

MANIFEST SCENY PRZYSZŁOŚCI: PRZEDSTAWIANIE JEST PRAWEM CZŁOWIEKA

Napisane przez Future Stage Research Group w metaLAB w Harvardzie | 20 listopada
2021 | Esej, Transmedia

futureStage Manifesto został napisany przez futreStage Research Group z Harvard metaLAB*. Prezentuje wizję przedstawiania jako jednego z niezwykłych praw człowieka, ściśle powiązanego ze wszystkimi scenami, na których objawia się życie współczesne i oferującego globalnemu społeczeństwu nowe umiejętności, wrażliwość oraz zróżnicowane punkty widzenia.

futureStage to globalny projekt naukowy poświęcony badaniu aktualnych wyzwań oraz perspektyw przyszłego rozwoju oper, teatrów i ośrodków sztuk scenicznych.

Wraz z nowymi wymaganiami stawianymi wobec mediów, kultury oraz form obecności w zdominowanym przez technologię i Internet świecie, zmienia się sposób udziału sztuk scenicznych w przestrzeni społecznej. Międzynarodowy, interdyscyplinarny zespół naukowców i ekspertów współpracuje podczas szeregu spotkań, które mają na celu rozpoznanie oraz sporządzenie mapy tych zmian, skupiając się zarówno na związanych z nimi problemach, jak i możliwościach, które pojawiają się wraz z nową konfiguracją scen, miast i publiczności. Porównując i analizując najlepsze praktyki i kluczowe pojęcia w obrębie różnorodnych obszarów, zespół ten dąży do opracowania dorocznego manifestu/raportu, który miałby stanowić punkt odniesienia oraz inspirację dla władz, instytucji kultury oraz organizacji związanych ze sztuką na całym świecie.

PRZEDSTAWIANIE JEST PRAWEM CZŁOWIEKA

Przedstawianie nie jest towarem na sprzedaż. Nie jest dobrem luksusowym. To nie jest coś, co stanowi jedynie dodatek do biegu życia. Nie należy ani do eteru, ani do państwa, ani do prywatnych sponsorów. Nie należy do przestrzeni, w której się odbywa. Niezależnie od tego, czy przybierze formę ulicznej improwizacji, czy też skonwencjonalizowanej inscenizacji uświęconego dzieła sprzed wieków, należy do chwili obecnej.

Przedstawienie jest międzywziewłowe i łączące: może kształtować się na nowo w nieskończoność, wykonywane na nowo poprzez akt performatywny. Ustanawiają je dźwięki, widoki, zapachy, ciała, przestrzenie, czas i dotyk. Nie stoi z dala od innych form sztuki, łącząc je z nimi szlachetne powiązania, poczawszy od aspektów przestrzennych, po wizualne. Przedstawienie to pozostający w ruchu gmach, zbudowany na bazie interakcji: pomiędzy wykonawcą, zespołem realizatorów i widzami; pomiędzy naturą i kulturą; między człowiekiem i maszyną; architekturą i żywymi istotami.

Przedstawienie wynika z ludzkiej potrzeby: wolności wypowiedzi, tworzenia wyobrażeń i pozorów, pogłębionego poczucia własnej indywidualności i przynależności zbiorowej, współdzielonych doświadczeń, które budują zbiorowość i wspólnotę. W hierarchii podstawowych ludzkich potrzeb odpowiada za dostarczanie nam narzędzi służących do samorealizacji, budowania poczucia własnej wartości, poczucia zażyłości i wzajemnych powiązań społecznych w obrębie poszczególnych zbiorowości oraz pomiędzy nimi.

Przedstawianie jest prawem człowieka – nie w utartym oświeceniowym sensie, w ramach którego nazbyt często pod hasłem uniwersalistycznych ideałów przemycano homogenizujące prawdy kosztem przedstawicieli rdzennych kultur i skolonizowanych bądź pozbawionych praw obywatelskich nacji. Jest to „prawo” przesiąknięte namysłem nad uniwersaliami i poważnymi pytaniami, takimi jak: w jaki sposób formułować prawo do spektaklu, opierając się na powojennym dyskursie o prawach człowieka, tak aby mogło służyć jego analizie krytycznej, udoskonaleniu lub naprawie? Jak to prawo sytuuje się w obrębie całego spektrum form sztuki, od tańca po operę, od muzyki po teatr, od sztuki wideo po cyfrową i wirtualną rzeczywistość, czy też w odniesieniu do oddolnych i odgórnych modeli kultury? Jak sprawić, by nie tylko obowiązywało w obrębie lokalnych społeczności i praktyk, które składają się na świat przedstawień, lecz także mogło służyć jako pomost pomiędzy narodami, kulturami, klasami społecznymi i pokoleniami? W jaki sposób mogłoby przełożyć się na bardziej sprawiedliwy system praw własności dla wykonawców i twórców?

Ponieważ przedstawienie jest prawem człowieka, prawo do występowania i doświadczania przedstawień musi stać się integralną częścią planowania polityki i życia gospodarczego, musi być silnie osadzone w tkance społecznej przestrzeni publicznej i dyskursu obywatelskiego – szczególnie teraz, kiedy świat zмага się z traumą wynikającą ze strat spowodowanych pandemią i stoi w obliczu potrzeby budowy nowego poczucia lokalnej i globalnej wspólnotowości oraz poczucia współdzielonej odpowiedzialności za los planety. Podobnie jest w wypadku polityki oświatowej: za kompletną nie można uznać żadnej formy edukacji dzieci, jeśli ta nie zapewnia im doświadczenia zetknięcia ze sztukami scenicznymi, które stanowią integralną część ich kultury.

ARCHITEKTURA ŁĄCZĄCA

Ponieważ przedstawianie stanowi zasadniczy aspekt życia społecznego, „scena” (rozumiana tradycyjnie) jest jego jedynie najbardziej wyraźną, formalną nadbudową, wypiętrzającą się z mnogości scen, które charakteryzują życie społeczności w określonym czasie i miejscu. To właśnie dlatego scena przyszłości nie może być traktowana oddzielnie bądź postrzegana wyłącznie w odniesieniu do rodzajów przedstawień, które historycznie uformowały się w bliższej bądź dalszej przeszłości. To właśnie dlatego scena przyszłości musi być ściśle powiązana ze wszystkimi innymi scenami, na których rozgrywa się współczesne życie, poczynsz od ulic i chodników, przez TikToka i Zooma, aż po miejsca pracy, festiwale kulturalne i jarmarki.

Wydzielone przestrzenie dedykowane stacjonarnym formom sztuk scenicznych, nie mogą zatem pozostać jedynie scenami przeszłości. Muszą pełnić funkcję tkanki łącznej – pomiędzy wydarzeniami odbywającymi się stacjonarnie i zaocznie, obejmować przeszłość, teraźniejszość i przyszłość pomiędzy fizyczną przestrzenią i przestrzenią Internetu. Ich namacalna fizyczna struktura z konieczności odzwierciedla tę powiązaną tożsamość, nawet wówczas, gdy określony styl przedstawienia wystrzega się cyfrowości.

Jak wyglądają taki teatr czy przestrzeń performatywna? Jaki kształt powinny przybrać? Odpowiedzią jest mnogość kształtów uzależnionych od danego miejsca, kontekstu i gatunku.

W ujęciu A scena przyszłości to laboratorium transmisyjne, które wspiera się na tradycjach minionego stulecia – odnosi się do dokonań teatrów laboratoryjnych, zgromadzeń wspólnot i rytuałów. W ujęciu B jest to studio produkcyjne, w którym publiczność jest usytuowana z przodu i z tyłu, od jednego do drugiego boku, na scenie i poza sceną, w określonym miejscu i online. W ujęciu C to interaktywny, partycypacyjny plac zabaw, na którym realna rzeczywistość zostaje pokryta warstwą wirtualnych iluzji i snów. W ujęciu D to wydzielona „przestrzeń”, która istnieje jedynie w chmurze, gdzie pozostaje jedynie rzeczywistość wirtualna, a narracja prowadzona jest przez sztuczną inteligencję. W ujęciu E to ożywienie przestrzeni wewnątrz budynków i na wolnym powietrzu, które pierwotnie nie były postrzegane jako przestrzenie sceniczne. Z kolei w ujęciu F jest to scena umysłu, która nie potrzebuje żadnej innej postaci.

Nie ma jednej odpowiedzi. Ale nie wystarczy ani powielanie tradycyjnych form, ani jedynie budowa czarnych skrzynek – pozostawiamy przyszłości zadanie ich wypełnienia. Nowa architektura teatru musi na coś postawić, a niezależnie od tego, co to będzie, z pewnością okaże się wzajemnie połączone, transmedialne i transkulturowe.

NAŻYWOŚĆ PLUS

Do scen, które najsilniej kształtują współczesne życie należą te związane z wszechobecnością sieci i sieciowo połączonych urzędzeń, jak również z mnogością sposobów, na jakie przekształcają one kontury doświadczenia człowieka i ludzkich interakcji.

Niezależnie od tego, czy chodzi o wykonawców, czy widzów, pierścień złożony ze strumieni danych i algorytmów, który współcześnie towarzyszy każdemu ludzkiemu działaniu, wymaga rozszerzonego pojęcia przedstawienia na żywo: tego, co określamy mianem nażywości plus (*liveness plus*).

„Nażywość” może i musi pozostać podstawową cechą wszystkich typów widowisk, zarówno przeszłych, jak i obecnych. Jednakże „nażywość” na scenie przyszłości oznacza zmagania z „kiedy”, „co” i „gdzie” przedstawienia, które istnieje w warunkach zacieraających się granic: pomiędzy fizyczną obecnością a obecnością wirtualną, pomiędzy tym, co ucieleśnione i zapośredniczone, pomiędzy działaniem ludzi a przepływem danych, pomiędzy świadomością i rozszerzoną wirtualną rzeczywistością (*metaverse*).

Ten rozszerzony sposób inscenizacji nie może ani chwili dłużej być postrzegany jedynie jako przedmiot namysłu. Wiąże się on raczej z otwarciem nowych horyzontów

i doświadczeń dla widzów i wykonawców: doświadczeń pochodzących z niewyobrażalnych dotąd perspektyw i dotyczących niewyobrażalnej dotąd skali percepcyjnej czy czasowej; kreuje wydarzenia zaprojektowane w taki sposób, aby dodać wartości każdemu kanałowi, za pośrednictwem którego usztrukturyzowane jest nasze doświadczenie.

Nażywość plus musi nie tylko zostać na stałe wbudowana w kształt każdej przyszłej sceny, lecz także pociąga za sobą konieczność opracowania nowych sposobów zarządzania, planowania i tworzenia modeli biznesowych; konstruowania nowych modeli inkluzywności, dostępności i zasięgu; nowych modeli zarządzania i własności oraz nowych ram prawnych. Wiąże się również z wypracowaniem nowych sposobów kształcenia wykonawców, którzy zmagają się zarówno ze zmieniającą się naturą samego przedstawienia, jak i z coraz mniej wyraźną granicą dzielącą wykonawców i widzów. Wreszcie pociąga za sobą konieczność ponownego namysłu nad tak podstawowymi cechami praktyki artystycznej i ekonomii sztuki, jak występy na tournée.

TEST TOURNINGOWY

Pokazy na tournée pozostają jednym z filarów współczesnej ekonomii sztuk scenicznych, lecz wyjazdy na tournée są nie tyle prawem człowieka, ile koniecznością dla performerów, którzy w związku z rosnącą rolą wytwórni, wydawców, galerii, serwisów streamingowych i innych pośredników nie są w stanie wyżyć jedynie ze sprzedaży biletów i nagrań. To musi się zmienić.

Surowa rzeczywistość zmian klimatycznych wymaga stworzenia nowego programu rozwoju, udostępniania, utrzymywania i dystrybucji – ponownego wynalezienia tournée, ponownego wyobrażenia sobie, w jaki sposób możemy zapewnić swobodny przepływ idei i dzieł kultury przez granice państwowe. Zmiany te pokazują, że występy objazdowe postrzegane w obecnym rozumieniu będą musiały stawać się coraz częściej nie regułą, a wyjątkiem. Wymagają podjęcia nowatorskich działań i ponownego określenia cech pokazów objazdowych: dynamicznego, taniego, tematycznego i wielośrodkowego trybu wystawiania przedstawień; transgranicznej współpracy, która umocni pozycję platform cyfrowych; spektakli tak pomyślanych i skonstruowanych, aby mogły być przemieszczane pomiędzy siedzibami i zespołami przy znacznym ograniczeniu podróży ludzi; stałego zatrudnienia wykonawców w większej liczbie ośrodków – w miejsce ich kosztownych przeskoków pomiędzy miastami i kontynentami. To jedynie garstka przeżytków przyszłościowego świata „występów objazdowych”, które jednak pozwalają uwypuklić coraz bardziej palącą konieczność: twórcy polityki kulturalnej i decydenci – o artystach i zespołach realizatorów nie wspominając – we wszystkich swoich deliberacjach muszą uwzględnić konieczność zmiernienia się z problemem śladu węglowego pozostawianego przez przedstawienie.

MIEĆ TRANSMISJĘ NA WŁASNOŚĆ

Kolejną ważną kwestią jest zagadnienie transmisji na żywo, czyli najbardziej rozpowszechnionej funkcji, na której opierały się instytucje kultury i na której opierali się

performerzy podczas zarządzanego w pandemii lockdownu. Proponujemy objąć terminem „transmisji” wszelkie sposoby rozpowszechniania, które umożliwiają przedsięwzięciom zaprojektowanym na potrzeby określonej lokalizacji i sztuki *site-specific* przebywanie drogi w przestrzeni i w czasie; proponujemy również, aby postrzegać słowa „posiadanie na własność” w szerokim rozumieniu, jako: „przyjmować”, „uznawać”, „brać odpowiedzialność za”.

Traktowana jako substytut nażywości i doświadczenia przeżywanego na miejscu, transmisja na żywo niesie wyjątkowo silny potencjał demokratyzacyjny i delokalizacyjny dla dzieł kultury, które w innych okolicznościach są kosztowne lub niedostępne. Z pewnością odegra istotną rolę w rozwoju sztuk scenicznych w przyszłości. Nie będzie to jednak zaledwie dodatek czy też niedoskonały substytut nażywości. Nie obędzie się również bez zasadniczych zmian w istniejących modelach własności i generowania przychodów. (Nawet cieszący się dużym powodzeniem artyści przekonali się w trakcie pandemii, że sztuka nie może dziś żyć wyłącznie ze streamingów). Ponadto będzie trzeba także zająć się problemem głębokich nierówności pomiędzy poszczególnymi narodami, regionami i pokoleniami odnośnie do dostępu do szerokopasmowego Internetu – to nierówności, które zagrażają przyszłości sztuk scenicznych.

Ograniczenie się wyłącznie do transmisji przedstawień, które zostały zaprojektowane z myślą o określonych przestrzeniach i w określonej skali, bez dokonania żadnych adaptacji bądź zmian, nie jest innowacją, która wykorzystuje głębię lub rozległość rewolucji wywołanej przez media cyfrowe. Co najwyżej przypomina to wlewanie starego wina do nowych butelek i, w najgorszym wypadku, sfałszuje jakość wina. Streaming przyniesie najlepsze efekty wówczas, gdy realizatorzy w sposób twórczy lub krytyczny odniosą się do jego specyfiki, możliwości oraz sposobów oddziaływania jako nowego kulturowego medium. Oznacza to odkrywanie nowego wszechświata doświadczeń online, które zasadniczo różnią się od doświadczenia przeżywanego na miejscu, nawet jeśli te formy się krzyżują. A krzyżować się mogą. Badanie punktu przecięcia tych form musi uwzględniać dostrzeganie dzielących je różnic – stanowi wartość dodaną, która wzbogaca i ożywia zarówno przedstawienia doświadczane online, jak i w określonej przestrzeni rzeczywistej.

Aby streaming stał się kluczowym sposobem wyrazu nażywości plus, transmisja musi stać się w pełni integralną częścią każdego przedstawienia: nie mniej związaną z nim czy nie mniej istotną niż miejsce, w którym jest odgrywane, zespół, wykonawcy, atmosfera. W związku z tym musi stać się częścią koncepcyjnej i fizycznej infrastruktury każdej przyszłej sceny.

„Mieć transmisję na własność” oznacza wiele rzeczy: z punktu widzenia publiczności to uczynić z transmisji integralną cechę każdego przedstawienia; z ekonomicznego punktu widzenia – sprawić, by transmisja przyczyniała się do wspierania procesu tworzenia treści oraz wspierania twórców i wykonawców za pośrednictwem nowych modeli biznesowych; z architektonicznego punktu widzenia – powiązać systemowo realizację transmisji z każdą przyszłą sceną w tak dynamiczny i ponadczasowy sposób, jak tylko to możliwe.

Posiadanie transmisji na własność jest przedsięwzięciem wielowarstwowym. Wiąże się z dążeniem do inkluzywności, współtworzenia i demokratyzacji, ale nade wszystko do nowego sformułowania koncepcji oraz redystrybucji zarówno realnego, jak i symbolicznego kapitału.

NOWE ZAWODY ZWIĄZANE Z PRZEDSTAWIENIEM: UMIEJĘTNOŚCI I ORGANIZACJA

Scena przyszłości wymaga nie tylko nowej architektury fizycznej, infrastruktury i sposobów działania, lecz także nowego, bardziej wszechstronnego i elastycznego podejścia do struktur organizacyjnych i biznesowych oraz do sposobu zarządzania sztukami scenicznymi i doboru kadr.

W miejsce tradycyjnych szkół wymaga wprowadzenia wielowymiarowego, głęboko interdyscyplinarnego podejścia do kształcenia, uwzględniającego badanie nowych rodzajów relacji, które zachodzą między procesami tworzenia, produkcji i odbioru, oraz, w odniesieniu do nowych światów ulepszonej technicznie nażywości, bliższego powiązania kształcenia scenicznego i technicznego.

Zamiast tradycyjnych reżyserów spektakli scena przyszłości musi sprzyjać pojawieniu się nowego pokolenia reżyserów, którzy w procesie twórczym traktują nażywość plus jako organiczną, w pełni integralną część swojej pracy.

W miejsce tradycyjnych wykonawców wymaga takich twórców, dla których ustanowiona historycznie granica dzieląca artystów i publiczność stała się przepuszczalną membraną, twórców, dla których techniczne i wirtualne rozszerzenie i wzbogacenie ich dzieł stało się codziennością.

Zamiast tradycyjnych specjalistów teatralnych wymaga zintegrowanego spojrzenia na przestrzenie przedstawień z perspektywy nażywości plus, ułatwiającego powstawanie nowych typów relacji pomiędzy twórcami, publicznością i oczekującymi interaktywności konsumentami.

Zamiast tradycyjnego marketingu wymaga bardziej zaawansowanych form interaktywnego dialogu z publicznością i konsumentami, personalizacji, trafnego rozpoznania, jak dalece wyszliśmy poza tradycyjnie nieprzepuszczalne granice między artystami i widzami.

Zamiast tradycyjnych dyrektorów finansowych wyszkolonych w księgowości wymaga obecności bardziej finezyjnych i pomysłowych profesjonalistów odpowiedzialnych za kształtowanie wzorców działania branży i architektów finansowych.

Zakłada potrzebę, by wszystkie osoby zaangażowane w przedstawienie pracowały w sposób interdyscyplinarny, dzięki czemu nowe struktury biznesowe i organizacyjne nie będą utrzymywały tradycyjnego rozdziału umiejętności.

Zakłada potrzebę rezygnacji z tradycyjnej hierarchii zawodowej (często mającej konsekwencje w uwarunkowanych historycznie nierównościach i wykluczającej centralizacji władzy i dystrybucji zasobów), by w jej miejsce rozpoznać priorytety wyłaniające się z nowych sposobów pracy, nakierowanych na lepszą identyfikację, wspieranie i realizację zasadniczych innowacji w obiegu pracy.

Powyższe rozważania mają za zadanie zapoczątkować kształtowanie obrazu rozszerzonego wszechświata zawodów związanych ze sztukami performatywnymi sceny przyszłości. Oto – mająca charakter spekulacji – lista niektórych transmedialnych ról, które mogą w efekcie się wyłonić:

- 1. Hypester poczekalni (Waiting Room Hypester = WRH):** W epoce Zooma odpowiednik osoby, która zapowiadała przedstawienia. Wita publiczność w cyfrowej poczekalni i skupia jej uwagę podczas oczekiwania na rozpoczęcie przedstawienia. To, czy hypester funkcjonuje jako aktor, muzyk, komik, cyrkowy zapowiadacz lub iluzjonista, ma mniejsze znaczenie niż jego sprawcza rola jako kogoś, kto wpływa na aktywizację i skupienie widzów.
- 2. Pośrednik w handlu wirtualną przestrzenią (Virtual Space Realtor = VSR):** Niezależny ekspert w dziedzinie technologicznych „domów”, pomaga realizacjom przemieszczać się w obrębie wszelkich dostępnych platform cyfrowych i wyszukać odpowiednią kombinację oprzyrządowania, która najlepiej zaspokoi potrzeby danej realizacji. Dzięki silnym więzom, łączącym ich ze światem technologii rozrywkowych, pośrednicy tego typu pomagają również pośredniczyć w zawieraniu obopólnie korzystnych umów, które wspierają i podtrzymują programowanie transmisji.
- 3. Głównodowodzący opóźnień i zakłóceń (Lag Master General = LMG):** W dającej się przewidzieć przyszłości wizualne i słuchowe opóźnienia oraz zakłócenia będą stanowić nieunikniony element transmedialnych i cyfrowych przedstawień. Po części realizator, po części technik, LMG ma za zadanie za pośrednictwem spontanicznych ingerencji i improwizacji sprawić, aby tego rodzaju „nieprawidłowości” zdawały się zaplanowaną cechą każdego występu.
- 4. Mistrz napisów na żywo (Live Captioning Maestro = LCM):** Powiązane i sieciowe przedstawienia umożliwiają nie tylko większą dostępność, lecz także nowe sposoby ekspresji za pośrednictwem napisów. Opatrywanie napisami na żywo przybiera wiele form. Może służyć jako wsparcie, zapewniając odpowiednią dawkę tekstowej podbudowy przy przedstawieniu, które w przeciwnym razie mogłoby okazać się trudno uchwytnie ze względu na jego język, kontekst historyczny czy złożoność. Może również służyć jako swego rodzaju przedstawienie samo w sobie, w którym napisy stanowią informację zwrotną oraz tworzone spontanicznie komentarze, mające na celu wywołanie efektu dystansu, komizmu czy dramatyzmu.
- 5. Ekranograf (Screenographer = S+):** Scenograf do spraw ekranów. Wprawiony w kreatywnym i krytycznym myśleniu o sposobach projektowania przestrzeni cyfrowych oraz rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości, dostosowuje umiejętności i narzędzia scenografa do potrzeb środowisk cyfrowych, a także bada nowe hybrydyczne formy ekranowo-przestrzenne.
- 6. Rzecznik praw obywatelskich ds. dostępności (Accessibility Ombudsman = AO):** AO jest odpowiedzialny za zapewnienie dostępu we wszystkich możliwych znaczeniach tego słowa: od fizycznego dostępu do udogodnień zarówno dla odbiorców, jak i pracowników, po dostęp online dla publiczności. Obowiązki,

o których mowa, obejmują nie tylko proces przygotowań i planowania, lecz także rozwiązywanie problemów na miejscu i od ręki.

7. Akuszerka przedstawienia (Performance Doula = PD): funkcjonuje nie tylko jako obecny na miejscu realizator, którego obowiązkiem jest powoływanie nowych dzieł do istnienia ponad podziałem na analogowe/cyfrowe. Jest to rola twórcza (nie tylko techniczna) – PD dąży do tego, aby zinterpretować dany spektakl w sposób umożliwiający pogodzenie specyfiki miejsca i przestrzeni z potrzebą przechwytywania, transmitowania i zdalnego oglądania.

8. Metapowiązawca (Metabundler = MB): Zaangażowany w projektowanie przedstawienia od samego początku, MB jest odpowiedzialny za stworzenie niezbędnego pakietu narzędzi, dokumentacji i wsparcia technicznego, które sprawią, że spektakl będzie możliwy do przewiezienia i odpowiedni do wystawienia w wielu miejscach – przy jednoczesnym ograniczeniu bądź wręcz wyeliminowaniu potrzeby, aby wraz z nim podróżował personel.

NOWE MODELE FINANSOWANIA

Sposób finansowania sztuk performatywnych jest nieadekwatny pod wieloma względami. Innowacje stanowią tu jedynie dodatek. Środki przydzielane są w sposób asymetryczny, na zasadzie precedensu, często bez zwracania większej uwagi na przemieszczenia demograficzne i przemiany społeczne. Zamiast myśleć z wyprzedzeniem, myśli się wstecz. Nie docenia się roli instytucji kultury jako nośników wartości wykraczających poza lokalny i regionalny rozwój gospodarczy.

Co należy wymyślić na nowo? Niemalże wszystko.

Finansowanie ze środków publicznych pozostanie tak samo istotne jak dotąd, ponieważ scena przyszłości wymaga innowacji (a kosztów związanych z budową najnowocześniejszych nowych obiektów lub rewitalizacją starych scen *nigdy* nie uda się pokryć jedynie ze sprzedaży biletów).

Koniecznym warunkiem przydzielania środków publicznych nie może być ani tradycja, ani precedens, ale *innowacja i budowanie nowej publiczności*. Zbyt wiele spośród cieszących się najwyższym szacunkiem instytucji sztuk performatywnych stało się wstecznych i skupia się na samych sobie. Obserwujemy palącą potrzebę zastosowania włączających i wspólnotowych mechanizmów przydziału środków na lokalnym i krajowym poziomie, jak również potrzebę pomysłowych projektów nawiązywania zarówno lokalnych, jak i międzynarodowych partnerstw.

Zapotrzebowanie na prywatne finansowanie jest większe niż kiedykolwiek dotąd – nie dlatego, aby miało ono zastąpić finansowanie ze środków publicznych, ale po to, by je uzupełnić (a zwłaszcza posłużyć jako czynnik zakłócający porządek i umożliwiający rewitalizację).

Systemy podatkowe rządzące sektorem sztuk scenicznych są przestarzałe, koncentrują się na wytwarzaniu wartości w wymiarze lokalnym (dla naszego miasta, dla naszego

regionu itp.). Rzadko (jeśli w ogóle) zdarza się, aby wykorzystano pełen zakres potencjalnych źródeł przychodów, przeważnie pieniądze pozostawiane są na stole – zazwyczaj ze skądą dla artystów (zbyt często traktowanych jedynie jako „nośniki kosztów”).

Większość systemów podatków od wartości dodanej (VAT) klasyfikuje sztuki widowiskowe jako dobra luksusowe, co jest wręcz absurdalne: *przedstawienie to dobro podstawowe*.

Modele mecenatu pozostają dysfunkcyjne, niedopasowane do aktualnych potrzeb. Czas ofiarowania wkładu pieniężnego w zamian za publiczne zamieszczanie logo firmy minął. Potrzebne są nowe modele partnerstwa, takie, które będą stanowiły autentyczną wartość zarówno dla sponsorów, jak i odbiorców funduszy sponsorskich.

Pilnie potrzebne są innowacje w zakresie finansowania i zarządzania prawami własności intelektualnej; nadszedł czas, aby zbadać alternatywne modele, poczynając od crowdfundingu po zdecentralizowane, autonomiczne organizacje i/lub NFT (*non-fungible tokens*, czyli niewymienialne tokeny).

Co się stanie, jeśli nie zostaną wprowadzone nowe modele finansowania, które będą miały na celu budowę, wsparcie i utrzymanie przyszłej sceny? Miejsca istniejące fizycznie będą podupadać. Przyszli widzowie będą je stopniowo porzucać, a sztuki widowiskowe będą poznawać jedynie za pośrednictwem ekranów. Jednakże ekran i streaming są najlepszymi przyjaciółmi sceny przyszłości: to właśnie za ich pośrednictwem można na nowo wymyślić nażywość i odnowić jej zasadniczą rolę... jako nażywości plus.

„DANIA NA WYNOS”

Scena przyszłości wymaga wypracowania nowej infrastruktury architektonicznej, organizacyjnej i ludzkiej: nowych istniejących fizycznych instalacji, nowych modeli finansowania, nowych ról zawodowych.

Nażywość plus stanowi normę na scenie przyszłości. Podbijmy więc stawkę i zbudujemy taki ekosystem, który będzie promował inkluzywność, zwiększoną dostępność i obniżone koszty, a także partycypacyjny model przedstawień oraz interakcję z publicznością.

Przyszli widzowie sceny przyszłości muszą mieć obycie, muszą być mile widziani; tylko świeże podejście do programowania powoła ich do istnienia.

Streaming to twórczy środek przekazu (a nie wsparcie) dla sceny przyszłości. Zbadajmy specyfikę tego medium.

Przyszła scena wymaga lepszych, bardziej sprawiedliwych i kreatywnych platform cyfrowych, wspierających twórców treści i uczestnictwo odbiorców – platform, które promują sprawiedliwe i rozproszone modele własności treści kulturowych.

I podobnie jak sceny z przeszłości, **scena przyszłości wymaga zarówno publicznych, jak i prywatnych źródeł finansowania – jednakże wyraźnie nakierowanych na budowę nowej widowni.**

A co najważniejsze... **Scena przyszłości jest teraz.** Po zakończeniu pandemii nie może już być powrotu do starej „normalności”, która i tak była już nieadekwatna – czas na odwagę, wizję i działanie jest teraz.

* Do Grupy Badawczej futureStage należą:
Projekt koordynują Jeffrey Schnapp i Paolo Petrocelli.

Członkowie Grupy Badawczej:

Matthew Battles (USA) – Dyrektor Inicjatyw Naukowych, metaLAB (at) Harvard;
Cathie Boyd (Irlandia/Szkocja) – Założycielka i dyrektor artystyczna, Cryptic;
Marc Brickman (USA) – Dyrektor Zarządzający, Tactical Manoeuvre;
Paolo Ciuccarelli (Włochy/USA) – Dyrektor Założyciel, Center for Design, Northeastern University, Boston;
Wesley Cornwell (USA) – Harvard Graduate School of Design;
Lins Derry (USA) – Dyrektor, metaLAB (at) Harvard;
Evenlyn Ficarra (Wielka Brytania) – Zastępca dyrektora, Centre for Research in Opera and Music Theatre, University of Sussex;
Mariana Ibañez (Argentyna/USA) – Kierownik katedry i profesor nadzwyczajny, Architecture and Urban Design, UCLA; Współzałożyciel, Ibañez Kim;
Simone Kim (USA) – Dyrektor, Immersive Kinematics Research Group; Współzałożyciel, Ibañez Kim;
Mohammed Obaidullah (Arabia Saudyjska) – Producent;
Jay Pather (Republika Południowej Afryki) – Dyrektor, Institute for Creative Arts, University of Cape Town;
Paolo Petrocelli (Włochy) – Research Affiliate, metaLAB na Harvardzie;
Cui Qiao (Chiny) – Prezes, Beijing Contemporary Art Foundation;
Magda Romanska (USA) – Profesor nadzwyczajny teatrologii i dramaturgii, Emerson College; Research Affiliate, metaLAB na Harvardzie; Przewodnicząca, Transmedia Arts Seminar w Mahindra Humanities Center i metaLAB; Dyrektor wykonawczy i redaktor naczelny, TheTheatreTimes.com;
Adama Sanneh (ITA) – Współzałożyciel i dyrektor generalny, Moleskine Foundation;
Anthony Sargent (Wielka Brytania) – Międzynarodowy Konsultant ds. Kultury;
Jeffrey Schnapp (USA) – Dyrektor Wydziału, metaLAB (at) Harvard;
Shain Shapiro (Wielka Brytania) – Założyciel i dyrektor generalny, Sound Diplomacy;
Sydney Skybetter (USA) – Założyciel, Conference for Research on Choreographic Interfaces;
Jean-Philippe Thiellay (Francja) – Przewodniczący Centre national de la musique;
Shahrokh Yadegari (USA) – Dyrektor, Sonic Arts Research and Development Group na Uniwersytecie Kalifornijskim w San Diego; Dyrektor, Initiative for Digital Exploration of Arts and Sciences w Qualcomm Institute.

Tłumaczenie: Katarzyna Kręglewska