



EL ESCENARIO DEL FUTURO
MANIFIESTO / OCTUBRE DE 2021



EL DERECHO A PERFORMANCE ES UN DERECHO HUMANO

La performance no es una mercancía. No es un lujo. No es apenas otra capa que se agrega al flujo de la vida. No le pertenece al éter, ni al Estado, ni a los donantes que la financian. No pertenece a los lugares donde ocurre.

Aunque asuma la forma de una improvisación callejera o de la puesta en escena oficial de una obra consagrada desde hace varios siglos, la performance le pertenece **al momento**.

La performance es intersticial y conjuntiva: siempre está empezando, la performance se renueva cada vez que hay performance. Es una representación que involucra sonidos, visiones, olores, cuerpos, espacios, tiempo y tacto. No permanece alejada; está **virtuosamente unida** al resto de las artes, desde las espaciales a las visuales.

La performance es un **edificio inestable construido sobre la base de distintas interacciones**: entre actores, equipo de producción y público; entre naturaleza y cultura; entre humanos y máquinas; entre arquitectura y seres vivos.

La performance es una **necesidad humana**: para expresarse libremente, para desarrollar formas de fantasía e ilusión, para alcanzar un sentido profundo de pertenencia individual y colectivo, para lograr experiencias compartidas sobre las que se construyen comunidades y comunalidades. En la jerarquía de necesidades humanas esenciales, la

performance provee las herramientas para la autorrealización, la autoestima, un sentido de intimidad y de interconexión social dentro de cada comunidad y entre comunidades diferentes.

El derecho a la performance es un derecho humano. No en el sentido tradicional de la Ilustración, que con demasiada frecuencia ha confundido realidades homogeneizantes con ideales universalistas, a costa de culturas indígenas y pueblos colonizados o despojados. Es un derecho cargado de universales y preguntas críticas, como por ejemplo: ¿cómo podría un derecho a la performance elaborar, redefinir, criticar o reparar las conversaciones sobre derechos humanos en la posguerra? ¿Cómo podría ese derecho abarcar el amplio espectro de las artes, de la danza a la ópera, de la música al teatro, del video al streaming, o en relación con modelos de transmisión de cultura desde abajo hacia arriba o desde arriba hacia abajo? ¿Cómo podría no sólo cruzarse con los públicos locales y las prácticas que conforman el mundo de la performance, sino ser un puente entre distintos pueblos, culturas, clases sociales y generaciones? ¿Cómo podría traducirse más equitativamente en un sistema de derechos de propiedad para actores y creadores?

Porque la performance es un derecho humano, el derecho a practicar y experimentar artes performáticas debe ser **una parte integral de la planificación política y de la vida económica** incorporadas al tejido social de los espacios públicos y el discurso cívico, especialmente ahora que el mundo se enfrenta al trauma de las pérdidas pandémicas, y a la necesidad de reconstruir un nuevo sentido de comunidad, local y global, y un sentido de responsabilidad compartido por el destino del planeta. Lo mismo vale para la política educativa: la educación de los niños no podrá considerarse completa sin una experiencia de las artes performáticas, parte integral de su cultura.

ARQUITECTURAS CONECTIVAS

Porque la performance es un aspecto fundamental de la sociedad, el «escenario» (en el sentido convencional) es apenas la expresión formal

y más visible de una multitud de escenarios que caracterizan la vida de una comunidad en un momento y un lugar determinados. Es por ello que el escenario del futuro no puede ser dividido o diseñado según modelos performáticos forjados en el pasado histórico reciente o remoto. Es por ello que el escenario del futuro debe estar íntimamente ligado a otros escenarios en los que transcurre la performance de la vida contemporánea, desde las calles de Tiktok y Zoom a las oficinas y los festivales culturales.

Los espacios consagrados especialmente a modelos performáticos presenciales no pueden, por lo tanto, ser meros escenarios del pasado. Deben ser el tejido conectivo entre el adentro y el afuera, entre el pasado, el presente y el futuro, entre lo presencial y lo virtual. Su estructura física necesariamente refleja este tipo de identidad conectiva, incluso cuando una determinada performance decida, a propósito, evitar lo digital.

¿Cómo se vería este teatro o espacio performático? ¿Qué forma tendría? Una multitud de formas cambiantes según el lugar donde emerjan, su contexto y su género.

En la configuración A, el escenario del futuro es un laboratorio de radiodifusión que se erige sobre todo un siglo de teatros-laboratorios, reuniones comunitarias y rituales. En la configuración B, es un estudio de producción donde la audiencia está al frente y al fondo, de lado a lado, sobre y debajo del escenario, es presencial y virtual. En la configuración C es un patio de juegos interactivo y participativo, donde lo real convive con ilusiones virtuales y sueños. En la configuración D, es un «espacio» diseminado que existe sólo en la nube, donde la inteligencia artificial hace las veces de narradora, y donde apenas la realidad virtual persiste. En la configuración E, es la animación de espacios cerrados y abiertos concebidos sin ninguna señal de que habrán de convertirse en escenarios. En la configuración F, es un escenario mental, sin necesidad de ninguna otra encarnación.

No hay una única respuesta.

Pero no es suficiente replicar las formas convencionales, ni simplemente construir cajas negras para que el futuro las llene.

Las nuevas arquitecturas teatrales deben hacer sus apuestas, y esas apuestas serán **interconectadas, transmediales y transculturales**.

MÁS-QUE-EN-VIVO

Entre los escenarios que con más fuerza modelan la vida contemporánea están aquellos asociados a la ubicuidad de las redes y los dispositivos conectados a ellas, y las muchas maneras en que están redefiniendo los contornos de la experiencia y la interacción humanas. Tanto para actores como para el público, el halo de flujos de datos y algoritmos que ahora rodean, dan forma y emanan de cada interacción humana exigen una noción expandida de la performance en vivo: lo que aquí llamaremos **más-que-en-vivo**.

Su ocurrencia «en vivo» puede y debe seguir siendo un atributo esencial de todas las formas del espectáculo, pasadas y presentes. Pero «en vivo» en el escenario del futuro significa lidiar con el cuándo, qué y dónde de la performance en condiciones que vuelven borrosos los límites **entre presencia y telepresencia**, entre cuerpo y mediación, entre acciones humanas y flujo de datos, entre conciencia y metaverso.

Esta modalidad expandida de la escenificación ya no puede ser entendida como algo secundario. Por el contrario, significa abrir nuevos horizontes de experiencia para públicos y artistas: experiencias que se abren desde ángulos hasta ahora inimaginables, y sobre la base de escalas perceptuales o temporales igualmente inimaginables; **eventos diseñados para agregar valor a todos y cada uno de los canales que estructuran la experiencia**.

Esta condición de existencia **más-que-en-vivo** no sólo debe ser **integrada a todo escenario del futuro**; implica nuevos modelos de negocios, administración y programación; nuevos modelos de inclusión, acceso y divulgación; nuevos modelos de gobernanza y propiedad, y también nuevos marcos legales. Implica nuevas

modalidades de entrenamiento para artistas que reconozcan la naturaleza cambiante de la performance misma, y los límites difusos entre artistas y público. Implica volver a pensar aspectos tan básicos de la práctica artística y de la economía del arte como el tour.

EL TEST DEL TOUR(ING)

El tour sigue siendo uno de los pilares de la economía de la performance moderna. Pero el tour no es tanto un derecho humano como una necesidad de los artistas que, debido al rol expansivo de compañías discográficas, editoriales, galerías, plataformas de streaming y otros intermediarios, no pueden sobrevivir sólo con la venta de entradas y discos. Esto debe cambiar.

La dura realidad del cambio climático demanda nuevos modelos de desarrollo, divulgación, sustento y distribución... una **reinención del tour**, volver a imaginar cómo garantizar el libre movimiento de ideas y culturas a través de fronteras nacionales. Estos nuevos modelos sugieren que el tour, como lo entendemos hoy, debe ser una excepción y no la regla. Demandan redefiniciones innovadoras del tour: modos de performance **ágiles, baratos, telemáticos, situados en múltiples espacios al mismo tiempo**; colaboraciones a través de las fronteras que aprovechen el poder de las plataformas digitales; performances ideadas y producidas de manera que puedan viajar de un lugar a otro y de una compañía a otra reduciendo significativamente los viajes de las personas; residencias de artistas en un número concentrado de centros en vez de costosos saltos de una ciudad a otra, y de un continente a otro. Estos son apenas algunos atisbos del futuro mundo del tour que subrayan un imperativo cada vez más urgente: en todas sus discusiones, quienes hoy están a cargo de la política cultural, quienes toman decisiones, por no decir nada de artistas y equipos de producción, **deben hacerse cargo de la huella de carbono de la performance**.

APROPIARSE DEL STREAMING

Debemos considerar a continuación el caso del streaming en vivo, la opción más común sobre la que se apoyaron las instituciones culturales y los artistas durante la pandemia. Pero incluyamos dentro de la noción de *stream*, de flujo, todos los modos de diseminación que permiten que aquello que se produce en un lugar y un sitio específicos viaje en el tiempo y el espacio; y entendamos la palabra propiedad en el sentido amplio de abrazo, de reconocimiento, de asumir la responsabilidad por algo.

Como sustituto de la experiencia presencial y en vivo, el streaming tiene un potencial único para democratizar y dislocar formas culturales que, de otra forma, serían demasiado costosas o inaccesibles. No hay dudas de que tendrá un rol clave en el futuro de la performance. Pero no será un simple agregado, o una forma vicaria, imperfecta de la experiencia en vivo. Y no sucederá sin que se produzcan cambios fundamentales en los modelos de propiedad y generación de ingresos que existen hoy. (Como incluso los artistas más exitosos han descubierto durante la pandemia, el arte hoy no puede vivir sólo del streaming). Y tampoco sin lidiar con las profundas asimetrías que existen entre naciones, regiones y generaciones en cuanto a conectividad, asimetrías que comprometen el futuro de las artes performáticas.

Transmitir performances que fueron diseñadas para ciertos espacios y con ciertas escalas sin adaptarlas o cambiarlas no es una innovación suficiente, porque no toma en cuenta la profundidad ni la amplitud de la revolución de los medios digitales. En el mejor de los casos, es como envasar un vino añejo en una botella nueva. En el peor, significa alterar la calidad del vino. El streaming cumplirá su promesa sólo si reflexiona crítica o creativamente sobre su especificidad, sobre sus capacidades y potencialidades como un medio cultural nuevo. Esto significa explorar un universo de experiencia virtual desconocido, fundamentalmente distinto al presencial, incluso cuando ambos estén en contacto. Y pueden, sin duda, estar en contacto. Este punto de intersección debe explorarse diferencialmente como una propuesta de valor agregado, que enriquezca y revitalice tanto las experiencias virtuales como presenciales.

Para que el streaming sea una expresión fundamental del más-que-en-vivo, el *stream* —el flujo que le da forma— debe ser un aspecto integral de cada performance, no menos integral o material que el espacio donde se realiza la performance, la compañía, los artistas, la atmósfera. De la misma manera, debe volverse parte de la infraestructura física y conceptual de todo escenario del futuro.

«Apropiarse del streaming» tiene varios significados: desde el punto de vista del público, significa interactuar con él como una parte integral de cada performance; desde un punto de vista económico, **significa hacer que el streaming apoye la creación de contenido, a los creadores y artistas** a través de nuevos modelos de negocios; desde un punto de vista arquitectónico, significa conectar la producción del stream a cada escenario futuro de la forma más dinámica, más a-prueba-de-futuro posible.

Apropiarse del streaming es un objetivo en distintos niveles. Implica inclusión, creación colectiva y democratización, pero sobre todo implica una reconceptualización y redistribución tanto del capital real como simbólico.

NUEVAS PROFESIONES PARA LAS ARTES PERFORMÁTICAS

De la misma manera que el escenario futuro requiere de nuevas arquitecturas e infraestructuras físicas y de nuevos modos de performance, también demanda enfoques nuevos y más flexibles sobre estructuras organizacionales y de negocios, así como miradas novedosas sobre el gerenciamiento y el empleo en las artes performáticas.

HABILIDADES

En lugar de escuelas artísticas tradicionales, el escenario del futuro necesita de **un tipo de entrenamiento multidimensional e interdisciplinario**, que explore nuevos tipos de relación entre creación, producción y consumo, y que tome en cuenta los nuevos mundos «en vivo» que permite la tecnología, acercando mucho más el entrenamiento técnico y el artístico.

En lugar de directores artísticos tradicionales, el escenario del futuro necesita promover **una nueva generación de directores** que desarrollen su trabajo con la condición más-que-en-vivo de la performance como una parte orgánica del proceso creativo.

En lugar de artistas tradicionales, el escenario del futuro requiere de **artistas para quienes la barrera histórica que separa artistas de espectadores se haya vuelto una membrana permeable**, y para quienes la expansión y el enriquecimiento técnico y virtual de su trabajo sea, ya, un dato de la realidad cotidiana.

En lugar de asesores teatrales tradicionales, el escenario del futuro impone una **visión integrada de los espacios performáticos** desde una perspectiva más-que-en-vivo, que se expida sobre nuevos tipos de relaciones entre creadores, públicos y consumidores con una mentalidad interactiva.

En lugar del marketing tradicional, el escenario del futuro demanda **formas de diálogo interactivo más sofisticadas con los espectadores y consumidores**, personalización, reconocimiento de cuánto nos hemos alejado de las barreras impenetrables entre artistas y público.

En lugar de directores financieros tradicionales, formados en contabilidad, el escenario del futuro requiere de **creadores de modelos de negocios y arquitectos de ingresos y ganancias más sofisticados e innovadores**.

ESTRUCTURAS

Asumir la necesidad de que todos los que participan de la performance trabajen de forma interdisciplinaria, de manera que las nuevas estructuras organizacionales y de negocios no perpetúen la división de tareas y habilidades.

Asumir la necesidad de dejar de lado las jerarquías profesionales tradicionales (a menudo basadas en desigualdades históricas y en la centralización excluyente del poder y la distribución de recursos) y, en cambio, reconocer las primacías novedosas que surgen de nuevas formas de trabajar, con el objetivo de identificar, promover y ejecutar innovaciones fundamentales en el proceso de trabajo.

Estas consideraciones están empezando a modelar un universo expandido de las profesiones en las artes performáticas del escenario del futuro. Aquí va una lista, de carácter especulativo, de algunos de los roles transmediales que puede que emerjan como resultado de este proceso:

1. Agitador de la Sala de Espera [= ASE]: El equivalente en la era de Zoom a un animador que antes del espectáculo recibe al público en la sala de espera y refocaliza la atención de los espectadores mientras esperan que empiece la performance. Que el ASE opere como actor, músico, comediante, anunciador o mago importa menos que el hecho de que sean agentes capaces de activar y hacer concentrar al público.

2. Agente Inmobiliario de Espacios Virtuales [= AIEV]: Como experto independiente en «casas» tecnológicas, el AIEV colabora para que las producciones naveguen todas las plataformas digitales disponibles y encuentren la mejor combinación de software y hardware según las necesidades de cada producción. Con estrechos lazos con el mundo del entretenimiento tecnológico, también ayuda a alcanzar acuerdos mutuamente beneficiosos que apoyen y sostengan la programación de espectáculos.

3. Director General de Fallas en la Transmisión [= DGFT]: En el futuro inmediato, las fallas visuales y sonoras son una parte inevitable de cualquier performance transmedial y digital. En parte productor, en parte técnico, el trabajo del DGFT es hacer que estas «irregularidades» parezcan aspectos premeditados de toda performance a través de sus intervenciones e improvisaciones sobre la marcha.

4. Director de Subtitulado En Vivo [= DSEV]: Las performances en redes, interconectadas, ofrecen mayores posibilidades de accesibilidad y nuevos modos de expresión a través del subtitulado. El subtitulado en vivo tiene distintas versiones. Puede ser un apoyo que provee el balance adecuado entre soportes textuales para una performance que, de otra manera, podría ser esquiva por razones lingüísticas, de contexto histórico, o por su complejidad. También podría ser una modalidad performática en sí misma, y los subtítulos proveerían, en este sentido, información y anotaciones producidas en el momento, con fines cómicos o dramáticos, o para volver la producción más extraña.

5. Screenographer [= S+]: Un escenógrafo para pantallas (*screen*). Entrenado para pensar creativa y críticamente sobre el diseño de espacios digitales, de realidad aumentada y realidad virtual, adapta las herramientas y capacidades del diseñador escénico a ambientes digitales y explora nuevas modalidades híbridas entre la pantalla y el espacio.

6. Defensor del Pueblo para la Accesibilidad [=DPA]: Es responsable de asegurar el acceso en todos los sentidos de la palabra: desde el acceso físico al edificio tanto para el público como los empleados, hasta el acceso virtual para públicos remotos. Sus responsabilidades no incluyen sólo la preparación y el planeamiento, sino también la resolución de problemas en el momento y sobre la marcha.

7. Acompañante de la Performance [= AP]: Actúa como productor *on-site*, y su responsabilidad es dar vida a nuevos trabajos a través de la división entre lo analógico y lo digital. Al ser un rol creativo (y no sólo técnico), tiene el objetivo de interpretar una performance determinada de manera de reconciliar su especificidad espacial, por un lado, y la necesidad de registrarla y transmitirla para públicos remotos.

8. Meta-empaquetador [=ME]: involucrado en el diseño de la performance desde sus inicios, el ME es responsable de crear las herramientas, la documentación y los soportes técnicos necesarios para que la performance viaje y se adapte a distintos sitios, reduciendo o eliminando la necesidad de que el personal viaje con ella.

NUEVOS MODELOS DE FINANCIAMIENTO

El financiamiento de las artes performáticas está quebrado; quebrado de muchas formas diferentes. En él, la innovación es sólo un efecto secundario. Distribuye recursos asimétricamente, sobre la base de precedentes, con poca consideración en general por cambios sociales y demográficos. En lugar de pensar hacia adelante, piensa hacia atrás. Y subestima el rol de las instituciones culturales como promotores de la creación de valor más allá del desarrollo económico local y regional.

¿Qué hace falta reinventar? Casi todo.

– El financiamiento público será tan importante como siempre, porque el escenario del futuro demanda innovación (los costos asociados a construir nuevos espacios de última generación o revitalizar viejos escenarios NUNCA serán solventados sólo con la venta de entradas).

– La precondition para el financiamiento público no debe ser la tradición ni lo precedente, sino la INNOVACIÓN y la CONSTRUCCIÓN DE NUEVAS AUDIENCIAS. Demasiadas de las más augustas

instituciones de artes performáticas se han vuelto retrógradas y auto-referenciales, y hay una necesidad urgente de crear mecanismos participativos y comunitarios para la distribución de recursos a nivel local y nacional, así como de ideas creativas respecto a alianzas locales e internacionales.

– El financiamiento privado es más bienvenido que nunca: no para reemplazar el financiamiento público sino para complementarlo (y especialmente, para ser un agente disruptivo y revitalizador).

– El régimen fiscal que gobierna las artes performáticas está caduco; se basa en la creación de valor local (para nuestra ciudad, nuestra región, etc.). Rara vez (o más bien nunca) aprovechan del todo el amplio espectro de flujos de ingresos potenciales de las artes performáticas, dejando dinero sobre la mesa, casi siempre en detrimento de los artistas (que casi siempre también son tratados apenas como «costos»)

– La mayoría de los sistemas de Impuesto al Valor Agregado clasifican las artes performáticas como un bien de lujo (esto es sencillamente un error: LA PERFORMANCE ES UN BIEN ESENCIAL)

– Los modelos de sponsoreo son escleróticos, poco útiles para las necesidades actuales. Se terminó la época en que las empresas daban dinero a cambio de que alguien use su logo. Se necesitan nuevos modelos de alianzas que permitan crear valor genuino tanto para el sponsor como para los que reciben sus fondos.

– Es urgente innovar en cuanto a la administración del financiamiento y los derechos de propiedad (ya es hora de experimentar con modelos alternativos, desde crowdfunding a organizaciones descentralizadas y autónomas, y/o NFTs)

¿Qué pasará si no se adoptan nuevos modelos de financiamiento para construir, apoyar y sostener el escenario del futuro? Los espacios físicos terminarán agonizando. El público del futuro los abandonará

de a poco. Sólo conocerá las artes performáticas a través de la pantalla. PERO la pantalla y el streaming son los mejores aliados de escenario del futuro: son precisamente los medios a través de los cuales «el vivo» puede ser reinventado y renovado en su rol fundacional... como más-que-en-vivo.

CONCLUSIONES

– EL ESCENARIO DEL FUTURO DEMANDA NUEVAS INFRAESTRUCTURAS ARQUITECTÓNICAS, ORGANIZACIONALES Y HUMANAS (nuevas plantas físicas, nuevos modelos de financiamiento, nuevos roles profesionales).

– EL MÁS-QUE-EN-VIVO ES LA NORMA EN EL ESCENARIO DEL FUTURO (redoblemos la apuesta y construyamos un ecosistema que promueve la inclusión, el la ampliación del acceso y la reducción de costos, junto con modelos participativos y modos de performance e interacción con el público participativos).

– PÚBLICOS DEL FUTURO PARA EL ESCENARIO DEL FUTURO (debe ser cultivado, bienvenido, sólo formas novedosas de programación podrán darle vida).

– EL STREAMING ES UN MEDIO CREATIVO (NO UN SOPORTE) EN EL ESCENARIO DEL FUTURO (exploremos su especificidad en tanto medio)

– EL ESCENARIO DEL FUTURO DEMANDA MEJORES PLATAFORMAS, MÁS JUSTAS Y CREATIVAS (que apoyen a los creadores de contenido y la participación del público; plataformas que promuevan modelos de propiedad de contenido cultural igualitarios y descentralizados)

– Como los escenarios del pasado, EL ESCENARIO DEL FUTURO REQUIERE DE FINANCIAMIENTO PÚBLICO Y PRIVADO MILIMÉTRICAMENTE ENFOCADO EN CREAR NUEVAS AUDIENCIAS.

... y lo más importante de todo...

EL ESCENARIO DEL FUTURO ES AHORA (no habrá un regreso post-pandémico a la vieja «normalidad», que ya estaba roto; el momento para la valentía, para la imaginación y para la acción es AHORA).

Este proyecto es coordinado por Jeffrey Schnapp y Paolo Petrocelli

Miembros del Grupo de Investigación

MATTHEW BATTLES (USA)

Director of Scholarly Initiatives, metaLAB (at) Harvard

CATHIE BOYD (Ireland/Scotland)

Founder & Artistic Director, Cryptic

MARC BRICKMAN (USA)

Managing Director, Tactical Manoeuvre

PAOLO CIUCCARELLI (Italy/USA)

Founding Director, Center for Design, Northeastern University, Boston

WESLEY CORNWELL (USA)

Harvard Graduate School of Design

LINS DERRY (USA)

Principial, metaLAB (at) Harvard

EVENLYN FICARRA (UK)

Associate Director, Centre for Research in Opera and Music Theatre, University of Sussex

MARIANA IBAÑEZ (Argentina/USA)

Chair and Associate Professor, Architecture and Urban Design, UCLA;

Co-founder, Ibañez Kim

SIMONE KIM (USA)

Director, Immersive Kinematics Research Group;

Co-founder, Ibañez Kim

MOHAMMED OBAIDULLAH (Saudi Arabia)

Producer

PAOLO PETROCELLI (Italy)

Research Affiliate, metaLAB at Harvard

JAY PATHER (South Africa)

Director, Institute for Creative Arts, University of Cape Town

CUI QIAO (China)

President, Beijing Contemporary Art Foundation

MATTHIAS RÖDER (Austria)

Managing Director of the von Karajan Institute

MAGDA ROMANSKA (USA)

Associate Professor of Theatre Studies and Dramaturgy, Emerson College;

Executive Director and Editor-in-Chief, TheTheatreTimes.com

ADAMA SANNEH (ITA)

Co-Founder and CEO, Moleskine Foundation

ANTHONY SARGENT (UK)

International Cultural Consultant

JEFFREY SCHNAPP (USA)

Faculty Director, metaLAB (at) Harvard

SHAIN SHAPIRO (UK)

Founder & CEO, Sound Diplomacy

SYDNEY SKYBETTER (USA)

Founder, Conference for Research on Choreographic Interfaces

JEAN-PHILIPPE THIELLAY (France)

President, Centre national de la musique

SHAHROKH YADEGARI (USA)

Director, Sonic Arts Research and Development group at the University of California San Diego;

Initiative for Digital Exploration of Arts and Sciences at the Qualcomm Institute

