

PROJETO TERRITÓRIO CRIATIVO FGITE - TEATRO INTEGRADO EM REDE

1. APRESENTAÇÃO

O presente projeto propõe a estruturação do Teatro Integrado em Rede (TiR) como um Território Criativo, articulando diversos equipamentos culturais, com destaque para teatros, estúdios e salas multiuso. A proposta visa fomentar o desenvolvimento da economia criativa através da circulação de espetáculos, da prestação de serviços criativos e da capacitação de profissionais da cultura em múltiplas cidades.

2. JUSTIFICATIVA

Diante da crescente demanda por profissionalização do setor cultural e da necessidade de dinamizar os equipamentos públicos e privados de cultura, torna-se estratégica a criação de uma rede de teatros conectados por uma plataforma digital. A abordagem considera os espaços como territórios criativos digitais, onde a inovação, a cultura e a tecnologia se entrelaçam para promover o desenvolvimento social e econômico.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Transformar os teatros da rede em Territórios Criativos Digitais, fomentando a economia criativa e o empreendedorismo cultural local e regional.

3.2 Objetivos Específicos

- Implantar uma plataforma digital integrada para gestão de teatros, venda de ingressos e serviços criativos.
- Criar um banco de talentos culturais com portfólios para contratação.
- Promover a circulação de espetáculos e eventos culturais na rede.
- Ofertar serviços técnicos e de produção local para eventos.
- Realizar ações formativas, oficinas e residências artísticas.
- Estimular parcerias com universidades, iniciativa privada e sociedade civil.

4. LINHAS DE AÇÃO

As linhas de ação do projeto se organizam em torno de sete eixos interdependentes, já delineados no documento base e aqui reforçados com sugestões de ampliação:

1. Fomento ao Empreendedorismo Cultural

- Incubação de projetos e negócios criativos nos entornos dos teatros participantes.
- Incentivo à formalização e profissionalização dos agentes culturais.
- Apoio técnico e consultorias em gestão, produção, marketing, jurídico e finanças.

2. Capacitação Técnica e Formação Profissional

- Programas de formação continuada voltados para áreas como produção cultural, audiovisual, gestão de projetos, iluminação, sonorização, artes cênicas, comunicação digital, entre outras.
- Residências artísticas e técnicas com foco na experimentação e inovação.
- Parcerias com universidades e centros de formação para garantir certificações.

3. Produção, Difusão e Intercâmbio Artístico-Cultural

- Programação de espetáculos e eventos integrados entre os teatros da rede.
- Circulação de artistas e obras entre os territórios, com apoio logístico e tecnológico.
- Realização de festivais, mostras e exposições com a presença dos territórios criativos envolvidos.

4. Serviços Criativos e Economia Criativa

- **Prestação de serviços** audiovisuais, cenotécnicos, de comunicação e design através de estruturas como o TMStudioC.
- **Monetização de espaços** (salas, teatros, estúdios) e serviços técnicos como parte do modelo de sustentabilidade.
- **Criação de um marketplace** ou vitrine digital para produtos e serviços criativos.

5. Tecnologia e Inovação Digital

- **Plataforma digital** de gerenciamento integrada dos teatros, agendas, reservas e transmissões ao vivo.
- **Implantação de ferramentas** de monitoramento de público, dados e inteligência cultural.
- **Gamificação** de ações educativas, interativas e formativas para engajamento de novos públicos.
- **Plataforma streaming** para distribuição da produção audiovisual do território

6. Produção de Conteúdo e Memória Cultural

- **Gravação**, edição e distribuição de podcasts, vídeos e documentários sobre a produção cultural nos territórios.
- **Publicações** digitais e impressas com registros das ações (anais, revistas, cartilhas, livros).
- **Criação** de acervos digitais e base de dados de talentos e iniciativas culturais locais.

7. Outras Ações

- **Programa de Mentoria Criativa**: artistas experientes orientando jovens talentos.
- **Mapeamento e Diagnóstico Contínuo dos Territórios**: para identificar potenciais e lacunas.
- **Plataforma de Crowdfunding Local**: apoio coletivo à produção de artistas da rede.
- **Ações de Turismo Criativo**: visitas guiadas aos bastidores dos teatros, roteiros culturais, experiências imersivas.
- **Hackatons Criativos**: desafios e maratonas de criação de soluções para o setor cultural.

5. IMPACTOS ESPERADOS

Impactos Diretos

- **Geração de Renda**: formalização de agentes culturais e ampliação do mercado de trabalho no setor.
- **Profissionalização**: elevação da qualidade técnica e artística dos produtos e serviços culturais.
- **Sustentabilidade Econômica**: criação de novos modelos de negócio viáveis no setor cultural.

Impactos Indiretos

- **Valorização do Patrimônio Local**: resgate de saberes, memórias e estéticas próprias de cada território.
- **Inclusão Socioprodutiva**: oportunidades de capacitação e trabalho para jovens, mulheres, LGBTQIA+, negros e comunidades periféricas.
- **Fortalecimento da Rede de Teatros**: articulação nacional para políticas públicas e captação de recursos integrados.

Utilização dos Componentes

- **Plataforma Digital:** integração entre os equipamentos culturais da rede (teatros, estúdios, salas) e usuários.
- **Infraestrutura Criativa:** utilização plena dos espaços já existentes como hubs culturais (ex: TMStudioC, salas de dança, auditórios).
- **Laboratórios Criativos:** oficinas de produção, estúdios móveis, ilhas de edição, salas multiuso para formação e produção de conteúdo.

6. AÇÕES ESTRATÉGICAS

- **Plataforma online** para gestão, agendamento e venda de ingressos.
- **Criação de banco de talentos** com artistas e técnicos culturais.
- **Implementação** de plano de circulação de espetáculos na rede.
- **Prestação de serviços** audiovisuais e técnicos como fonte de receita.
- **Oficinas de capacitação** e residências técnicas e artísticas.
- **Divulgação integrada** da programação cultural.
- **Planejamento anual colaborativo** entre os teatros da rede.

7. CRONOGRAMA GERAL

- **Mês 1–2:** Planejamento e modelagem da plataforma
- **Mês 3–6:** Desenvolvimento e testes da plataforma
- **Mês 7–8:** Implantação piloto e capacitação das equipes
- **Mês 9–12:** Expansão e operação da rede

8. PARCERIAS ESTRATÉGICAS

- Universidades Públicas e Privadas
- Prefeituras e Secretarias de Cultura
- Fundação FACMA e instituições de fomento
- Artistas, produtores e coletivos culturais
- Iniciativa privada e investidores de impacto
- TV Nordestina

9. SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

- Venda de ingressos pela plataforma
- Locação de espaços culturais e técnicos
- Prestação de serviços criativos e audiovisuais
- Participação em editais e fundos de cultura
- Parcerias e patrocínios institucionais