Um manifesto para o palco futuro: Performance é um direito humano

Grupo de Pesquisa futureStage
do metaLAB de Harvard

NOTA: O Manifesto futureStage (palcoFuturo) foi escrito colectivamente ao longo do último ano pelo futureStage Research Group at metaLAB at Harvard (Grupo de Pesquisa palcoFuturo do metaLAB de Harvard). Com expectativas novas para os media, a cultura e a presença num mundo hiper-conectado, os marcos civis das artes performativas estão a transformar-se. Assim, a partir de uma série de encontros, o futureStage – um projecto de investigação global dedicado a investigar desafios actuais e perspectivas futuras para o desenvolvimento de salas de espectáculos para a ópera, o teatro e demais artes performativas – reuniu uma equipa internacional e interdisciplinar de investigadores e especialistas para identificar e mapear tais mudanças, endereçando-se tanto aos problemas quanto às oportunidades que aparecem com novas configurações de palcos, cidades e públicos. Ao comparar e analisar as melhores práticas e as ideias-chave entre diversas áreas, o grupo pretende produzir anualmente um manifesto/relatório como referência e inspiração para governos, instituições culturais e organizações artísticas no mundo.
Este é o primeiro relatório.
O texto original em inglês: http://future-stage.org/

Performance não é mercadoria. Não é um luxo. Não é algo que se soma indiscriminadamente ao fluxo da vida. Não pertence ao éter, ao Estado ou a financiadores privados. Não pertence aos espaços em que se performa.

Seja na forma de uma improvisação de rua ou de uma encenação formal de uma obra consagrada de séculos passados, ela pertence ao momento.

A performance é intersticial e conjuntiva: está sempre a irromper, performada de novo no acto de performar. É uma encenação que envolve sons, imagens, cheiros, corpos, espaços, tempo e tacto. Longe de estar à parte, é virtuosamente entrelaçada com todas as outras artes, das espaciais às visuais. A performance é um edifício fluído construído de interacções: entre artista, equipa de produção e público; entre natureza e cultura; entre o humano e a máquina; entre arquitectura e seres vivos.

A performance é uma necessidade humana: de liberdade de expressão, de modos de dar forma à fantasia e ao faz-de-conta, de um senso mais aprofundado de pertença individual e colectiva, de experiências compartilhadas das quais as comunidades e as semelhanças são feitas. Na hierarquia das necessidades humanas, ela fornece ferramentas para auto-actualização, auto-estima, senso de intimidade e de interconexão social em comunidades e entre comunidades.

Performance é um direito humano. Não no sentido iluminista mais conhecido, que tantas vezes transformou realidades homogeneizantes em ideais universalistas, às custas de culturas indígenas e povos colonizados marginalizados. Trata-se de um direito. Um direito que traz consigo perguntas universais e críticas, como por exemplo: como é que o direito à performance pode estimular, refinar, criticar ou remediar as conversas sobre direitos humanos do pós-guerra? Como pode dar conta de todo o espectro das artes, da dança à ópera, da música ao teatro, do vídeo ao *streaming*, ou dos modelos de cultura de baixo para cima e de cima para baixo? Como pode promover a intersecção não apenas entre públicos e práticas locais que compõem o mundo da performance, mas servindo como ponte entre povos, culturas, classes sociais e gerações? Como pode traduzir-se num sistema mais equitativo de direitos autorais para artistas e criadores?

Por se tratar de um direito humano, o direito de performar e de ter a experiência da performance deve tornar-se parte do planeamento político e da vida económica que estão integrados no tecido social dos espaços e dos discursos públicos, especialmente agora, quando o mundo se debate com o trauma das perdas da pandemia, com a necessidade de reconstruir uma nova noção de comunidade local e global e com uma responsabilidade compartilhada com o destino do planeta. Da mesma forma, quanto à política educacional: a educação de uma criança não pode ser considerada completa se esta não tiver experimentado as artes performativas que são constitutivas da sua cultura.

Arquitectura conectiva

Por se tratar de um aspecto fundamental da sociedade, o "palco" (no sentido convencional) é apenas o afloramento formal mais visível da multiplicidade de palcos que caracterizam a vida de uma comunidade num tempo e espaço determinados. É por isso que o palco futuro não pode estar dissociado de, nem exclusivamente alinhado com modelos de performance forjados num passado recente ou em tempos históricos remotos. É por isso que o palco futuro precisa estar intimamente entrelaçado com outros palcos nos quais a vida contemporânea é performada, das ruas e calçadas ao TikTok e ao Zoom, do local de trabalho a festivais e feiras culturais.

Os espaços criados para modos presenciais de performance, portanto, não podem ser tomados como meros palcos do passado. Devem servir de tecido conectivo entre os intramuros e os extramuros, entre o passado, o presente e o futuro, entre o *in loco* e o *online*. A sua estrutura física reflecte necessariamente a sua identidade conectiva, mesmo quando um determinado modo de performance escolhe abster-se do digital.

Como deve ser esse teatro ou essa performance? Que forma deve assumir? Uma multiplicidade de formas, de acordo com o contexto, o espaço e o género de cada obra.

Não existe uma única resposta. Mas apenas replicar formas tradicionais ou simplesmente construir caixas pretas, deixando para o futuro a tarefa de preencher esses espaços, não é suficiente. Novas arquitecturas teatrais precisam fazer apostas e tais apostas serão interconectadas, transmediáticas e transculturais.

Num cenário A, o palco futuro é um laboratório de transmissão inspirado nos teatros-laboratório do século passado, nas reuniões comunitárias e nos rituais. No cenário B, é um estúdio de produção no qual o público está à frente e atrás, lado a lado, dentro e fora de cena, *in loco* e *online*. No cenário C, um parque interactivo e participativo em que o real tem camadas de ilusões virtuais e sonhos. No cenário D, um "espaço" expandido que está apenas na nuvem, onde a inteligência artificial é a narradora e onde apenas a realidade virtual persiste. No cenário E, a animação de cenários internos ou ao ar livre, concebidos sem nenhuma referência a palcos anteriores. No cenário F, um palco da mente, que não precisa de nenhuma encarnação.

Presencialidade extra (*liveness plus*)

Entre os palcos que moldam a vida contemporânea de maneira mais poderosa estão aqueles associados à omnipresença das redes e dos dispositivos de conexão, além dos seus diversos modos de redesenhar os contornos da experiência e da interacção humanas. Tanto para quem performa quanto para o público, a aura resultante da transmissão de dados e algoritmos que agora envolvem, enformam e emanam de cada acto humano, exige uma noção expandida de performance ao vivo: o que designamos de "presencialidade extra" (*liveness plus*).

A "presencialidade" (*liveness*) pode e deve continuar a ser uma propriedade essencial de todas as formas de performance, tanto do passado quanto do presente. Mas "presencialidade" no palco futuro significa um confronto com o quando, o quê e onde da performance sob condições que esbatem as fronteiras entre a presença e a telepresença, entre o corporalizado (*embodied*) e o mediado, entre as acções humanas e os fluxos de dados, entre a consciência e o metaverso.

Este modo ampliado de performance não pode mais ser pensado como algo secundário. Na verdade, ele pressupõe a abertura de outros horizontes de experiência para públicos e artistas: experiências a partir de ângulos inimagináveis até agora e em escalas de percepção e de tempo até então inconcebíveis; eventos imaginados para agregar valor a todo e qualquer um dos canais que estruturam a experiência.

A presencialidade extra não só necessita ser conectada a todos os palcos futuros, como implica uma nova gestão, programação e novos modelos de negócio; novos modelos de inclusividade, acesso e divulgação; novos modelos de governação e apropriação, assim como de enquadramento legal. Implica novos modos de treino para performers que se confrontam com a natureza mutável da própria performance e a fronteira atenuada entre performers e públicos. Implica o repensar dessas características tão básicas da prática artística e a economia das artes enquanto *tour*.

O teste de circulação

As *tournées* de circulação de espectáculos continuam a ser um dos pilares de sustentação da economia da performance na modernidade. Mais do que um direito humano propriamente dito, a circulação é uma necessidade para os artistas que, devido ao papel cada vez mais amplo de marcas, editoras, galerias, serviços de *streaming* e outros intermediários, não conseguem sobreviver apenas da venda de bilhetes e discos. Isto deve mudar.

As duras realidades das mudanças climáticas requerem novos modelos de desenvolvimento, partilha, sustentabilidade e distribuição... uma reinvenção da circulação de espectáculos, uma re-imaginação da forma como asseguramos a livre circulação de ideias e culturas entre países. Tais mudanças sugerem que a circulação, tal como se dá hoje, deve ser cada vez mais a excepção, não a regra, exigindo redefinições inovadoras para as *tournées*: performances ágeis, económicas, telemáticas, polivalentes em termos espaciais; colaborações internacionais que aumentem o poder das plataformas digitais; espectáculos concebidos e realizados de tal forma que possam circular com deslocamento humano reduzido; residências artísticas em localidades específicas e não em cidades dispendiosas em continentes distantes. Estes são apenas alguns lampejos do mundo futuro da circulação, que chamam a atenção para um imperativo cada vez mais urgente: em todas as suas deliberações, aqueles que fazem as políticas culturais e tomam decisões a respeito disso hoje em dia, devem considerar a pegada de carbono.

Fig. 1 – Um fotograma de "Rottinghuis", uma colaboração entre os artistas-músicos Robbie Thomson e Sue Zuki, de Glasgow, [F] Neil Jarvie

Apropriar-se da transmissão

De seguida, vem a questão da transmissão ao vivo (*streaming*), o modo de difusão mais utilizado por instituições culturais e artistas durante a pandemia. Mas vamos concentrar na noção de "transmissão" todos aqueles modos de disseminação que viabilizam que aquilo que é local e *site-specific* viaje no espaço e no tempo; e vamos entender a palavra propriedade no sentido daquilo que "abraça", que "reconhece" e "assume a responsabilidade por".

Como alternativa à presencialidade e à experiência local, a transmissão ao vivo tem um potencial único para democratizar e deslocalizar formas culturais cujo acesso seria dispendioso ou inacessível. É certo que ela vai desempenhar um papel fundamental no futuro. Mas não como mero complemento ou substituto limitado da presencialidade. E não sem mudanças fundamentais nos modelos existentes de propriedade e de geração de renda. (Até mesmo artistas muito bem-sucedidos descobriram, no decorrer da pandemia, que a arte hoje em dia não pode viver apenas do *streaming*). Além disso, é preciso abordar as profundas assimetrias que existem entre países, regiões e gerações no que diz respeito ao acesso à banda larga – assimetrias que comprometem o futuro das artes performativas.

Fazer apenas uma transmissão de um espectáculo que foi pensado para um determinado espaço e em determinada escala, sem nenhuma adaptação ou alteração não é inovação suficiente para a profundidade da revolução dos *media* digitais. Na melhor das hipóteses, é como colocar vinhos velhos em garrafas novas. Na pior das hipóteses, é adulterar a qualidade do vinho. A transmissão cumpre a sua promessa ao reflectir criativa ou criticamente sobre a sua especificidade, as suas possibilidades e os seus recursos como um novo meio cultural. Isso significa explorar um novo universo de experiência *online* que é fundamentalmente diferente do presencial, mesmo quando há uma intersecção entre ambos. E essa intersecção pode existir. Este ponto de intersecção precisa ser explorado de maneira diferente, como uma proposição que agrega valor, que enriquece e anima tanto a experiência *online* quanto a que se dá *in loco*.

Para que o *streaming* se torne numa expressão-chave de presencialidade extra (*liveness plus*), a transmissão deve tornar-se num aspecto completamente integrado a cada apresentação, tão material e integrada quanto o espaço da apresentação, o grupo, os artistas, a atmosfera. Assim, é preciso que se torne parte da infraestrutura física e conceptual de cada palco futuro.

"Apropriar-se da transmissão" significa várias coisas: do ponto de vista do público, engajar-se com a transmissão como um aspecto integral de cada espectáculo; do ponto de vista da economia, fazer com que a transmissão sustente a criação de conteúdo, criadores e artistas através de novos modelos de negócios; do ponto de vista da arquitectura, fazer com que as condições de transmissão estejam na programação básica de cada palco futuro, de modo a garantir a sua permanência da maneira mais dinâmica possível.

Apropriar-se da transmissão é uma empreitada com várias camadas. Implica inclusão, co-criação, democratização, mas, acima de tudo, uma reconceptualização e uma redistribuição do capital real e do capital simbólico.

Novas profissões: habilidades e estruturas

Assim como o palco futuro requer novas estruturas físicas, infraestruturas e modalidades de performance, também exige abordagens novas, mais versáteis e flexíveis para estruturas organizacionais e de negócios, bem como para o agenciamento e o recrutamento de equipas de gestão das artes performativas.

No lugar das escolas tradicionais, são necessárias abordagens de treinamento multidisciplinares, profundamente interdisciplinares, que explorem novos tipos de relação entre a criação, a produção e o consumo e para os novos mundos da presencialidade tecnicamente avançada, aproximando muito mais o treinamento técnico e o treinamento performativo.

Em vez de formar encenadores tradicionais, é necessário preparar uma nova geração que desenvolva o seu trabalho com a presencialidade extra (*liveness plus*) como um elemento orgânico, completamente integrado no processo criativo.

Em vez de preparar actores tradicionais, é necessário formar artistas para quem a fronteira histórica que separa arte e público se tenha tornado numa membrana permeável e para quem a expansão e o enriquecimento técnicos e virtuais do seu trabalho se tenham tornado factos quotidianos.

Em vez de formar especialistas de teatro no sentido convencional, preparar profissionais com uma visão integrada dos espaços de apresentação a partir da perspectiva da presencialidade extra (*liveness plus*), que impulsionem novas formas de relação entre criadores, plateias e consumidores interactivos.

No lugar do marketing tradicional, precisamos de modos mais sofisticados de diálogos participativos com públicos e consumidores, que sejam mais personalizados e que reconheçam o quanto já nos afastámos da dinâmica tradicional das fronteiras impermeáveis entre artista e público.

No lugar dos tradicionais administradores financeiros formados em contabilidade, criadores de modelos de negócios e fontes de receita mais sofisticados e inventivos.

Precisamos assumir a necessidade de que todos os envolvidos devem trabalhar de maneira interdisciplinar, para que as novas estruturas empresariais e organizacionais não perpetuem as tradicionais divisões do trabalho. E também precisamos assumir a necessidade de pôr de lado as hierarquias profissionais tradicionais (frequentemente enraizadas nas desigualdades históricas e na centralização excludente da distribuição de poder e de recursos) e, em vez disso, reconhecer as primazias que surgem das novas formas de trabalho para podermos identificar melhor, promover e realizar inovações fundamentais no fluxo de trabalho.

As considerações acima estão a começar a enformar um universo ampliado de profissões para o palco futuro. Aqui elaboramos uma lista, de carácter especulativo, dos papéis transmediáticos que podem surgir como resultado desse processo:

1. Apresentador do *foyer* (*Waiting Room Hypester* [WRH]): O equivalente daquele que, na era do Zoom, fazia o papel do anfitrião na sala de espera digital, dando as boas-vindas à plateia e colaborando para a reunião, antes do início da apresentação. Não importa se essa pessoa opera como actor, músico, comediante ou mágico, é importante que seja um agente de activação e concentração do público.
2. Corrector de espaços virtuais (*Virtual Space Realtor* [VSR]): Um especialista independente dedicado a "casas" tecnológicas, que ajuda as produções a navegarem em todas as plataformas digitais disponíveis para encontrar a combinação de *softwares/hardwares*/programas mais adequados a cada produção. Com laços firmes com o mundo da tecnologia do entretenimento, também ajuda com as negociações mutuamente benéficas para apoiar e sustentar o fluxo de programação.
3. Gestor de defasagem (*Lag Master General* [LMG]): Num futuro previsível, a latência visual e auditiva, assim como as falhas de transmissão constituem uma parte inevitável da performance digital e transmediática. Em parte produtor, em parte técnico, o trabalho deste profissional é fazer com que tais "irregularidades" pareçam características concebidas de cada performance, a partir das suas intervenções e improvisações em tempo real.
4. Maestro de legendagem ao vivo (*Live Captioning Maestro* [LCM]): As performances conectadas em rede oferecem a possibilidade de uma maior acessibilidade e de novos modos de expressão, através da legendagem. A legendagem ao vivo pode ser feita de várias maneiras. Pode servir como um apoio, fornecendo o equilíbrio necessário com suportes textuais para uma performance que, sem legenda, ficaria demasiado distante do público, seja por causa do idioma, do contexto histórico ou da sua complexidade. A legendagem pode tornar-se num modo de performance em si mesma, com legendas que podem funcionar como *feedback* ou anotações em tempo real, com o objectivo de gerar efeitos estranhos, cómicos ou dramáticos.
5. Tele-cenógrafo (*Screenographer* [S+]): Um cenógrafo para as telas. Formado para pensar criativa e criticamente a cenografia no digital, nos espaços de realidade aumentada e realidade virtual, este profissional adapta as habilidades e ferramentas de um cenógrafo convencional para os ambientes virtuais e explora novos modos de hibridização entre espaço e tela.
6. Consultor de acessibilidade (*Accessibility ombudsman* [AO]): A pessoa responsável por assegurar o acesso, em todos os sentidos da palavra: desde o acesso físico a instalações, tanto para públicos quanto para a equipa, até o acesso *online* de plateias remotas. As responsabilidades em questão incluem não apenas preparação e planeamento, mas também a resolução de problemas no aqui e agora.
7. Doula de performance (*Performance Doula* [PD]): Um produtor *in loco*, responsável por fazer outros trabalhos nascerem da fronteira entre o analógico e o digital. Essa função criativa (e não apenas técnica) procura interpretar determinada performance de modo que possa reconciliar a especificidade do lugar e do espaço com a necessidade de filmagem, transmissão e recepção remota.
8. Meta-compactador (*Metabundler* [MB]): Envolvido desde o início na concepção da performance, o meta-compactador é responsável pela criação do kit de ferramentas, documentação e suportes técnicos necessários para tornar a performance navegável e adequada para lugares diversos, reduzindo ou eliminando a necessidade de fazer uma equipa viajar.

Novos modelos de financiamento

Os modos de financiamento das artes performativas estão falidos – falidos de diversos modos. As suas inovações são sempre *a posteriori*. O seu modo de distribuição de recursos é assimétrico, calcado em tempos passados, sem preocupação com mudanças demográficas e sociais. Em vez de pensar à frente, pensa atrás. E assim subestima o papel das instituições culturais como motores de criação de valor para além do desenvolvimento económico local e regional.

O que precisaria ser reinventado? Praticamente tudo.

- Financiamentos públicos continuam a ser essenciais como sempre, porque o palco futuro demanda inovação (os custos de construção dos novos edifícios do estado-da-arte ou de revitalização dos palcos antigos jamais serão captados apenas com bilheteira).
- As pré-condições para o financiamento público não devem ser as que já existem, mas as que trazem inovação e formação de públicos. Muitas das mais importantes instituições das artes performativas tornam-se autorreferenciadas e voltadas para o passado, mas há uma necessidade urgente de criação de mecanismos participativos e comunitários para melhor distribuição de recursos, a nível local e nacional, assim como para um pensamento imaginativo em termos de parcerias locais e internacionais.
- O financiamento privado é mais bem-vindo do que nunca – não para substituir o financiamento público, mas para complementar essa fonte (e especialmente para servir como agente de ruptura e revitalização).
- Os regimes fiscais que governam o sector das artes performativas estão desactualizados, atrelados à criação de valores locais (para a nossa cidade, para a nossa região, etc.). Raramente, se é que o fazem, aproveitam todo o alcance dos fluxos potenciais de receita, administrando mal os seus recursos, quase sempre pagando mal aos artistas (tantas vezes tratados como meros "factores de custo").
- A maioria dos sistemas de impostos sobre valor acrescentado classifica as artes cénicas como um bem de luxo; isto está completamente errado: a performance é um bem essencial.
- Os modelos de patrocínio estão escleróticos, impraticáveis para as necessidades actuais. A época em que se trocava dinheiro por exposição de logótipos já passou. Novos modelos de parceria são necessários para criar valores genuínos tanto para os patrocinadores quanto para os patrocinados.
- A inovação no financiamento e na gestão de direitos autorais intelectuais é uma necessidade urgente; é tempo de experimentar modelos alternativos, do financiamento colectivo, às organizações autónomas descentralizadas e/ou NFTs.

O que vai acontecer se os novos modelos de financiamento não se dedicarem a construir, apoiar e sustentar o palco futuro? Os espaços físicos vão definhar. Os públicos futuros vão abandoná-los aos poucos. Eles só vão entrar em contacto com as artes performativas pelos *écrans*. Mas a tela e a transmissão são os melhores amigos do palco futuro: os verdadeiros meios pelos quais a presencialidade pode ser reinventada e renovada no seu papel fundamental... como presencialidade extra.

Considerações

- O palco futuro requer novas infraestruturas humanas, arquitecturais e organizacionais: novas instalações físicas, novos modelos de financiamento, novas funções profissionais.
- A presencialidade extra é a norma do palco futuro. Vamos duplicar a aposta e construir um ecossistema que promova a inclusão, o acesso ampliado e a redução de custos, com modos participativos de performance e de interacção com o público.
- Públicos futuros para o palco futuro precisam ser cultivados, precisam ser convocados; e só um olhar renovado para a programação vai fazer com que isso aconteça.
- O *streaming* é um meio criativo (não um suporte) no palco futuro. Vamos explorar essa especificidade.
- O palco futuro exige plataformas digitais melhores, mais justas e mais criativas como suporte para a criação de conteúdos e participação do público – plataformas que promovam modelos de propriedade para conteúdos culturais em termos de equidade e distribuição mais equilibrados e bem distribuídos.
- Como os palcos do passado, o palco futuro requer financiamento público e privado, mas com foco afiado na construção de novos públicos.
- A inovação no financiamento e na gestão de direitos autorais intelectuais é uma necessidade urgente; é tempo de experimentar modelos alternativos, do financiamento colectivo, às organizações autónomas descentralizadas e/ou NFTs.

E, mais importante de tudo...

- **O palco futuro é agora.** Não deveria haver retorno pós-pandémico para o velho "normal", que já estava falido; o tempo para ter coragem, visão e atitude é agora.

O projecto futureStage é coordenado por Jeffrey Schnapp e Paolo Petrocelli. Membros do grupo: Matthew Battles (EUA), Cathie Boyd (Irlanda/Escócia), Marc Brickman (EUA), Paolo Ciuccarelli (Itália/EUA), Wesley Cornwell (EUA), Lins Derry (EUA) Evenlyn Ficarra (Reino Unido), Mariana Ibañez (Argentina/EUA), Simone Kim (EUA), Mohammed Obaidullah (Arábia Saudita), Jay Pather (África do Sul), Paolo Petrocelli (Itália), Cui Qiao (China), Magda Romanska (EUA), Adama Sanneh (Itália), Anthony Sargent (Reino Unido), Jeffrey Schnapp (EUA), Shain Shapiro (Reino Unido), Sydney Skybetter (EUA), Jean-Philippe Thiellay (França) e Shahrokh Yadegari (EUA).

Tradução para português do Brasil por Daniele Avila Small.
Vertido para o português de Portugal por Ariana Galamba