissão. Mas até que ponto esta linha funciona? Quais são as dificuldades de se adotar uma linha de trabalho não-hierárquica? Quais são os prós e os contras de se utilizar plataformas de financiamento coletivo para cobrir os custos de um projeto? Será que processos colaborativos são realmente processos democráticos?

Com estas questões em mente, buscarei desenvolver o tema primeiramente relatando como sujeito participante e observador o processo de criação, produção e financiamento de “Cavalos e Baias”, em toda construção do espetáculo, desde a vertente artística até a financeira, além das perspectivas para a continuidade do trabalho, tanto em processo como em produto. Em seguida, farei uma análise sobre o surgimento e o desenvolvimento dos processos colaborativos na cultura, com foco específico para o meio teatral, articulando esta análise sempre à experiência que foi vivenciada. Por fim, pretendo dar especial atenção aos novos meios de financiamento de projetos, explicando seus mecanismos e listando os benefícios e os contras que pude perceber ao financiar um projeto através de uma destas plataformas.

Ao se estudar um tema como este que, perante aos meios tradicionais de produção, ainda é visto como um embrião, é provável que acabemos por responder parcialmente as questões levantadas e que outras surjam durante a pesquisa. A intenção aqui é trazer para o meio acadêmico a discussão sobre um movimento atual da produção cultural e teatral carioca e entender como se dá a sustentabilidade de projetos feitos a partir da colaboração em meio à efervescência de ideias e de núcleos criativos no campo da cultura.

1 – O PROCESSO DE CAVALOS E BAIAS

1.1 A proposta

Em dezembro de 2011, o diretor teatral formado pela UFRJ e artista pesquisador no programa de pós-graduação em Artes Cênicas da UniRIO Caio Riscado apresentou o projeto de uma nova montagem a todos que fizeram parte da pesquisa orientada pela professora Rosyane Trotta ao longo daquele semestre, com foco na aplicação das ferramentas oferecidas pelo sistema de *Viewpoints* à montagem de uma dramaturgia fechada como “O Jardim das Cerejeiras”¹, de Tchekov. Este tipo de dramaturgia – também conhecida como “dramaturgia aristotélica” – desenvolvida por Gerd Bornheim, tem como características principais a pouca liberdade para o movimento das ações no espaço e no tempo e a total dependência de construção das cenas dentro de um espetáculo, ou seja, elas ocorrem sem a necessidade de uma sequência lógica.

A teoria dos *Viewpoints* foi originalmente desenvolvida nos anos 70 pela coreógrafa Mary Overlie e adaptada para o teatro pelas diretoras Anne Bogart e Tina Landau. É uma técnica de improvisação, que possibilita um repertório para pensar e agir sobre movimentos e gestos. Um treinamento que favorece a percepção, a dinâmica e a resposta do ator em cena. Esta técnica é muito utilizada para treinar performers, construir um grupo e criar movimento para o palco. São nove os *Viewpoints* físicos, subdivididos em duas categorias: tempo (tempo, duração, resposta cinestésica e repetição) e espaço (forma, gesto, arquitetura, relação espacial e topografia).

Uma das diretrizes da pesquisa era de que as pessoas interessadas se revezassem na condução dos ensaios propondo dinâmicas que alavancassem a criação de materiais, cabendo ao Caio a amarração do conjunto. Nesse momento, surge a figura da bailarina Luar Maria, que planeja os aquecimentos em consonância com os temas abordados, de modo a aperfeiçoar junto aos atores o repertório de gestos criados por eles mesmos, a ser levado para as improvisações. Aparece também a figura de Daniela Fusaro, graduada no curso de Letras Português-Ingês e estudante de Direção Teatral, convidada a acompanhar tal pesquisa como ouvinte, a fim de aprender uma metodologia de construção cênica que não é ensinada no curso e elaborar uma memória crítica do projeto, expondo suas dificuldades e desafios, de

¹ O texto de Tchekov, de 1904, retrata o dia-a-dia de duas famílias russas que buscam um rumo frente às mudanças que se desenhavam na passagem do século XIX para o século XX.

modo a instaurar uma “dramaturgia do processo”, ou seja, um memorial com todas as ações que fizeram parte da construção deste espetáculo.

Ainda em Dezembro, em alguns encontros agendados para acertar detalhes logísticos como elenco, espaço para ensaios e apresentações na faculdade, bem como frequência e horários de ensaio, outras pessoas foram escolhidas pelo grupo e convidadas a integrar o projeto. São elas: Lucas Canavarro, Susana Amaral, para compor a equipe de vídeo, Julia Gameiro, figurinista, André Lemos, historiador e diretor musical, Francisco Barcelos, diretor de arte do escritório de Design Lebre Azul, e Marcela Cavalcanti, Renata Furtado e eu, Nathalia Atayde, do coletivo de produção cultural Chá das 5.

A despeito da profusão de materiais obtidos ao longo das improvisações, o grupo, habituado a criar sua própria dramaturgia, parecia não encontrar meios ou desejo suficientes para articular o material cênico produzido com a enunciação do texto proposto, ou seja, demonstrava-se uma dificuldade de se articular a dramaturgia textual e a dramaturgia física pesquisada com vistas à obtenção de um resultado cênico apresentável, acarretando um clima de frustração não verbalizada entre os atores. Todavia, as discussões iniciais sobre os afetos que perpassam os membros da família descrita no texto de Tchekov, que caminha cegamente para a perda da propriedade, que forja sua memória e identidade, somadas à imagem de um cavalo – criada por dois dos atores, Bel Flaksman e Fred Araujo, em uma das improvisações da pesquisa – acabam servindo de estímulo e ponto de partida para o novo projeto e, a partir deste ponto, todos aderem à proposta.

1.2 – Principais motores: ponto de partida

Em primeiro de fevereiro de 2012, o grupo formado por mais ou menos 10 pessoas se reúne na sala 604 do CLA/UNI-Rio, local que abrigaria todos os ensaios até a estreia do espetáculo que seria construído, após um breve período de férias em que todos deveriam pesquisar e postar informações relacionadas ao tema do trabalho em um *blog*² criado especialmente para esse fim. O *blog* hoje armazena vídeos, fotos, trechos de livros, entrevistas

² Todos os materiais compartilhados durante o processo de construção do espetáculo estão disponíveis em <http://sobrecavalosebaidas.blogspot.com/>

e tudo que serviu como referência ou fonte de inspiração, como alimento para a construção de um imaginário compartilhado.

Uma vez na sala de ensaio, todos sentaram em círculo para que cada um se apresentasse dizendo o nome e a função que desempenharia no projeto. Caio distribuiu para leitura e breve discussão cópias da lista de “Instrumentais do artista-pesquisador”, do livro “A Gênese da Vertigem”, de Antonio Araújo – que também contribuiu muito para esta monografia – e apresentou, oficialmente, os princípios que fundamentariam o espetáculo, instaurando sua poética. Partindo-se do eixo temático estabelecido pelo binômio ‘ascensão/queda’, seria adotada a imagem do cavalo como símbolo de força, beleza e poder, desdobrando o sentido do eixo temático proposto por meio da oposição ‘cavaleiro/cavalo’ como metáfora para a relação ‘dominador/dominado’. Pretendia-se, com estes pontos iniciais, constituir uma referência para toda a concepção estética do espetáculo: da pesquisa de movimento e partitura física dos atores a ser implementada pela bailarina Luar – que neste projeto desempenharia o papel de Diretora de Movimento – à cenografia e figurino, explorando tudo que relaciona o universo do cavalo ao do dinheiro (o haras, o Jockey, a corrida e as apostas, o caráter aristocrático dos esportes equestres e assim por diante). Esse novo direcionamento gerou mais associações tanto semânticas, quanto estruturais e visuais, ou seja, a proposta foi desenvolvida a partir de uma rede de ideias que se entrelaçavam. Cada novo elemento proposto agregava ao processo novas qualidades que colaboravam com um todo, ao mesmo tempo de forma plural e coerente, em um movimento que, por um lado parte de uma total liberdade – no sentido de que podemos associar ao tema inicial diversas ideias e imagens – e de um controle atento, pois é importante que as associações de ideias escolhidas criem uma rede coesa e coerente, que não permita que a pluralidade de ideias empregadas enfraqueça a coerência do todo. Ou seja, o processo oscila entre a liberdade criativa de cada participante e o controle de um discurso minimamente uniformizado, utilizando-se de uma simbologia comum construída para e pelo espetáculo.

Além da riqueza desses elementos de ordem semântica, outro desdobramento, simultaneamente poético e estrutural, que essa escolha implicava era a pesquisa de uma perspectiva nova, de uma espacialização cênica lateral, ou seja, da construção de um espetáculo a ser assistido de perfil, tal qual uma corrida de cavalos, não se tratando de articular signos com vistas a constituir algum sentido a ser lido pelo espectador, mas da

mudança de perspectiva e da experiência estética e sensorial, a ser vivenciada e, fisicamente, apreendida pelo mesmo.

Ficou estabelecido desde o início o interesse pelo risco e pela pesquisa, pela descoberta de caminhos diferentes dos já percorridos. O diretor enfatizou o caráter de experimentação que marcaria o primeiro mês de ensaios, assegurando o espaço para tentativa e erro. Foi ressaltada também a importância de se aproveitar a presença de pessoas que estariam acompanhando o processo de perto, ocupando novas funções – como por exemplo Susana Amaral, estudante de Comunicação Social/Rádio e TV, que começou a frequentar e registrar em vídeo os ensaios e, posteriormente, viria a ser co-diretora de vídeo.

Foram apontadas como frentes do processo a investigação física, partindo da utilização do vocabulário corporal desenvolvido no treinamento como fonte e recurso para a criação artística e a investigação dramaturgica, ou seja, a construção coletiva do texto a ser enunciado. Nesse momento, Luar falou sobre o aquecimento que se repetiria diariamente, não tendo apenas como objetivo a preparação física, mas também o desenvolvimento de qualidades de movimento que deveriam chegar à cena, bem como sobre o treinamento propriamente dito, que iria prover um repertório compartilhado de movimentos que deveria, igualmente, servir à criação de uma dramaturgia cênica. Deslocamentos em quatro apoios, queda ou desfalecimento, recuperação – subida utilizando o próprio eixo ou se apoiando no outro – e maneiras de se apropriar do outro, são alguns exemplos do que foi trabalhado.

Em suma, o treinamento físico teve dois eixos principais: o aquecimento, que consistia em uma elaborada sequência de movimentos, executados em fluxo contínuo, com foco no alongamento e na tonificação muscular, e o treinamento propriamente dito, de um repertório de subidas, quedas, derrubadas e deslocamentos que funcionariam como dispositivos a serem acessados durante improvisações ou composições (cenas elaboradas fora da sala de ensaio a partir de motes e regras pré-estabelecidos pela direção, para serem apresentadas ao grupo).

O diretor apresentou algumas perguntas que serviriam como mote para a primeira composição dos atores, transitando do mais geral para o mais pessoal, misturando ficção dramaturgica e autoficção do intérprete. O grupo foi dividido em duplas e as perguntas distribuídas entre elas, para que cada dupla entrevistasse pessoas na rua, registrando suas respostas em vídeo. As duplas teriam uma semana para entregar suas gravações a Susana,

responsável pelo acervo de imagens do processo, e apresentar sua primeira composição. Caio ressaltou a todos que uma composição não é necessariamente uma cena com narrativa, devendo-se eleger uma espacialidade onde se desenrolará o roteiro de motes e regras sugerido, podendo-se até mesmo ultrapassá-lo. As respostas obtidas nas entrevistas deveriam estar presentes na composição de cada dupla como material dramático (cena) e não como registro (projeção das imagens de entrevistados). Isto porque, paralelamente à construção das dramaturgias textual, física e cênica, seria produzido um material audiovisual a ser projetado em estrutura de longa-metragem em um ciclorama durante todo o espetáculo, baseado nos mesmos motes propostos aos atores.

“A dramaturgia é tomada como o processo de construção, de composição da ação e de geração de sentido. Etimologicamente, *drama ergon* (do grego), significa trabalhar, erigir ou erguer as ações. Logo, antes de se referir ao texto, propriamente escrito ou falado, o conceito de dramaturgia está conectado com o processo de tessitura das ações.” (SCHETTINI, Roberto Ives Abreu. *Dramaturgia da Sala de Ensaio*. UFBA)

As regras para a 1ª composição em dupla foram as seguintes:

- tempo máximo: 10 minutos;
- um trecho de texto do blog falado (podendo ser lido);
- uma música tocada (e não cantada);
- uma disputa entre os dois intérpretes da composição;
- um pronunciamento;
- um objeto banal;
- informações obtidas nas entrevistas.

Uma semana após esta primeira apresentação, uma nova composição com todos os integrantes do grupo juntos, propondo uma suposta ficção para o trabalho, deveria ser apresentada. O tempo ideal seria de 25 minutos.

Os objetivos gerais desta grande composição eram:

- um momento com todos presentes;
- um movimento comum a todos;
- uma música tocada (não cantada);
- uma disputa;
- a apresentação de alguém;

- um brinde, uma dança ou os dois;
- um pronunciamento
- uma mudança brusca de clima / atmosfera cênica
- três fragmentos de diferentes postagens do blog ditos por pessoas diferentes;
- uma repetição idêntica numa sequência (não podendo evidenciar esta repetição ou variar na forma/no que é dito, apenas quem diz, os planos em que é dito, etc);
- a ação (a cena) termina com uma pessoa sozinha correndo em círculos.

Os objetivos isolados eram:

- alguém que pouco se mantém em pé (não podendo ser por velhice ou deficiência);
- alguém que só diz: “Nós vamos superar.” e “Tenho certeza.”;
- alguém com muito calor (exageradamente) e que mesmo assim é discreto (não podendo dizer a palavra “calor”);
- alguém que conta (contabiliza) alguma coisa, a mesma coisa, diversas vezes;
- alguém muito preocupado com a porta.

Para as entrevistas e a primeira composição, as duplas, bem como seus respectivos locais para a abordagem de possíveis entrevistados e as perguntas foram divididos da seguinte forma:

1. Cacá Ottoni e Gunnar Borges – Leblon – “O quê você não pode comprar, mas deseja muito possuir?”
2. Bel Flaksman e Rafael Lorga – Praça XV – “Você coleciona alguma coisa?”
3. Marília Nunes e Aline Vargas – estação do metrô Cardeal Arcoverde – “Por que o Dólar vale mais do que o Real?”
4. Natália Araujo e Fred Araújo – saída do Fashion Mall – “Você se casaria por dinheiro?”

Durante o processo de construção das composições, os atores seguiam executando nos ensaios o treinamento físico proposto pela diretora de movimento em busca de fortalecer o corpo num lugar não apenas individual, mas sim coletivo. Era preciso ter consciência da atitude de esforço, resistência e concentração exigida pelo aquecimento e treinamento a fim de trazer isso para a cena. Era imprescindível ter a noção de que até um movimento banal, quando executado coletivamente, ficava belo, e da importância de entrar e se manter no “jogo”, se transformando dentro dele, interagindo com os outros “cavalos”.

O processo continuou nesta linha de construção de composições e atravessamentos de materiais até sua finalização. Como o objetivo deste trabalho não é ser um memorial detalhado da experiência e sim uma análise da proposta vivenciada, posto a descrição do início deste processo, seguiremos para a análise de pontos específicos, ressaltando alguns exemplos em particular. Como este tipo de processo criativo trata de uma dramaturgia que é construída, desconstruída e refinada a partir dos ensaios e da experimentação, o processo pode modificar as intenções iniciais da proposta. Neste sentido, começamos a perceber que o processo é o verdadeiro constituidor da experiência final, tornando-se tão ou mais importante do que a mesma. O que veremos a seguir são exemplos de diversas questões que apareceram e como elas contribuíram para modelar o que viria a ser o espetáculo.

1.3 – Desenvolvimento, construção e desconstrução de ideias ao longo do processo

Uma limitação muito apresentada por vários dos atores dizia respeito a uma dificuldade de mergulhar efetivamente nos exercícios de “bairas” (palavra usada no lugar de “raias”, termo originário do sistema de *Viewpoints*), por estarem muito concentrados na pesquisa da lateralidade, buscando a beleza de uma imagem. Sendo essa a tônica daquele momento, o que se entendeu é que muitos não se sentiam à vontade para trazer textos e diálogos. Todos concordavam que era mais difícil produzir ação verbal a movimento. Percebeu-se uma dificuldade do grupo em falar sobre as coisas, chegando até ao ponto de ser sugerida a presença de um dramaturgo nos ensaios.

Durante alguns ensaios esta proposta foi discutida, sugestões foram dadas por todos e alguns atores compartilhavam da preferência por uma dramaturgia linear ao invés da sucessão de fragmentos, com a qual o grupo já estava acostumado a trabalhar. Existe uma fusão entre a

dramaturgia corporal e a textual que não estava sendo alcançada naquele momento e, depois de muita conversa, todos chegaram à conclusão de que a dramaturgia corporal que estava sendo desenvolvida evoluía substancialmente, demonstrando uma presença mais forte do que uma dramaturgia textual. A figura do cavalo se tornava cada vez mais significativa, era vista como uma metáfora para o homem-animal, o homem que dá coices, que é difícil de se “adestrar”. A partir das apresentações das composições, o grupo foi percebendo que a temática, inicialmente relacionada a finanças, começou a dialogar com relações entre pessoas. Quando este assunto entrava em debate, o diretor costumava dizer “É próprio do nosso trabalho falar de uma coisa para se falar de tudo”. A imagem de cavaleiro e cavalo, dominador e dominado, ascensão e queda, começou a ser transferida para um contexto de relacionamentos, principalmente amorosos. O conceito de falência saiu do âmbito financeiro e foi ampliado para a falência dos sentimentos, falência múltipla dos órgãos, falência do sistemas de relações humanas.

Uma das coisas mais interessantes dentro deste processo foi o fato de que, quando sentiu-se a necessidade de um dramaturgo, visto que criava-se um espetáculo colaborativamente, uma nova opção foi posta em prática: alguns amigos – de fora da sala de ensaio – foram convidados a escrever, aberta ou anonimamente, sobre o fim de algum relacionamento. Foram recebidas em torno de 30 cartas com memórias sobre o fim de uma relação que foi importante para cada uma daquelas pessoas. Talvez a escolha pelas pessoas convidadas a compartilharem suas histórias tenha sido oportuna, porém o imaginário de todos foi extremamente contaminado pela descrição rica e visceral de cada história. A ansiedade por se criar uma narrativa visual do que estava sendo lido era maior do que a necessidade de se articular verbalmente aqueles textos.

A busca por imagens para se produzir materiais ficou cada vez mais intensa. “Toda produção de subjetividade começa a partir de uma imagem”, Caio dizia a todo instante. A criação dramaturgical do grupo se distanciava cada vez mais do texto e mergulhava cada vez mais profundamente no corpo, em busca de uma qualidade de movimento. A articulação de movimentos característicos de um cavalo em um corpo humano estimulava os atores a buscarem referências imagéticas que interligassem as duas frentes, de forma denotativa ou conotativa.

Pretendendo estabelecer uma sintonia com a dramaturgia corporal que estava sendo criada pelos atores, a equipe de vídeo, sempre presente nos ensaios, criava paralelamente e

atravessadamente as projeções que iriam dialogar com eles durante o espetáculo: imagens filmadas com lente macro, buscando o máximo de exposição das texturas, seja de materiais, líquido, cinzas, brasa, concreto, ou de células do corpo humano, pele, pelos e poros. Todos entendiam que o vídeo deveria somar sentido à cena, não tendo cabimento propor ao espectador assistir um vídeo com os atores em cena, porém parados. Se as projeções não fossem trazidas dentro das composições, seria improvável inserir este elemento no processo, disponibilizando-o para jogo de outro modo – o que não era o interesse no processo de construção dramaturgica.

Percebeu-se também a falta de uma consciência corporal em relação à dança por parte do grupo, que só tinha referências de teatro, de ação física. Naquele momento, onde a necessidade de um texto articulado aos movimentos era cada vez menos presente, sentia-se que era preciso dançar o tempo todo. O diretor pedia a todos que assistissem mais espetáculos de dança, pois era preciso que os atores – agora também vistos como bailarinos – se movimentassem de modo a despertar o desejo de dançar no espectador, demandando a pesquisa de novas possibilidades de permanência na dança, com vistas à construção de frases coreográficas. Vários nomes importantes do universo da dança serviram como referência, tais como Márcia Miliazes, Márcia Rubim, Martha Graham, Paula Águas, Paulo Caldas, Pina Bausch e Trisha Brown. As decisões e mudanças no espetáculo, ao mesmo tempo em que fluíam naturalmente, a partir das necessidades sentidas pelo grupo, contavam com um direcionamento do diretor, que estava sempre atento em manter a solidez do espetáculo final.

Todas as referências eram postadas continuamente no *blog* por todos da equipe, sem setorização. O debate era aberto e amplo, todos sentiam o alcance de suas vozes reverberando e atravessando a criação do outro. Todas as equipes se articulavam dentro de um processo criativo, todas as áreas dialogavam o tempo inteiro, a fim de se experimentar um processo rico e se criar um produto coeso, sobre o qual qualquer partícipe poderia falar, com a voz ou com o corpo, mas sobretudo com propriedade.

1.4 – A concretização

Quando se começou a pensar na parte executiva e administrativa do espetáculo, por ser um projeto desenvolvido no âmbito acadêmico e com pouco tempo para se fazer uma

captação de recursos, optou-se pela arrecadação colaborativa de recursos. Nenhum dos integrantes tinha usado uma plataforma de financiamento colaborativo antes para cobrir os custos de um projeto, logo esta foi uma experiência vivenciada pela primeira vez por todos. Um vídeo foi gravado com o depoimento de vários dos integrantes, explicitando a temática, a linha de trabalho e as necessidades técnicas, ressaltando a vantagem de que, se não fosse possível doar dinheiro para o projeto, o público poderia participar com serviços, os mais diversos: emprestando ou fornecendo material para confeccionar cenário e figurino, projetor para que os materiais audiovisuais pudessem ser veiculados durante o espetáculo, entre outras coisas. O período de captação foi de um mês e, devido ao número grande de pessoas na equipe – 30 pessoas – a divulgação da campanha, bastante ampla e contínua, alcançou um público grande e, por sorte, generoso. A meta de R\$3.500,00, estipulada apenas para cobrir os custos de figurino, cenário, transporte e programação visual, foi superada em 40% de seu valor, proporcionando uma melhor distribuição de renda entre os segmentos a serem financiados.

Por fim, depois de 6 meses de processo, o produto, batizado de “cine-espetáculo de teatro dança”, Cavalos e Baias estreou na Sala Paschoal Carlos Magno da UniRIO no dia 17 de Julho de 2012. Em 5 dias de apresentações o público alcançado ultrapassou 500 pessoas e gerou críticas das mais diversas, reforçando nos integrantes do grupo a vontade de mostrar o produto a públicos e lugares diferentes – inclusive em outros países, pois acredita-se que o idioma não se configura como uma barreira a esta proposta. O fato de ser um espetáculo de múltiplas linguagens também possibilita o trânsito em editais e festivais diversos, podendo se apresentar como peça, espetáculo de dança e performance audiovisual.

Analisando este processo podemos perceber que cabe ao diretor propor um projeto, uma metodologia regrada e tangível de ensaio, discernir durante o ensaio o material que deve permanecer e constituir o projeto final. Aos atores cabe fornecer o material de ensaio, responder às propostas do diretor, absorver a linguagem comum proposta, estar abertos a uma integração e à criação de um imaginário coletivo comum se deixando afetar pela produção dos outros partícipes.

Como todo projeto artístico e criativo, a obra, durante o processo de sua construção, se redescobre e se modifica. Ela cria necessidades, caminhos e sentidos que não foram necessariamente previstos pelo artista inicialmente. É natural que, no caso de uma obra

coletiva, por mais conectadas que as partes criativas estejam, a obra se torne um sujeito mais independente ainda dos artistas.

É importante que o diretor, os atores e todos os outros colaboradores estejam atentos às necessidades da obra - como foi o caso, por exemplo, de optar pela comunicação através do corpo e do movimento, em detrimento do texto. Essa fluidez e esse “desapego da proposta inicial” é fundamental para garantir que a pluralidade de materiais aglutinados constitua, no fim, um discurso coeso e inteiro e que a multiplicidade de autores seja um ponto positivo, que agregue, criando um discurso rico, que não é, portanto, entrecortado ou bagunçado.

Durante essas mudanças e evoluções na proposta, todos se mantêm atentos ao que a obra está se tornando e de quais ferramentas ela precisa para fazê-lo inteiramente e o diretor, como "direcionador" do processo, apresenta um olhar um pouco mais distanciado, que "baliza" todas essas tentativas e transformações.

Permeando toda linha de desenvolvimento dessa obra, está a liberdade de todos os participantes de contestar e indagar as decisões tomadas, de forma que, por mais que encontremos na figura do diretor certa autoridade, essa autoridade não é absoluta, posto que todos podem - e devem - opinar em suas decisões. E o mesmo se dá para os outros colaboradores do projeto - a produção, o vídeo, a trilha sonora - por mais que cada um seja responsável e tenha poder de decisão sobre sua área, o trabalho de cada um não é totalmente apartado e o grupo pode opinar em todos os campos.

A pesquisa em relação ao espetáculo é continuada. Todos entendem que o produto é completamente passível de mudanças, inserções e reconfigurações. Não é um somatório de respostas, não é a exibição de uma descoberta e tampouco um ponto final. É uma aposta no atravessamento entre palavras e corpos em busca da construção de uma dramaturgia cênica, fruto da colaboração de uma série de artistas. É processo em cena. É, como também é o próprio processo colaborativo em si, uma tentativa de se produzir relação.

2 – PROCESSOS COLABORATIVOS

2.1 – O conceito

Partindo da análise sobre a experiência de criação e produção de “Cavalos e Baias”, buscaremos entender como se desenvolvem os processos colaborativos dentro da área da cultura. O espetáculo construído não é um produto específico de desejos individuais. Ele se encaixa em um âmbito onde a multiplicação de processos colaborativos e cruzamentos de interesses e anseios, em diversos campos da vida social, é bastante significativa. Portanto é preciso refletir sobre esse contexto com um olhar mais amplo para melhor compreendermos a experiência vivenciada.

Pode-se dizer que o termo colaborativo vem se desenvolvendo ao longo do tempo. Ainda é um processo em construção, o que o torna mais delicado e interessante de se analisar e experimentar. A ideia de colaboração nada mais é do que trabalhar em conjunto com um objetivo em foco. É possível e muito claro afirmar que esta linha de trabalho veio se fortalecendo a partir de uma necessidade de se horizontalizar os processos criativos e produtivos, ou seja, não há espaço para a rigidez das hierarquias. Para isso é imprescindível que haja uma forte interação entre os partícipes, para que as produções individuais estejam constantemente em contato, interferindo e colaborando diretamente em todos os segmentos de um projeto. A contribuição só se comprova quando se percebe um comprometimento com os objetivos previamente traçados, ou seja, na medida em que um partícipe estabelece relações e conexões com os demais, elaborando propostas concretas a partir de seu campo de atuação. Conclui-se que a abertura para o diálogo talvez seja, neste contexto, a ferramenta mais importante para o profissional envolvido em linhas de trabalho como esta.

Ainda que os processos colaborativos e as experiências em rede não dependam exclusivamente das tecnologias de informação, seria injusto dizer que a Internet não é o grande catalisador para o compartilhamento de informações e a troca de conhecimentos. Sem dúvida, estes novos canais de comunicação têm facilitado estas formas de intervenção social, visto que sua característica principal é o “encurtamento” das distâncias entre indivíduos com objetivos em comum.

A popularização das tecnologias de informação e comunicação em conjunto com a expansão do acesso à Internet e com a evolução das interfaces criativas vêm modificando

substancialmente o cenário da comunicação mundial, proporcionando encontros e circuitos de cooperação entre nações, instituições e indivíduos. Pode-se afirmar que, no cerne desses encontros, as diferentes realidades e nações vivenciam a descoberta de pontos comuns que permitem a comunicação e o agir em conjunto. Os filósofos políticos Antonio Negri e Michael Hardt se referem a esses pontos comuns como Multidão e a comparam a uma rede aberta e em expansão onde diferenças e convergências são valorizadas para que se possa viver, trabalhar e agir em comum.

“Todo aquele que trabalha com a informação ou o conhecimento – dos agricultores que desenvolvem determinadas sementes aos criadores de softwares – dependem do conhecimento comum recebido de outros e por sua vez criam novos conhecimentos comuns. Isto se aplica particularmente a todas as formas de trabalho que criam projetos imateriais, como ideias, imagens, afetos e relações. Daremos a este novo modelo dominante o nome de “produção biopolítica”, para enfatizar que não só envolve a produção de bens materiais em sentido estritamente econômico como também afeta e produzem todas as facetas da vida social, sejam econômicas, culturais ou políticas.” (HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. Multidão: guerra e democracia na era do império. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2005. p 14)

O foco aqui é a geração de conhecimento e não necessariamente a produção de bens materiais em larga escala. O ganho nesta dimensão é em relação ao trabalho imaterial. Segundo Lazzarato e Negri o trabalho imaterial pode ser dividido em três categorias: a primeira trata da produção industrial que incorporou tecnologias de comunicação, que transformam o processo de produção e, por isso, foi informatizada; já a segunda, envolve os trabalhos de tarefas analíticas, que de um lado concerne a manipulação inteligente e criativa e, por outro, os trabalhos simbólicos de rotina; em terceiro lugar, são apresentadas a produção e a manipulação de afetos, que precisam de um contato humano, seja real ou virtual, assim como o trabalho físico. É importante destacar a colaboração como um processo presente em todos os três tipos de trabalho imaterial. Para Hardt e Negri, este conceito está ligado a uma produção que cria produtos imateriais, tais como o conhecimento, ideias, imagens, afetos e as relações propriamente ditas.

A produção de conhecimento, as novas formas de financiamento, a liberdade para a auto-organização e a valorização da energia criativa dos indivíduos ganham força nesta estrutura e o estabelecimento de relação de interatividade entre os envolvidos é o que define o sucesso de um projeto, à medida que estes se mostram elementos-chave para a comprovação empírica da consolidação desta nova organização de trabalho, principalmente nos meios artístico e cultural.

“A valorização da energia criativa de todos os partícipes do trabalho colaborativo ajuda a promover valores até então desgastados e negligenciados pelo circuito de acumulação da forma tradicional de organização trabalhista, sustentando um potencial político de mudança e um espaço público culturalmente crítico, onde os recursos financeiros deixam de ser a única medida de riqueza e a auto-organização libera os indivíduos da impotência e da dependência.” (GORZ, André. 2005. p 34)

É importante atrelar estes arranjos de trabalho ao conceito de “capital social”, pois os processos colaborativos e as articulações em rede são espaços onde se criam relações sociais e de aprendizado, muito mais do que apenas bens materiais. Em artigo escrito para o portal sobre gestão de pessoas RH.com.br³ o antropólogo sócio cultural Ignácio Garcia da Universidade de Buenos Aires afirma que este termo se refere “às redes de relacionamento baseadas na confiança, cooperação e inovação que são desenvolvidas pelos indivíduos dentro e fora da organização, facilitando o acesso à informação e ao conhecimento”. Estas redes, então, podem ser formais, se organizadas em bases hierárquicas, entretanto, elas são comumente de natureza informal, envolvendo laços horizontais (entre pares) e diagonais (entre colaboradores de áreas diversas).

“Quem somos, como encaramos o mundo, como interagimos uns com os outros: tudo isto é criado através dessa produção biopolítica e social.” (HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. Multidão: guerra e democracia na era do império. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2005.)

2.2 – O panorama teatral

No teatro tradicional – o chamado “teatrão” – trabalhava-se com a figura do “dramaturgo”. O autor dramático tradicional, moderno, é aquele que dará território ao diretor teatral para que ele crie uma encenação, que só existe num campo hipotético, ou seja, seu texto é uma cartografia que motivará a encenação. A relação do dramaturgo moderno com o espetáculo em si é absolutamente indireta. Este profissional se relaciona com o espetáculo teatral da mesma forma como um operário especializado em determinada atividade se relaciona com a indústria: sua dinâmica sobre o espetáculo em si, é uma relação setorizada e distanciada.

³ O texto completo encontra-se no link: <http://www.rh.com.br/Portal/Mudanca/Artigo/6627/do-capital-humano-ao-capital-social-a-nova-ciencia-das-redes-organizacionais-na-gestao-de-pessoas.html>

Na década de 70, segundo Luiz Alberto de Abreu em artigo publicado nos Cadernos da ELT, com a proliferação do teatro de grupo, os espetáculos passaram a ser construídos de forma coletiva: textos, imagens e referências eram trocados e todos podiam influenciar em todas as áreas da construção da cena, fosse falando sobre dramaturgia, iluminação, sonoplastia ou cenografia e indumentária. Dentro destes grupos todos os integrantes traziam propostas cênicas para o processo criativo de um projeto, havia uma grande abertura para sugestões e liberdade para interferências em todos os segmentos.

A grande questão é que, dentro destes coletivos, este processo demonstrava muitas lacunas que acabavam por consistir em grandes falhas. A informalidade, a falta de controle e a liberdade, muitas vezes excessiva, culminavam, quase que necessariamente, em grandes catástrofes ou espetáculos mal construídos.

“[...] muitas vezes os objetivos eram nebulosos e se a experimentação criativa era vigorosa, não havia uma experiência acumulada que pudesse fixar a própria trajetória do processo. Era, ainda, uma abordagem da criação totalmente empírica que se resumia, muitas vezes, em experimentação sobre experimentação. (DE ABREU; Luiz Alberto, Cadernos da ELT - número 2, 2004.)

É evidente que essas falhas também apareciam em diversas obras construídas a partir do modelo tradicional de teatro, onde o diretor detinha as rédeas da coordenação cênica e havia uma forte obediência ao texto teatral, que era desenvolvido especificamente por um dramaturgo, porém se tornaram falhas crônicas perceptíveis no teatro de grupo.

Neste período de experimentação da linha colaborativa, mais precisamente a partir da década de 80, essa falta de direcionamento – que era proporcionado anteriormente pelo texto dramático – acabou sendo suprida por uma “amarração final” que ficava a cargo do diretor. Na tentativa de corrigir as falhas recorrentes na dramaturgia ocasionadas pela liberdade excessiva dos participantes, o diretor foi aos poucos ocupando o lugar “autoritário”, que antes cabia ao texto dramático. Começa a se tornar frequente a presença e a autonomia criativa dos encenadores. Isto colocava em questão a legitimidade da criação colaborativa em um trabalho horizontal, já que ao final, para que a obra não se tornasse uma compilação aleatória dos materiais produzidos, o diretor se via na posição de sintetizador dos materiais propostos. Por isso a busca por um novo processo de trabalho criativo persistia tão intensamente.

Luiz Alberto de Abreu e Adélia Nicolete definem tal processo de criação na publicação do Dicionário do Teatro Brasileiro, como:

“Processo contemporâneo de criação teatral (...) Surge da necessidade de um novo contrato entre os criadores na busca da horizontalidade nas relações criativas (...) Todos os criadores envolvidos colocam experiência, conhecimento e talento a serviço do espetáculo, de tal forma que se tornam imprecisos os limites e o alcance da atuação deles.” (ABREU e NICOLETE, 2006: 253)

Após alguns anos apenas como observadora de processos criativos, especificamente em espetáculos teatrais, pude perceber que a criação artística possui elementos que não se pode definir ou mensurar, ou seja, não é uma prática fechada, com uma lista de regras e metodologias de ação. Justamente por esse motivo, fala-se aqui em “processo” ou “linha de trabalho” colaborativo (e não “método” colaborativo) para não objetivar excessivamente o estudo aqui proposto. A intenção não é tentar estabelecer um conjunto de regras para definir esta linha de criação: o objetivo é que este estudo não seja apenas científico, pois ao se falar de colaboração, fala-se também de produção de subjetividade, de afetos e de relações.

Por outro lado, não podemos negar que este processo se utilize de alguns princípios norteadores, mesmo porque se não houvesse algumas diretrizes, os riscos de se cair em um subjetivismo vazio, de se criar um espetáculo fazendo apenas uma compilação aleatória das criações dos indivíduos, sem síntese ou clareza, seriam muito grandes.

Apesar de, aos olhos de alguns pesquisadores, o processo colaborativo parecer uma evolução da criação coletiva, antes de seguirmos nesta análise, é preciso diferenciar os dois conceitos:

| CRIAÇÃO COLETIVA | PROCESSO COLABORATIVO |
|---|--|
| O texto não existe antes do processo. | O texto não existe antes do processo. |
| Atores e diretor elaboram em conjunto a concepção, a construção e a produção do espetáculo. | Atores participam da construção do espetáculo. |
| O ponto de partida para a experimentação cênica é a proposta criada pelo grupo. | O ponto de partida para a experimentação cênica e para a criação do texto é o projeto apresentado pelo encenador |
| O texto emerge da cena. | O texto é construído em diálogo com a cena |
| Campo autoral coletivo, unidade. | Campo autoral plural, hibridismo. |

Nesse sentido, é importante voltarmos as atenções para o papel do ator, para entender-se a poética do processo colaborativo consegue distanciar este indivíduo da função “ator-linha-de-montagem” (Araújo, 2002, p. 42), e transformá-lo em sujeito criador. Em uma montagem em que o texto é previamente concebido, cabe ao ator criar sua personagem nos limites que são oferecidos pelo texto e pelos trilhos da direção do espetáculo, ou seja, fala-se aqui do “ator-intérprete”. Neste caso, este limita-se a criar e trabalhar com o segmento que lhe coube na construção do espetáculo: elaborar a personagem. A nova dramaturgia coloca o papel do ator frente a um novo paradigma, pois ela requer um ator preparado para apresentar-se e relacionar-se com as provocações, as repetições, as contradições, o estranhamento e com as fraturas em pensamentos e diálogos. Esse ator precisa passar pelo risco, pelo inesperado. Neste contexto ele é o criador de movimentos e ações e o seu corpo, a sua gramática. O novo sistema de Dramaturgia Atoral⁴ deve retirar-lhe a anestesia dos sentidos, dos olhares viciados e dissolver interpretações também viciadas⁵ pois a personagem não existe “a priori”, o ator terá que construí-la a cada momento da cena. Somente quando este novo ator se mostra disponível, dando espaço ao novo, é que a arte poderá se fazer presente, pois a mesma só faz sentido se modifica quem está disponível a ela.

O “processo colaborativo de criação” é um termo cunhado por Antônio Araújo, ao refletir sobre sua prática com o grupo Teatro da Vertigem⁶. Neste processo entende-se que todos os artistas envolvidos, independente de sua especialização (ator, dramaturgo, encenador, entre outros), são antes de tudo artistas de teatro, logo, todos tem o mesmo espaço propositivo. No entanto, depois de levantadas todas as propostas, cada segmento é convidado a sintetizar o material que foi oferecido. Essa síntese precisa estar ligada ao conceito desenvolvido pelo encenador e a serviço do conceito do espetáculo que está sendo montado, a partir dos motes propostos no início do processo. E é aí que acontece a dramaturgia da sala de ensaio.

A partir dos motes oferecidos pelo diretor, os atores começam a criar as suas composições. Este é um método de produção desenvolvido a fim de definir o vocabulário do teatro que poderá ser utilizado em qualquer peça ou performance. Nele, o ator experimenta

⁴ A Dramaturgia Atoral é um método desenvolvido por José Sanchis Sinisterra que promove o encontro entre os recursos criativos do ator e do autor por meio de uma série de exercícios que integram problemas específicos de dramaturgia e mecanismos essenciais à interpretação.

⁵ Peter Brook in *The Open Door: Thoughts on Acting and Theatre* (A porta aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro)],

⁶ ARAUJO, Antônio. A gênese da Vertigem: o processo de criação de O Paraíso Perdido. São Paulo: Editora Perspectiva, 1ª. ed., 2011

uma gama infinita de possibilidades para que, em seguida, articule as ideias e imagens que irá incluir em suas produções. É um método para revelar ao ator seus próprios pensamentos e sentimentos ocultos sobre o material. A composição fornece uma estrutura para o trabalho sobre os estímulos, os impulsos e a intuição. É uma tarefa que pode ser dada a um grupo de atores de modo que possa se criar em um determinado prazo peças de teatro específicas abordando um aspecto particular da obra. O ator pode usar a composição durante os ensaios para envolver os colaboradores no processo de gerar os seus próprios trabalhos em torno de uma fonte, baseados em uma lista de ingredientes que devem ser incluídos na peça. Esta lista é a matéria-prima da linguagem teatral, como os princípios que vão nortear a obra e são úteis para o palco (simetria x assimetria, sobreposição, a tensão entre o que é dito e o que é visto, entre música e movimento, entre texto e música, entre equilíbrio e desordem, etc.) ou os ingredientes que pertencem especificamente ao jogo (objetos, texturas, cores, sons, ações, entre outros.). Estes ingredientes são para a composição o que palavras soltas são para um parágrafo ou ensaio. O ator criador faz sentido através da sua disposição.

O processo da construção do espetáculo de forma partilhada por vários criadores levou à necessidade da revisão de uma série de conceitos relacionados à arte teatral. Percebeu-se, logo a princípio, que esse novo processo de criação não poderia conviver com o subjetivismo exacerbado que comumente acompanha o trabalho artístico.

Em um processo colaborativo não há espaço para dramaturgias individuais: tudo é exposto em uma área comum e examinado, confrontado e debatido até o estabelecimento de um "acordo" entre os criadores. Não é à toa que o processo colaborativo é visto como uma modalidade que procura conjugar ao mesmo tempo individualismo e pluralidade. Sua principal utopia está na busca pelo estabelecimento de diálogo entre os sujeitos, na tentativa de exercitar o consenso na ausência de condições propícias para gerar uma identidade coletiva.

Na cena cultural brasileira contemporânea, são vários os grupos que trabalham sob esta linha. Além do Teatro da Vertigem em São Paulo, outros grupos são referências na busca da horizontalidade de relações artísticas entre seus integrantes, como a Companhia dos Atores (Rio de Janeiro), o Grupo Galpão (Belo Horizonte), a Companhia Brasileira de Teatro (Curitiba) e a Lume (Campinas).

É neste novo contexto de se produzir e criar projetos que surgem os novos núcleos e coletivos artísticos e de produção. “Cavalos e Baias” nasceu de um convite realizado por MIÚDA⁷, jovem núcleo de pesquisa continuada em artes, ao Chá das 5⁸, coletivo de produção cultural que envolve produtoras oriundas da Universidade Federal Fluminense. A necessidade de estar envolvida em um processo criativo sem ser à margem, desempenhando apenas o papel de administradora ou gestora, fomentou ainda mais o interesse pela pesquisa proposta neste processo. Pensar neste contexto de surgimento e crescimento dos processos colaborativos na cultura foi de extrema importância para compreender melhor a experiência vivida. Concomitante a isso, ao ter a chance de experimentar uma nova ferramenta de arrecadação de recursos para financiar este projeto, foi possível perceber muitos pontos positivos e, principalmente, gerar críticas a respeito das novas plataformas de captação coletiva, como veremos no capítulo a seguir.

⁷ Site de MIÚDA. <http://miuda.art.br/>

⁸ Página do Chá das 5 no *Facebook* <https://www.facebook.com/chadas5producoes>

3 – O CROWDFUNDING E A NOVA LÓGICA DE FINANCIAMENTO DE PROJETOS CULTURAIS

Na tentativa de aliar praticidade, rapidez e estabelecer um diálogo entre colaboração e financiamento, o *crowdfunding* foi o método escolhido para arrecadar recursos para realizar “Cavalos e Baias”. Neste capítulo iremos analisar o surgimento da necessidade de financiar projetos colaborativamente, bem como seus prós e contras, para entender a funcionalidade e a longevidade dessas ferramentas.

O *crowdfunding* é um fenômeno virtual que tem como objetivo promover a realização de projetos, os mais variados possíveis, por meio da contribuição financeira de pessoas que se interessam pela concretização de tais iniciativas, motivadas por vários fatores. Para a melhor compreensão do conceito, podemos desmembrar o nome em *crowd* que, em inglês, significa “multidão” e *funding*, “financiamento”. Desta forma, pode-se considerar que são projetos realizados por meio do financiamento de uma multidão, de um público. O *crowdfunding* tem sido muito utilizado por iniciativas culturais, por permitir o financiamento independente do Estado ou de grandes empresas. Os diversos projetos de cunho cultural, como a produção de um CD ou a publicação de um livro, são hospedados em um *site* voltado para captação de doações coletivas em prol da efetivação do trabalho apresentado.

O conceito surgiu em junho de 2006, quando a revista Wired¹ publicou um artigo de Jeff Howe sobre a nova mídia que estava surgindo, baseada em conteúdo criado por amadores. Ele nomeou aquele fenômeno de *crowdsourcing* (Howe, 2009:5). Só não imaginava a velocidade com que o mesmo iria se alastrar pela *web* de forma a aperfeiçoar a nova forma de produção, divulgação e financiamento de cultura na rede.

Após as primeiras experiências de sucesso no exterior, com o *Sellaband*, surgido na Europa em 2008 e focado em iniciativas musicais, e o *Kickstarter*, criado em 2009 nos E.U.A e muito mais abrangente (ajuda a financiar desde produtos até projetos culturais), apareceram as primeiras plataformas de *crowdfunding* no Brasil. O primeiro *site* nacional do tipo foi o Vakinha, surgido em 2009. O Vakinha se diferencia das plataformas de *crowdfunding* por, primeiramente, permitir a inscrição de ações de cunho pessoal, como a compra de um carro ou qualquer outro bem para determinada pessoa, desde que ela consiga convencer a todos de seu desejo; e em segundo lugar não oferece, em troca da doação, uma recompensa, o que todas as plataformas fazem. Mesmo não sendo exatamente uma iniciativa de *crowdfunding*, o Vakinha

serviu para apresentar ao grande público a prática de doação de dinheiro pela internet em prol do financiamento de uma causa. Assim, o caminho estava pavimentado para as iniciativas que viriam logo depois.

O primeiro endereço eletrônico brasileiro que apresentou a plataforma de *crowdfunding* voltada somente para projetos culturais foi o Catarse⁹, criado no início de 2011. Hoje, já existem no país cerca de 12 *sites* do gênero (RONCOLATO, Murilo. 2011: p.2). Funciona da seguinte forma: inscreve-se um projeto no *site*. Ali, é colocado um vídeo que descreve de forma geral o objetivo da captação; em que pé está a produção; como o projeto será veiculado, etc. Estipula-se uma quantia/meta, e para cada cota é oferecida uma recompensa correspondente. Essa relação de troca celebrada entre o dono do projeto e os apoiadores não deve ser confundida com uma venda indireta, já que a recompensa criativa nem sempre é um produto ou serviço. Pode ser feita uma referência do patrocinador nos créditos de um filme, dedicatórias, cartas, livros autografados, camisetas, adesivos, broches e até recompensas simbólicas, como beijos, abraços e um “muito obrigado”, etc. É estipulado também um prazo para a campanha. Caso a meta seja alcançada, o montante é depositado e o projeto acontece; caso a campanha não atinja a meta estabelecida, o dinheiro é devolvido para os doadores.

Assim, mesmo quando o projeto não é financiado, há vantagens em se utilizar esse meio de captação. Segundo artigo de Rafael Queres no *site* Overmundo¹⁰:

“O dono do projeto, ao mesmo tempo em que minimiza os riscos de ter sua ideia inacessível, falida ou guardada na gaveta, pode avaliar o seu desempenho junto aos apoiadores ou, se for o caso, reposicionar a estratégia e fazer uma nova campanha. Resumidamente, em linhas gerais, o modelo do crowdfunding é um meio de promoção e de fomento; num único pontapé o projeto angaria fundos para sua execução e é promovido por fãs, amigos, ativistas e entusiastas.”

Essa promoção, aliás, é a chave do crowdfunding: é importante que o responsável pelo relacionamento com os apoiadores mantenha constante diálogo com o público e, por isso, o uso das mídias sociais é parte fundamental do processo de comunicação. O antigo boca a boca, que agora é mural a mural, tweet a tweet, é o que garante a divulgação do trabalho. As

⁹ Portal do Catarse: <http://catarse.me/pt>

¹⁰ Portal do Overmundo: <http://www.overmundo.com.br/>

redes, portanto, se entrelaçam e complementam. Projetos colaborativos, muitas vezes, são criados, produzidos, financiados e divulgados através da internet e das redes sociais.

Embora a prática do crowdfunding no financiamento de projetos culturais seja revolucionária, por oferecer a pequenas produtoras e coletivos independentes a possibilidade de captar recursos para projetos que, provavelmente, não ganhariam editais de captação do governo ou de grandes empresas, existem alguns pontos negativos no processo. O principal deles é que, no Brasil, ainda não houve uma real mudança de comportamento do público que possibilite o pleno funcionamento das plataformas. Na experiência de “Cavalos e Baias”, notamos que a maioria dos apoiadores que doaram dinheiro tinha alguma relação de parentesco ou conheciam os envolvidos no projeto, e não por ter o hábito de fazê-lo, independente de relações pessoais. Nos EUA, por exemplo, aonde essa prática começou e tem mais força, a grande maioria dos investidores é constituída por indivíduos dos mais variados setores que se interessam pelo tema, motivação, formato do projeto e optam por investir nele por causa desse interesse.

O perigo, portanto, é o *crowdfunding* se tornar uma forma de se “profissionalizar” prática do famoso “patrocínio”. A experiência em “Cavalos e Baias” foi bem sucedida, mas ao fim, analisando a experiência, nenhum dos integrantes demonstrou intenção de repeti-la, pois o interesse neste processo não é envolver amigos e família, que são os principais consumidores do produto final, no financiamento, mas atingir pessoas que tenham interesse específico pelo projeto e contribuam para o sucesso do mesmo. Este arranjo, então, perde um pouco o sentido. Se a divulgação da campanha é feita pela equipe do projeto e os doadores são os amigos da equipe do projeto, por que não deixar de lado o “atravessador” e criar uma campanha realmente independente, alimentando as redes sociais com vídeos explicando o projeto e disponibilizando uma conta corrente para que os doadores depositem suas contribuições? Por que pagar taxas, se submeter a um prazo limitado de captação e à obrigatoriedade de atingir uma cota para receber os apoios?

Uma resposta para essas questões pode ser o Cultivo.cc, mais uma plataforma de crowdfunding surgida em 2011. O que a diferencia das outras é justamente seu maior trunfo: no Cultivo.cc, todos os projetos precisam estar aprovados nas leis Rouanet, do Audiovisual ou na Lei do Esporte. Assim, os patrocinadores, mesmo pessoas físicas, podem deduzir a sua doação do imposto de renda (parcial ou integralmente, de acordo com as regras do artigo e da lei em que o projeto se enquadra), exatamente como fazem as grandes empresas. Outra

diferença é que o Cultivo não condiciona a transferência do valor arrecadado à meta estabelecida. Citando a explicação do *site*: “No caso da Lei Rouanet, a conta do projeto só é liberada após a captação de um mínimo de 20% do valor aprovado. Caso a captação mínima não seja atingida, todo o montante é destinado ao Fundo Nacional de Cultura, sendo igualmente destinado à finalidade pública de promoção da Cultura em nosso país, com a dedução do imposto ainda assegurada, conforme previsto pela Lei”.

Outro portal lançado recentemente e que funciona nos mesmos moldes é o *site* Partio. Além de relacionar apenas os projetos incentivados, o Partio¹¹ utiliza mais alguns critérios para escolher o que entra ou não no *site*. Os curadores do portal observam quais projetos têm mais chances de viabilização, projetos que já tiveram outras iniciativas bem-sucedidas antes. Além disso, para passar pelo filtro do *site*, os projetos precisam ainda ter 20% do valor total que pretendem captar, já garantidos. Para isso, o Partio busca doações de empresas para chegar à cota de 20% das doações e só depois os projetos passam a ser expostos no *site*. Para se sustentar, o Partio recebe 10% do total de doações captadas. Essa parcela deve ser paga às agências que promovem a arrecadação de incentivos segundo disposição prevista por lei do Ministério da Cultura.

Existem outros *sites* que selecionam projetos incentivados, como o Quero Incentivar¹², mas além de não permitir que a doação seja feita dentro do site, eles não possuem apenas projetos com benefícios aplicáveis ao imposto de renda, mas também outros projetos que oferecem benefícios fiscais para outros tipos de tributação, válidos apenas para empresas. Ou seja, não são tão focados nas doações de pessoas físicas dedutíveis do imposto de renda.

Assim, o Cultivo.cc e o Partio permitem que o financiamento colaborativo una a liberdade e a conveniência de captar de forma independente às vantagens que as leis de incentivo trazem aos patrocinadores, aproximando o mecanismo do modelo brasileiro de captação de recursos.

No caso de “Cavalos e Baias” o uso do Catarse como ferramenta de patrocínio possibilitou, além do financiamento do projeto, uma aproximação e um diálogo aberto com o público a respeito de como e onde a verba arrecadada iria ser empregada. Essa abertura é

¹¹ Portal do Partio: <https://partio.com.br/>

¹² Portal do Quero Incentivar <http://www.queroincentivar.com.br>

muito positiva e fundamental para a construção de relação entre patrocinador e proponente, público e obra e, apesar de todas as críticas a essa ferramenta, o resultado foi considerado positivo.

CONCLUSÃO

Em um processo colaborativo, a ação pertence a todos. A responsabilidade criativa e a manutenção da sala de ensaio, falando agora especificamente de teatro, também. A busca pela horizontalidade não foge de um ponto de direcionamento, nem da proposição de motes para estimular a criatividade dos participantes. O direcionamento existe, mas na orientação (e desorientação) dos pilares criativos, principalmente na definição poética da obra, na amarração dos materiais que a compõem. Ainda assim, o ato de criar pertence a todos.

Não consigo imaginar a produção cultural contemporânea sendo articulada de outra forma senão colaborativamente. É claro que falo aqui especificamente das produções independentes de núcleos e companhias que realizam práticas continuadas de pesquisa em arte. Outros formatos de grupos ou coletivos provisórios se adequam aos modos tradicionais de produção pois, na maior parte das vezes, o financiamento dos espetáculos, seja privado ou por lei de incentivo, requer processos mais ágeis e de resultado quase que imediato. Digo imediato pois também entendo o teatro especificamente como a arte do tempo e da relação com o espaço. Portanto, para aqueles que como eu, apesar das imensas dificuldades de se produzir conhecimento e trabalhar com cultura no nosso país, ainda insistem em criar de forma horizontalizada, trabalhando com hierarquias flutuantes e na manutenção dos afetos enquanto gerência dos trabalhos, o colaborativo me parece ser uma ótima opção de linha de trabalho. Cada núcleo, grupo ou companhia, vai compreender o colaborativo de uma forma específica. Ele não é um sistema fechado, muito menos um conceito restrito e isso é o que torna esta linha muito interessante, porque assim ela também passa a ser objeto de análise e debate contínuo. O colaborativo traz para o processo um outro status, sendo ele tão importante quanto, ou mais, que a própria obra.

Acredito que a experiência colaborativa tenha muitas vantagens. Uma que é facilmente identificada está no trabalho diário com a liberdade. Passamos a vida inteira lutando para sermos livres e quando nos deparamos com a liberdade profissional ela nos parece ameaçadora, estranha, frágil e instável. A experiência colaborativa afirma as facilidades e dificuldades de cada atuante na sua lida diária com o direito de ir e vir, de colocar as suas opiniões e se posicionar sobre o que esta sendo criado, debatido ou construído. A horizontalidade na criação possibilita que os envolvidos no projeto aprimorem o trabalho em suas respectivas funções, participando de forma ativa na concepção e discussão também das outras áreas. É um processo complexo por natureza: ao mesmo tempo em que todos

pensam no projeto, pensam também em como fincar suas raízes nele. Há uma simultaneidade de opostos, de planos de pensamentos em rede. Fincar raízes não é impedir que as mesmas continuem a se prolongar pelo terreno, ou seja, é preciso territorializar para em seguida desterritorializar.

Podemos afirmar que esta linha de trabalho lida com hierarquias flutuantes. Todos sabem a posição que ocupam e as funções que devem desempenhar para que o projeto tenha continuidade. A diferença que se nota é que o enquadramento de cargos e posições no colaborativo não segue a mesma lógica engessada do mercado. A função de cada integrante, em tese, estaria relacionada ao que ele melhor desempenha ou escolheu desempenhar para um determinado projeto. Este fato não impede que este mesmo indivíduo passeie ou opine sobre outros segmentos. Pelo contrário, no colaborativo é fundamental que todas as áreas do trabalho estejam extremamente conectadas e amplamente abertas ao diálogo. A união de todas as vertentes termina sendo a máquina detonadora do processo, portanto acredito que este conceito é democrático, gerando um equilíbrio entre as vozes partícipes dentro de um projeto.

Sobre a experiência de financiar um projeto através de *crowdfunding*, o maior ponto positivo que foi observado nesta lógica de financiamento é a geração de ampla divulgação da obra e a possibilidade oferecida aos seus realizadores de ter uma, mesmo que breve, noção de como anda a sua influência na mídia digital, bem como a recepção de seus trabalhos e propostas artísticas. O modo de financiamento colaborativo é uma boa saída para o momento atual pelo qual os profissionais da cultura estão passando no que diz respeito ao incentivo à produção cultural no Brasil. Mesmo acreditando na força dessas plataformas, prefiro pensar que elas são medidas provisórias e que um dia, quem sabe, não precisaremos mais delas para viabilizar ideias.

BIBLIOGRAFIA

DE ABREU; Luiz Alberto, Cadernos da ELT - número 2, 2004

ARAÚJO, A. Trilogia bíblica. Dissertação (Mestrado). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2002.

ARAUJO, Antônio. A gênese da Vertigem: o processo de criação de O Paraíso Perdido. São Paulo: Editora Perspectiva, 1ª. ed., 2011

BORNHEIM, Gerd. Brecht: A estética do teatro. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1992.

GORZ, André. Miséria do presente. Riqueza do possível. Rio de Janeiro, Annablume, 2005.

HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. Multidão: guerra e democracia na era do império. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2005.

HOWE, Jeff. Crowdsourcing: why the power of the crowd is driving the future of business; Three Rivers Press: New York, 2009

RONCOLATO, Murilo. Além das compras coletivas. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 13 de junho de 2011. Link - Caderno L2.

SCHETTINI, Roberto Ives Abreu. Dramaturgia da Sala de Ensaio. Bahia: UFBA

SITES CONSULTADOS

<http://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent9545content77392.shtml>

<http://teatrojornal.com.br/blog/2012/10/a-proliferacao-do-teatro-de-grupo/>

http://www.revistacinetica.com.br/cep/andre_duarte.htm

<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Carlos%20Roberto%20Calenti%20Trindade.pdf>

http://www.revistacinetica.com.br/cep/andre_duarte.pdf

<http://www.sobrecavalosebaidas.blogspot.com>

ANEXOS

Cartaz da temporada de “Cavalos e Baias” na UniRIO – Julho de 2012

E B - AIAS

-
DIREÇÃO
CAIO RISCADO
-
COM
ALINE VARGAS
BEL FLAKSHAN
CACÁ OTTONI
FRED ARAUJO
GUNNAR BORGES
MARÍLIA NUNES
NATALIA ARAUJO
RAFAEL LORGA

CURTA TEMPORADA
DE 17 A 21 DE JULHO ÀS 21:00 HORAS
-
ENTRADA GRATUITA
(DISTRIBUIÇÃO DE SENHAS UMA HORA
ANTES DO ESPETÁCULO)
-
UNIRIO - PALCÃO
(AV. PASTEUR, 296 - URCA)

REALIZAÇÃO CO-REALIZAÇÃO PRODUÇÃO CO-PRODUÇÃO DE VÍDEO COMUNICAÇÃO VISUAL FINANCIAMENTO COLETIVO APOIO PARCERIA

CAV - ALOS

Campanha de “Cavalos e Baias” no site CATARSE

Sugestões



Cavalos e Baias

Um projeto de Teatro por Chá das 5

SOBRE
ATUALIZAÇÕES (1)
APOIADORES (132)
COMENTÁRIOS (0)



Curtr
Enviar
Facebook: Nathalia Atayde Henrique, Daniela Flores Fusaro e 2.450 outros curtiram isso.
Tweetar
135
embed
http://catr.se/Jqr49T





132

apoiadores



R\$ 4.935

atingidos de R\$ 3.500



0

Segundos restantes

ESTE PROJETO FOI BEM-SUCEDIDO E FOI FINANCIADO EM 13/06/2012

PARA R\$ 10,00 OU MAIS

 26 APOIADORES

Muito obrigado + um abraço

PARA R\$ 25,00 OU MAIS

 38 APOIADORES

Muito obrigado + um abraço + nome no programa + adesivo do