



Institut de Cultura

**ANEXO I**

**PROYECTO
VISUALIZANDO EL FUTURO**

O. ANTECEDENTES

En el año 2023 se cumplen **10 años de la puesta en marcha del Programa de AC/E para la Internacionalización de la Cultura Española, PICE y España asume, durante el segundo semestre de 2023, la Presidencia del Consejo de la Unión Europea.**

Se quieren aprovechar ambos acontecimientos por AC/E para reflexionar en torno a la internacionalización del sector de las artes escénicas, mediante un análisis de la situación a partir de los datos generados por el programa PICE, que nos permitirá hacer un balance del posicionamiento de nuestro sector, sus debilidades y fortalezas, así como del interés que la creación contemporánea española despierta en el exterior. Por otra parte, este análisis y sus conclusiones nos permitirán trazar líneas de futuro para trabajar en el diseño de fórmulas alternativas más acordes con los nuevos tiempos.

La pandemia, que aceleró el proceso de comunicación a distancia, la Guerra de Ucrania, que ha derivado en un encarecimiento de los precios con especial incidencia en los medios de transporte- y el compromiso por la sostenibilidad, están generando importantes cambios cada vez más evidentes. Esta situación obliga a visualizar el futuro con una mirada diferente, buscando fórmulas creativas que permitan dar respuesta a los grandes desafíos relacionados con la movilidad internacional.

Para la consecución de estos objetivos se propone la elaboración de un informe/décálogo que nos permita conocer la situación actual del sector en el ámbito internacional y se propongan fórmulas para avanzar en un mayor posicionamiento, atendiendo a los cambios generados en los últimos tiempos. Este estudio será el resultado de un proceso con diversas fases interconectadas. En primer lugar, un análisis de los datos proporcionados por el programa PICE, que permita conocer la situación en la que se encuentra el sector de las artes escénicas en el ámbito internacional, En una segunda fase, se trabajará con el sector, a través de reuniones online y presenciales, para proponer soluciones alternativas y avanzar en el desarrollo de prácticas más sostenibles y acordes con los objetivos de la Agenda 2030.

I. ACCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO**1.- Análisis de datos**

Como primera acción se propone realizar un análisis y balance del funcionamiento y resultados del PICE a lo largo de los 10 años de existencia. Un estudio de los datos, obtenidos a partir del aplicativo de AC/E, en lo relativo a entidades beneficiarias, artistas e invitados internacionales, permitirá evaluar el impacto del programa y plantear posibles estrategias de futuro dirigidas a impulsar una mayor presencia del sector de las artes escénicas en el exterior.

El análisis se hará en base a los siguientes datos:

- Artistas que se han beneficiado de las ayudas en los últimos diez años, lo que nos permitirá conocer el tipo de propuestas que tiene una mayor acogida en el entorno internacional y las razones que lo justifican.
- Entidades internacionales beneficiarias del programa PICE, lo que nos permitirá conocer el tipo de entidad interesada en la creación española y su ámbito geográfico.
- Entidades nacionales beneficiarias del programa PICE con un estudio sobre su trayectoria a lo largo de todos estos años
- Entidades beneficiarias del programa de visitantes, para analizar el impacto real del programa y los resultados obtenidos.

Ajuntament
de Barcelona

Institut de Cultura

AC/E
ACCIÓN CULTURAL
ESPAÑOLA

Para la elaboración del análisis se realizarán las siguientes reuniones y entrevistas:

- Reunión con los asesores de artes escénicas del PICE de los últimos años para hacer una valoración del programa, así como para proponer cambios y acciones que favorezcan su mejora.
- Reunión con asesores de otras áreas para establecer similitudes y diferencias.
- Entrevistas con los artistas que se han beneficiado con mayor frecuencia del programa para conocer su trabajo y acciones en el entorno internacional.
- Entrevistas con las entidades internacionales solicitantes para conocer su valoración sobre la creación contemporánea española.

Del análisis de los datos se extraerán conclusiones y se plantearán cuestiones que servirán de punto de partida para la celebración de reuniones con el sector.

2.- Reuniones online y presenciales

El objetivo de estas reuniones es poner de manifiesto la situación actual y reunir a distintos agentes del sector para trabajar, de una manera *lúdica*, en la búsqueda de modelos alternativos e inspiradores que permitan afrontar con éxito los grandes desafíos actuales, y formular líneas estratégicas para avanzar en la proyección internacional del sector. Para conseguir una mayor participación se combinarán encuentros online con encuentros presenciales.

La preparación y el desarrollo de estas reuniones se llevará a cabo con una metodología de *gamificación*, esto es, la utilización del juego para extraer conclusiones e impulsar la creatividad en la búsqueda de posibles soluciones. Esta metodología se ha demostrado sumamente eficaz para trabajar en soluciones imaginativas capaces de dar respuesta a los cambios que estamos asistiendo:

- Fomentan la co-creación y la creatividad
- Fomentan la cultura innovadora en los procesos de transformación
- Optimiza los programas de formación
- Nos permite detectar los diferentes perfiles, pues cuando la gente juega se olvida de disimular y conocer a las personas tal como son.
- Optimiza el resultado de los eventos, pues proporciona un equilibrio entre la actividad lúdica y el resultado de una sesión de trabajo.

2.1.- Reuniones online

Para las **reuniones online** se plantea la utilización del juego F.A.R.CE inspirado en el juego **Dragones y Mazmorras**, una herramienta diseñada por Patrick Blenkarn para CAPACOA de Canadá. El juego está ambientado en un ecosistema artístico "ficticio" en el que cada invitado asume un rol como artista, programador o productor. A medida que la comunidad artística se enfrenta a desafíos se les pide que contesten a una serie de preguntas, atendiendo al rol que se les ha asignado. Los participantes se distribuyen en seis regiones para jugar en roles. Con cada sorteo de una carta, los jugadores deben tomar decisiones desafiantes, diseñar respuestas creativas y abordar necesidades urgentes de la comunidad.

La selección de las profesionales que participarán en las sesiones será a cargo del comité curatorial e integrará a profesionales de distintos países. La duración de estas reuniones será de tres días, a razón de tres horas cada día, distribuidos en diferentes mesas. Se invitará a participar en el encuentro a entidades beneficiarias, artistas, representantes de administraciones públicas y miembros del comité del programa PICE.

2.2.- Reuniones presenciales



Institut de Cultura



La celebración de las reuniones presenciales se hará en el marco de los Encuentros profesionales del **Festival Grec**, que se celebran anualmente y cuentan con destaca presencia de profesionales nacionales e internacionales. Para el desarrollo de dichas reuniones se propone la celebración de un **Casino Cultural**, en el que las mesas están organizadas en torno a distintos juegos, seleccionados atendiendo a los distintos aspectos que afectan al sector de las artes escénicas en su proyección internacional. La distribución de las mesas estará a cargo del comité curatorial, que lo hará atendiendo al perfil profesional de los asistentes, así como a los diferentes perfiles y ámbitos geográficos con el fin de garantizar la mayor diversidad posible en cada uno de los juegos.

Los juegos que se utilizarán han sido creados en los últimos años por grupos de trabajo formados por profesionales de distintos ámbitos de las artes y diferentes países apoyados como *proyectos de cooperación a gran escala* con una subvención de la UE. En sus misiones, contextos y estructuras de financiación, las organizaciones que han participado en el diseño de estos juegos son muy diversas, pero tienen una cosa en común: todos asumen una responsabilidad colectiva hacia el futuro desarrollo de las artes.

Para la organización del casino se proponen y valoran a la fecha los siguientes juegos:

- **Tarot**, Herramienta para la gestión cultural, desarrollada por **Reshape**, que busca crear conjuntamente y reflexionar sobre respuestas concretas a desafíos actuales en la búsqueda de modelos innovadores.
- **La Oca**, juego producido por **L'Amicale de Production**, con el que se trabaja en torno al proceso de producción de un espectáculo. A través del juego se muestran los métodos de producción y los problemas a menudo muy complejos con los que se enfrentan los equipos.
- **Dinbilindanbala**, diseñado para trabajar en torno a la puesta en valor del patrimonio inmaterial.
- **Tag Museum**, que se orienta a la gestión de un museo o un espacio escénico.
- **Diseñar un festival**, juego desarrollado por **Matías Laporta**, que propone crear un festival en tres días.

Del resultado de estos encuentros se pretende establecer una hoja de ruta, definiendo acciones puntuales para desarrollar en distintos territorios con el fin de ir implicando a nuevos agentes nacionales para avanzar en el posicionamiento internacional del sector.

Con carácter previo a la celebración del Casino Cultural se presentarán los resultados de las acciones previas, tanto en lo relativo al análisis de los datos como de las conclusiones obtenidas a partir de las reuniones online.

3.- Elaboración y edición del estudio

El resultado de estas acciones se integrará dentro de un estudio/decalogo que sirva de guía e inspiración para los agentes y profesionales que quieran posicionarse en el ámbito internacional. El estudio/decalogo se publicará en formato online y se integrará dentro de la página web de AC/E para facilitar la difusión del mismo.

II. COMISARIADO. COORDINACIÓN Y DESARROLLO DEL PROYECTO

La coordinación y desarrollo del proyecto corresponde a AC/E.

Ajuntament
de Barcelona

Institut de Cultura

AC/E
ACCIÓN CULTURAL
ESPAÑOLA

Para el **comisariado del proyecto** se propone a Marta Oliveres y Paz Santa Cecilia. Dos profesionales de indiscutible trayectoria en el ámbito internacional, que han combinado a lo largo de toda su vida profesional el trabajo en el ámbito público y privado, con amplio conocimiento del sector, y capaces de hacer una valoración basada en su experiencia de más de 30 años.

El comisariado será el responsable de documentar todas las acciones previstas con el fin de garantizar la mayor difusión posible de los resultados y conclusiones de los encuentros.

Paz Santa Cecilia

Paz Santa Cecilia Arístu Madrid. Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad Autónoma de Madrid. Comienza a trabajar en 1980 en una compañía de teatro independiente al mismo tiempo que inicia los estudios universitarios. Desde entonces, ha acumulado una amplia experiencia en el terreno de la gestión de las artes escénicas contemporáneas, tanto a nivel nacional como internacional.

Ha estado vinculada, como Directora de producción o Directora adjunta, a estructuras como el Centro Nacional de Nuevas Tendencias Escénicas (Madrid, 1986-1990), el Teatro Central (Sevilla, 1991-93), el Centro Andaluz de Teatro (Sevilla, 1993-95) o el Teatro de La Abadía (Madrid, 1995-96), así como a proyectos culturales de gran envergadura como la Exposición Universal de 1992 en Sevilla, Salamanca 2002 o La Biennale Teatro (Venecia, 2013-16).

Ha sido comisaria de Mercartes (2006) y de Spanish Folias (2007), programa específico dedicado a la creación contemporánea española en Utrecht. Cuenta con una dilatada experiencia en la gestión de festivales, habiéndose iniciado con la organización del Encuentro Internacional de Teatro en la Calle para el Ayuntamiento de Madrid (1982-1986). Más tarde, como directora artística del Festival V.E.O. (Valencia, 2003-2006), Escena Contemporánea (Madrid, 2008-2009) y el IDEM-Festival Internacional de Artes Escénicas e Inclusión Social en La Casa Encendida (Madrid, 2013-2019). En 2008 fundó y dirigió la M.I.T. (Mesa Itinerante de Trabajo, proyecto de investigación-observatorio del sector de las artes escénicas contemporáneas en España) y creó las Jornadas sobre Inclusión Social y Educación en las Artes Escénicas, de cuya comisión ha formado parte desde su origen hasta 2019.

Fue fundadora y miembro del consejo de administración de IRIS, Asociación Sudeuropea para la creación contemporánea (2004-06). En el ámbito público, fue Jefa de Gabinete del Director General del INAEM-Ministerio de Cultura (Madrid, 2009-12), además de trabajar habitualmente como asesora o miembro de diversas comisiones para instituciones culturales a nivel local, estatal, autonómico e internacional. De 2017 a 2021 ha sido Productora Ejecutiva de la compañía de La Ribot. Desde noviembre de 2019 es consejera del Consejo de la Danza, dentro del Consejo Estatal de las Artes Escénicas y de la Música.

Marta Oliveres

Trabaja en el mundo de las artes escénicas desde los años ochenta. Sus primeros pasos fueron en 1984, cuando empezó a trabajar con la compañía Comediants, y en 1988, con la compañía La Fura dels Baus.

Desde 1991 su trabajo se ha dirigido principalmente a artistas emergentes y de trayectoria incipiente, pero siempre dentro de una lógica de contenidos y estéticas que con el tiempo ha ayudado a consolidar una marca: MOM/ELVIVERO, con amplio reconocimiento internacional.

Participa activamente en la red del IETM (Informal European Theater Meeting, <http://www.ietm.org>) desde 1992 de donde fue miembro de su consejo de administración entre 2005 y 2009. Junto con David Márquez Martín de la Leona organizó en 2010 el Satélite del IETM de Bilbao-Gijón.

**Ajuntament
de Barcelona**

Institut de Cultura

AC/E
ACCIÓN CULTURAL
ESPAÑOLA

En el ámbito de la formación, ha realizado colaboraciones con La Belle Ouvrage, impartiendo las sesiones de formación sobre políticas culturales españolas, así como con la Universidad de Alcalá de Henares (máster de artes escénicas), Universidad de Girona (máster de crítica de arte), AATE de danza del País Vasco (sesiones de formación), ADDET de Galicia (sesiones de formación) y la Laboral de Gijón (masterclass).

Ha participado en la organización de MIT (Mesa Itinerante de Trabajo) durante 2009 y en los Encuentros de Artes Escénicas de Murcia en 2010.

A lo largo de sus más de 30 años de trayectoria profesional ha colaborado con numerosas instituciones como el Teatro Central de Sevilla, el teatro de la Villette y el Centro Coreográfico Galego.

Fue Directora de la Área de Creación del Instituto Ramon LLull de junio de 2016 ha Octubre 2018 y comisaria de contenidos para el GrecPro, co-comisaria de contenidos de EufonicPro y Sismograf de Olot

III.- CRONOGRAMA

ENERO - MARZO 2023

- Formalización de contratos a las asesoras.
- Análisis de datos

MARZO - ABRIL 2023

- Identificación y organización de los grupos para participar en el juego F.A.R.C.E
- Celebración de las reuniones online en torno al juego
- Estudio de resultados

MAYO - JUNIO DE 2023

- Organización del Casino Cultural .- Distribución de mesas e invitación a los participantes a partir de los datos de profesionales aportados por el GREC

JULIO 2023

- Día 1.- Presentación análisis y resultados juego F.A.R.C.E
- Día 2.- Celebración de Casino Cultural

AGOSTO - SEPTIEMBRE 2023

- Edición y publicación del estudio/decalogo
- Presentación pública del estudio/decalogo
