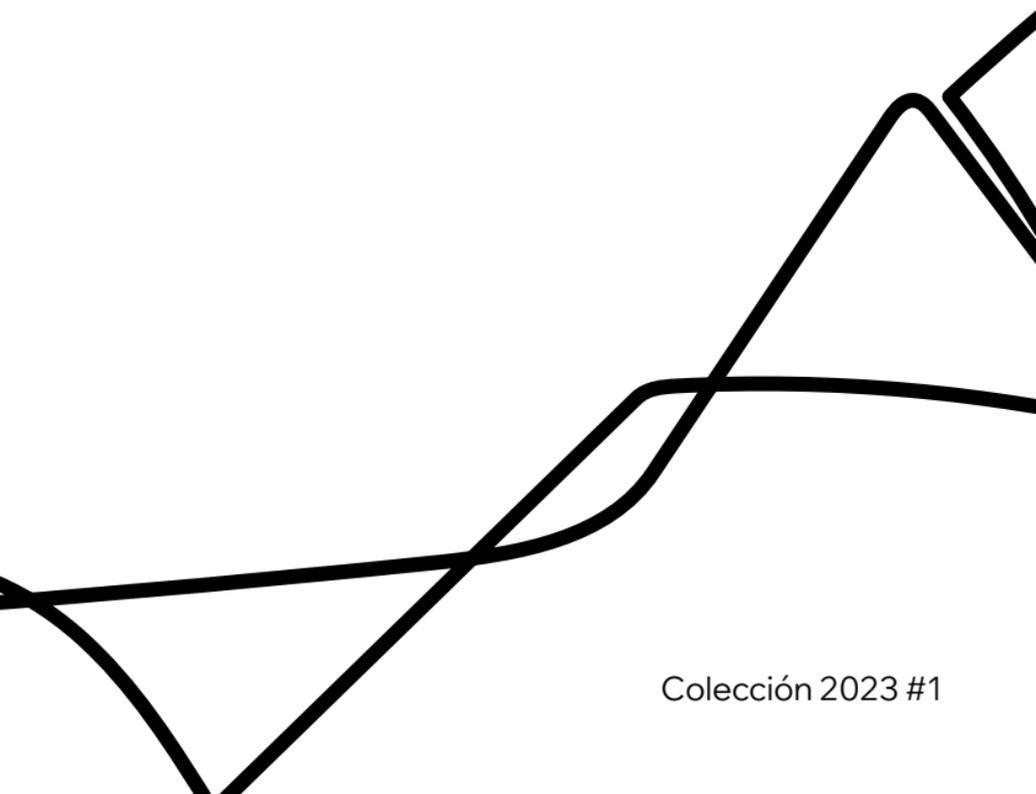


Simuladores de vuelo

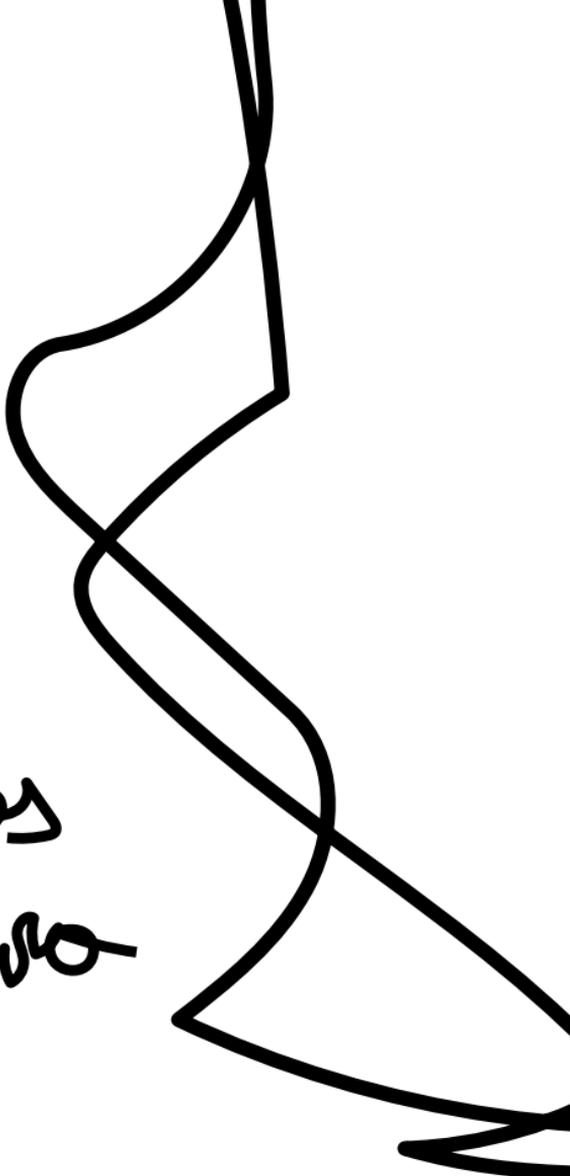
Isaac Rosa

fabula Azkuna Zentroa, Bilbao

Teatros del Futuro



Colección 2023 #1



Teatros del futuro

Teatros del Futuro | Colección 2023 #1

Una colección de fábulas especulativas sobre futuros posibles para y desde los teatros, que se enmarca dentro del programa cultural de la Presidencia Española de la Unión Europea.

Comisarias

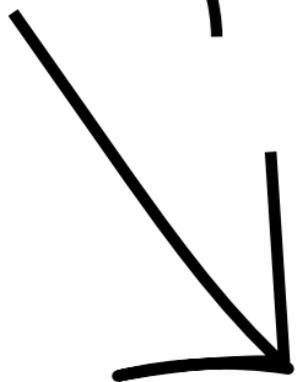
Natalia Balseiro, Idoia Zabaleta, Caterina Varela

Autor

Isaac Rosa

Simuladores de vuelo

Isaac Rosa



Azkuna
Zentroa

Simuladores de vuelo

Isaac Rosa

1

Nos ocupamos del mar y tenemos dividida la tarea, canturrea alguien y nos vamos uniendo a su canción mientras nos ocupamos del teatro y tenemos dividida la tarea: hay quienes ensamblan tubos verticales y quienes sostienen en alto los horizontales para encajarlos después, hay quienes levantan postes de madera y quienes los abrazan con cuerdas, quienes cavan para cimentar, quienes apartan piedras y basuras del suelo, quienes barren y alfombran con esterillas y telas; hay también quienes despliegan lonas y las alzan sobre una estructura metálica o leñosa, quienes tensan vientos y los anudan a piquetas clavadas en la tierra, quienes desmontan palés y muebles viejos y les dan nueva forma y nueva vida; quienes conducen un toro elevador para acercar los ladrillos, quienes saben hacer la mezcla y quienes aprenden a extenderla sobre cada hilera, quienes previamente han medido y calculado, quien trajo un nivelador y quien sabe nombrar las herramientas, quienes cargan planchas y tableros, quienes preparan bocadillos y quienes se aseguran de que haya agua fresca;

hay quienes clavan listones y atornillan travesaños, quienes atan estacas y quienes antes las cortaron, pelaron, lijaron, taladraron; hay quienes pintan y quienes encalan, hay quienes ponen tejas, carpas o una techumbre vegetal. Hay quien da relevo al que se cansa o se tiene que ir. Hay quienes entretienen a los niños, quienes cuentan o leen en voz alta, quienes tocan instrumentos y proponen canciones: *nos ocupamos del mar y tenemos dividida la tarea*, esa por ejemplo. Hay además quienes abren locales y naves sin uso, quienes limpian estancias largo tiempo cerradas, quienes negocian equipamientos municipales, quienes ofrecen cocheras vacías, quienes reúnen el alquiler mensual de un local pequeño, quienes ocupan un cuartel abandonado, una fábrica quebrada, un hangar que primero hay que vaciar de trastos, un patio de colegio fuera de horario escolar; incluso hay quienes acuden a recintos que siguen llamándose *teatro* con sus encantadoras butacas y su viejo escenario; pero también hay quienes simplemente clavan cuatro postes equidistantes que luego unen con cordeles para delimitar el espacio sin cerrarlo, y no hace falta más; y quienes todavía hacen menos: dibujan un rectángulo de tiza en el pavimento de la plaza, un surco perimetral en la arena de la playa. Y luego decimos: ya está, este es nuestro teatro.

2

Este es nuestro teatro, o también: este es nuestro simulador de vuelo. Así lo seguimos llamando muchas de nosotras, de nosotros, cada vez que acudimos: voy al simulador de vuelo, vamos al simulador de vuelo. Y al decirlo nos gusta imaginarlo así, como una cabina asombrosa repleta de palancas, interruptores, indicadores luminosos, flechas marcando niveles, una pantalla en lugar de parabrisas, y un mando que manejar suavemente para iniciar la marcha, rodar por la pista, acelerar, apurar el asfalto hasta por

fin despegar con suavidad y vértigo, enderezar el morro, mantener el rumbo sin sobresaltos, girar inclinándonos levemente a izquierda o derecha como en un baile amoroso, aproximarnos al aeropuerto, descender con calma, enfilear la pista, empujar mansamente la palanca hasta notar la inmediatez del suelo y entonces la sacudida de las ruedas al contacto, tirar fuerte del freno, el alivio del aterrizaje exitoso y todo mentira, todo simulación, todo sin riesgo pero válido para algún día levantar del suelo aviones reales, pesados y frágiles, cargados de queroseno y de vidas, levantarlos sin miedo y mantenerlos en alto y llevarlos hasta donde queramos y más allá, mucho más allá, y ser capaces de aterrizar sin estrellarnos, el aplauso del pasaje al conseguirlo.

3

Nadie recuerda, ni hace falta comprobarlo, no importa en realidad pero se dice, dicen, decimos que así se llamó ya la primera vez: simulador de vuelo. Nadie recuerda, ni hace falta comprobarlo, no importa en realidad pero es una bonita historia y la hacemos nuestra. Tampoco importa quién lo propuso aquella primera vez, de quién fue la idea inicial, qué artista, compañía o colectivo levantó el original. Sí hay acuerdo en el dónde: aceptamos que fue en el viejo Azkuna Zentroa de Bilbao; y la fecha aproximada: mediados de la década de los veinte. Es opinión compartida que debió de ser en uno de aquellos programas de artistas asociados, una residencia artística, una cesión de espacios, una de aquellas iniciativas que facilitaban y acompañaban el desarrollo de proyectos, y que tantos espacios culturales replicaron tiempo después. Nadie recuerda haber estado en aquel primer simulador, hace tanto tiempo ya, pero el relato que ha pasado de boca en boca afirma que tenía forma de cubo. De madera según algunas, metálico aseguran otros. Un

cubo, por eso tantas veces replicamos su forma en nuestras construcciones, tanto las permanentes como las efímeras e improvisadas: el cubo, la planta cuadrada, las cuatro paredes, a veces el techo. Un espacio constructivamente cerrado pero radicalmente abierto, irresistible, un imán que te invita, te arrastra, te obliga a cruzar la puerta, la cortina, la línea dibujada en el suelo, el zaguán invisible. Tampoco hay acuerdo en las medidas iniciales: hay quien lo piensa pequeño, casi de uso individual, una apretada cabina que pasaría desapercibida en una esquina de alguna de las salas de lo que entonces se llamaba *Lantegia*, el laboratorio de ideas de Azkuna; y hay quienes en cambio refieren un enorme contenedor en el atrio central al que entrarían decenas de personas en cada ocasión. Tampoco sería muy explícito su propósito original, más allá de la invitación a entrar en él y volar, simular el vuelo, ensayar el vuelo, aprender el vuelo, perder el miedo a volar.

4

Aquel primer cubo, si es que de verdad existió, habría sido el prototipo de los que llegaron después, de los que seguimos levantando hoy. Y al decir “prototipo” no solo somos literales al considerarlo el “ejemplar original o primer molde”: estamos dando por bueno el relato, el recuerdo, la hipótesis o incluso el reconocimiento de quienes sitúan su origen en lo que entonces se llamaba *Prototipoak*, y que sí hemos podido documentar: la Bienal Internacional de Nuevas Formas Artísticas de Azkuna Zentroa, *Prototipoak*, que se celebraba por aquellos años. Recuperamos del archivo materiales de entonces y comprobamos que su declaración de intenciones encaja bien en nuestro propósito, hace verosímil el vínculo: *Prototipoak* se proponía ser “*un encuentro de creadoras y creadores con miradas diferentes, de procedencias muy*

distintas, que se cuestionan aspectos de la realidad tratando de abrir posibilidades desde la práctica artística para incidir en ella”, “en escenarios y formatos que cambian y con lenguajes diversos, proponiendo al público experiencias transformadoras que persistan en la memoria”, “la propia palabra: ‘prototype’, hace referencia a una primera versión de algo, la materialización preliminar de un dispositivo desde el que se derivan otras formas”, “un espacio que promueve un modo de hacer desde la incertidumbre, la curiosidad y el cuestionamiento permanente, abriendo la posibilidad de otros mundos”, “propuestas para reflexionar y visualizar la realidad de otra manera: como proceso, como práctica y como experiencia”. No estamos seguras de si existió aquel prototipo de simulador de vuelo, si allí empezó todo, pero esas palabras -cuestionar, incidir, transformar, persistir, proceso, práctica, experiencia- definen con precisión lo que hoy hacemos en nuestros espacios. En nuestros teatros.

5

Se dice, dicen, decimos que quienes conocieron aquel cubo, aquel teatro, aquel primer simulador, ya definieron su uso, descubrieron sus posibilidades; que fueron sus primeros visitantes/usuarios/agentes quienes ampliaron la propuesta inicial, dibujaron lo que sería solo un boceto, un espacio sin normas, un cubo vacío. No vacío en realidad, siempre habitado, pero tampoco está claro si en sus primeros días había *actores*, el propio artista, una compañía, o desde el principio fuimos nosotras quienes lo moldeamos y llenamos. En la misma niebla de años y relatos se intuyen las primeras actuaciones, las primeras simulaciones, los primeros vuelos, que en realidad recordamos, pensamos, imaginamos a partir de los actuales, cuando seguramente debieron de ser mucho más básicos, tentativos, pura búsqueda. Alguien llegaba, se asomaba,

entraba, se sentaba –¿había bancos, se sentaban en el suelo?–, esperaba, y a veces no había nada más, no sucedía nada, solo eso: estar. Un descanso, una desconexión, un afuera. Un momento de reparación, de consuelo incluso. Un salir del mundo, un dejar de ser por un instante. Había quien cerraba los ojos –pero también hay versiones que aseguran que el interior estaba oscuro, o muy levemente iluminado–, quien se tumbaba donde ya encontraba otros cuerpos recostados. Había quien se dormía. Hay quien sostiene que el primer durmiente fue el artista, el autor o autora, que permanecía tumbado en su interior. Que la gente acudía a dormir, dice una teoría muy extendida y que hace que todavía hoy haya quien duerma ocasionalmente en nuestros espacios. Que los primeros días los vigilantes del centro despertaban a los durmientes llegada la hora del cierre, pero que alguien dio instrucciones para dejarlos permanecer, mantenerlo abierto en la noche, lo que solo hizo atraer más durmientes. Que el lugar ofrecía una paz singular, aunque quizás no era el lugar sino sus ocupantes quienes la generábamos. Que las primeras conversaciones en voz baja habrían sido para contarnos lo soñado en esas horas, a veces sueños similares, afines, compartidos. Que estaba siempre muy concurrido al final del día, cuando más necesidad de reparación tenemos, y que había quien iba cada tarde tras la jornada laboral y antes de volver a casa, quienes se citaban allí o no se citaban pero se esperaban y se encontraban, y quien se quedaba allí la noche entera. Y que de esas conversaciones al adormecerse o al despertar, somnolientas todavía, de esa duermevela compartida fueron surgiendo las primeras simulaciones, los primeros vuelos, oníricos al principio, poco a poco cada vez más lúcidos y conscientes.

Contra esta teoría del sueño como motor original, que tiene no pocas partidarias, hay otra versión que asegura que en esos momentos iniciales sí hubo intención, una propuesta algo más elaborada, unas primeras instrucciones. Que la propia artista –hay quien le pone nombre, la identifica entre quienes en aquellos años trabajaban en Azkuna–, que se habría tomado la “residencia” en un sentido extenso y literal, habitando las instalaciones de la antigua alhóndiga durante el día y la noche, sin que quedase claro cuánto había de propuesta artística y cuánto de necesidad material; la propia artista permanecía en el interior del cubo y entablaba con quien llegaba un juego de espejos, un intercambio, una conversación, un baile, un contacto, no queda claro qué, pues aquí también pesan nuestros usos actuales. Que hablaba y preguntaba. Que solo escuchaba, que en su actitud silente te hacía hablar. Que no había palabras, nada más que gestos, movimiento, cuerpo. Que solo miraba, frente a frente, en silencio. Que ensayaba contigo una obra ya en marcha, que la transformaba con cada visitante. Que empezaba siempre de cero, actuaba a demanda, atendía tu petición, te prestaba lo que necesitabas, te daba réplica, simulaba contigo la conversación, el gesto, el vuelo que buscabas. Que no estaba sola la artista sino también otras, otros *actores* –no sabemos si es la palabra adecuada– que prestaban voz, rostro, cuerpo, peso, sombra, movimiento a la propuesta de quien entraba, y entre todas construían la simulación, representaban la escena necesaria, tantas veces como hiciera falta. Hay quien sugiere que habría un cartel explicativo, un texto que leías antes de entrar en el recinto, un manual de instrucciones que algunos imaginan preciso y otros sugerente: un decálogo o un poema, una guía, detallada o vaga, que facilitase algo la acción en esos primeros momentos de novedad y desconcierto.

¿Cuál fue el primer vuelo simulado? Nos gusta pensar que fue algo pequeño –es decir, gigante pero a otra escala–: personal, íntimo, de voz baja y hablar pausado, alejado de los vuelos estratosféricos de los que hoy somos capaces. Como quien en sueños flota a poca altura y debe doblar las piernas para no dar con los pies en el suelo. Una declaración de amor: algunas queremos pensar que ese fue el primer vuelo, solicitado por una enamorada o enamorado inseguros. Una declaración de amor, la oportunidad de decir en voz alta y a la cara de alguien todo lo que no sabías pronunciar, el borboteo de palabras, el desorden emocional que embarulla también el lenguaje, el límite del verbo, el cepo de las frases hechas y los lugares comunes, la dificultad de pronunciar nada que esté a la altura del sentimiento. El miedo al rechazo, claro. La posibilidad de ensayar, simular, probar. O quizás fue lo contrario, una declaración de desamor, un anuncio de ruptura: poder elaborar un discurso calmo y rebajado de dolor, practicarlo ante alguien que te escuche y te dé réplica, te pregunte, te suplique o reproche, y ser capaz de sostenerlo hasta el final, intentarlo varias veces, modularlo, modificarlo hasta encontrar el tono y el contenido más templados, menos cruentos. Una vez más lo pensamos influidos por las simulaciones que todavía hoy practicamos, los usos individuales, íntimos que nunca hemos dejado de dar a nuestros teatros: la representación del dolor y del deseo, del miedo y del sueño. Un amor, un desamor, un duelo, una revelación familiar, una petición difícil, una confesión, una disputa, una decisión que nos cambia la vida. Incluso más prosaicos: una entrevista de trabajo, una conferencia, una primera vez de cualquier acción humana. A veces vuelos cortos, escasos, que desde fuera parecen pequeños saltos pero que desestabilizan a quienes los deben dar, y esa posibilidad del ensayo y el error, la prueba previa, el laboratorio donde ajustar y colocar bien las palabras, los gestos, la mirada, la respuesta, es un alivio.

Pronto se volvería necesario ampliar el recinto, crear otros similares, por la creciente asistencia y el mayor tiempo que permanecían, permanecíamos quienes acudíamos. Tal vez se dispuso un segundo espacio, idéntico al primero y próximo a él, que en seguida se vería insuficiente y obligaría a levantar un tercero, cuarto y hasta cinco cubos en otras salas de *Lantegia*. Su éxito obligaría a seguir multiplicando, replicar el montaje inicial en otras zonas de Azkuna Zentroa, en nuevas salas, en la biblioteca, en el atrio de las columnas. Del mismo tamaño y estructura al principio, pronto se adaptarían a sus nuevas ubicaciones, más pequeños, más alargados, esquinados, triangulares si ocupaban un rincón. Que fue la propia artista o colectivo, que fue la dirección del centro, que fue la gente quien espontáneamente los empezó a levantar a la manera en que hoy nos ocupamos de los teatros en cualquier barrio: inicialmente imitando la forma y materiales originales, pronto adaptándolos a las posibilidades, utilizando lo que había en los almacenes, el propio mobiliario del centro, lo que cualquiera traía, y que en algún momento alguien se limitó a dibujar un rectángulo de tiza en un lateral del atrio y también servía. La proliferación descontrolada de cubos, de teatros, de simuladores, debió de provocar incomodidad y hasta conflicto, la ocupación de espacios que perdían su uso inicial, la protesta de usuarios y tal vez de otros artistas y colectivos residentes, la presencia permanente de cada vez más gente a cualquier hora, la incompreensión de quienes no entendían la propuesta, la advertencia de quienes señalaban riesgo de desborde, de descontrol, de disolución del centro mismo; aunque dicen que también hubo quien, desde la propia institución, aceptó, defendió e incluso provocó el desborde, el descontrol y la disolución como un riesgo asumible y hasta deseable, una culminación, un acto de coherencia máxima, llevar a sus últimas consecuencias la propuesta programática de que aquel equipamiento

fuera, citando palabras rescatadas del archivo, *“un lugar para vivir la cultura como práctica, como proceso, como espacio para las experiencias”, “para generar conocimiento crítico y transformar la sociedad a través del arte”, “ser epicentro provocador de transformación”, “un espacio híbrido y transdisciplinar de aprendizaje, experimentación y juego que busca generar formas más creativas y colectivas de construcción de cultura y de comunidad”*. Lo que somos hoy.

9

Su multiplicación fue consecuencia de su popularidad y de sus nuevos usos, del descubrimiento progresivo de otras posibilidades, de más formas de vuelo. Seguía habiendo quien ensayaba allí su amor o desamor, quien buscaba palabras o gestos para su dolor o su deseo, pero también quien simulaba otras decisiones vitales, quien exploraba alternativas, caminos secundarios que dudaba seguir, qué pasaría si los tomara. Quien se asomaba a universos paralelos de su propia vida, quien recuperaba bifurcaciones que un día desechó para convencerse ahora de su decisión y desterrar la nostalgia y el arrepentimiento; o al contrario, para desandar el camino y cambiar de vida. Quien reconstruía recuerdos, exactos o falseados, mejorados. Quien representaba incluso su muerte, la vida en su ausencia. Quien simplemente conjuraba la soledad con la posibilidad de hablar y ser escuchado, o hablar de una manera que no se atrevería fuera de aquel recinto. Quien daba salida a su furia, cualquiera que fuese su origen; quien gritaba y encontraba quienes se uniesen a su grito. También quienes lo usaban para restaurar la comunicación perdida o dañada con otras personas invitadas a asistir, quienes escenificaban allí un desencuentro, una discusión encarnada en otras voces y cuerpos que la volvían observable. Quienes lograron así escucharse, entenderse, acordar, reparar. No

siempre, pero ocurrió. A veces con palabras, otras sin ellas. Quienes representaban allí sus pasiones más torcidas, sus malos pensamientos, lo inconfesable. Quienes se probaban una máscara atrevida. Difícil resistirse a simular un vuelo tan deseado como temido, quitarse el miedo a estrellarse, aprender en vivo antes de dar los pasos más difíciles. Todo aquello que hoy, tantos años después, sigue animando muchos de nuestros ensayos.

10

Así fue, así debió de ser. Desborde, descontrol. Proceso, epicentro. Aprendizaje, experimentación, juego. Transformación. Los cubos, idénticos o aproximados, realizados con atención al detalle o improvisados con cualquier material, simplemente dibujados en el suelo, se multiplicaron por el atrio, las salas, las dependencias administrativas, la azotea. Si en ellos intervinieron otros artistas, también residentes o venidos de fuera atraídos por la propuesta, o éramos las propias ciudadanas quienes los poníamos en marcha y les dábamos contenido tal como ocurre hoy, no podemos afirmarlo aunque en algún momento debió de producirse esa emancipación total de los simuladores, su autonomía de funcionamiento, como un software de código abierto que podemos cambiar y adaptar a nuestras necesidades. La proliferación no se conformó con colmar el interior del Azkuna: pronto se vertió hacia el exterior, a la plaza ajardinada de la entrada donde las primeras estructuras fueron confundidas con una acampada de protesta que la policía intentó desalojar sin éxito, pues tan pronto como lograban desmontar una carpa se extendían nuevas lonas en las calles laterales. Suponemos que al tiempo que los alrededores de la Alhóndiga se llenaban de simuladores de todo tamaño, formas y materiales, estaban ya surgiendo otros en barrios

distantes, en pueblos y ciudades, en otras provincias y países, propuestos por quienes habían viajado antes a Bilbao y visitado el original; pero nos gusta imaginarlo como un irradiar en ondas, una mancha creciente, la inundación que sigue al desborde, un camalote que se ramifica y extiende sin control y en su avance contagia decenas, cientos de teatros –¿lo llamaba alguien así entonces?– que desde allí iban germinando en plazas y bulevares próximos, saltando a los barrios contiguos, de estos a los más periféricos, a los pueblos cercanos, a ciudades en las que todo comenzaba con un primer recinto construido, alzado o solo dibujado en un espacio predispuesto para ello –una instalación cultural, un lugar público, incluso un teatro, entendido como tal el edificio diseñado expresamente para representar obras–, para desde ese primer simulador multiplicarse igualmente por sus plazas y barrios, como una onda expansiva que ya no se detendría.

11

El funcionamiento sería desde el principio algo sencillo, natural, no necesitaba una explicación previa. Sigue siendo así hoy: acudes a un simulador y raramente está vacío, casi siempre hay alguien ya dentro. Entonces te unes a su vuelo, prestas tu cuerpo y tu voz para recrear una propuesta ya en marcha, íntima o colectiva, la representación de una escena hablada o puro movimiento corporal, bien definida o solo tentativa; tú participas en la de otros para que luego esos otros sean también parte de la tuya si los necesitas. A veces solo se precisan dos personas y tú eres la que faltaba, pero puede que ya estén y te limites a observar y comentar; otras veces se aguarda una multitud a la que te sumas. Una vez completada, podrás proponer tu simulación, la que ibas buscando, aunque no es extraño que tu búsqueda coincida con la que ya está allí en marcha, o que la incorpores e

integres a ese vuelo. Para eso nos sirven también los simuladores: para sabernos menos solos, para comprobar que nuestros deseos y miedos son tan parecidos.

12

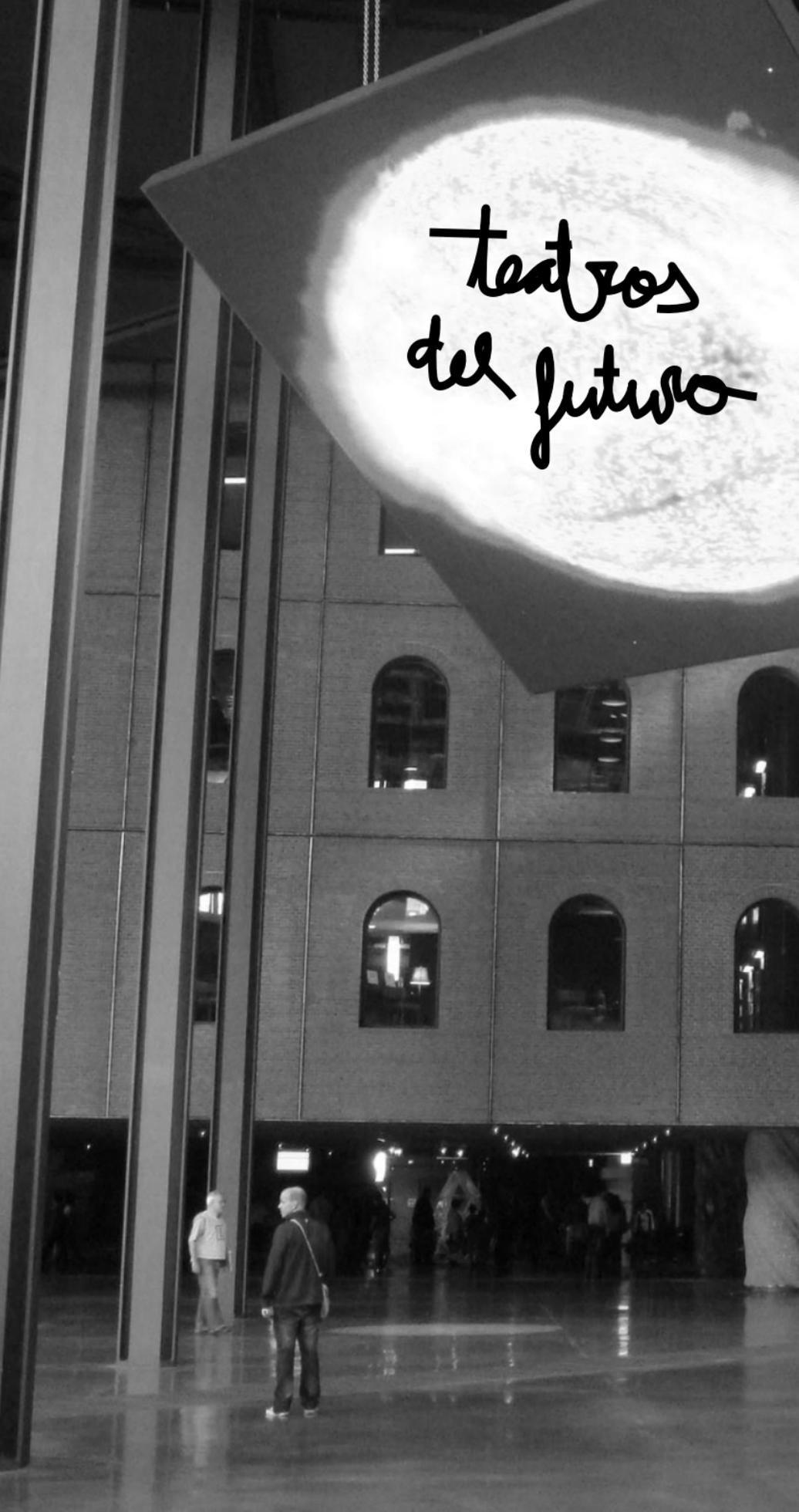
No tardarían en aparecer las simulaciones colectivas, si es que no estaban ya en origen –hay quien sostiene que fueron previas, que la propuesta artística inicial ya aspiraba a ese espíritu comunitario, y que en realidad serían los usos individuales los que surgirían tiempo después–. Todavía dudosas, tanteos, balbuceos de un nuevo lenguaje. Quizás limitadas en un principio al terreno puramente artístico: creadores que allí ponían en común, compartían sus búsquedas y sus fracasos, ensayaban con otros sus propuestas, avanzaban de la mano de sus afines. También pudieron surgir como extensión, ampliación de usos previos más íntimos: grupos de familiares y amigos que al terminar un entierro acudían allí para poner en común su pena, darle cauce y expresión, representarla con otros, cantarla o bailarla. O quienes celebraban, quienes se reunían antes o después de una boda o un aniversario especial para dar a su alegría una altura diferente. En seguida llegarían otros grupos, que imaginamos también a partir de las experiencias que hoy mantenemos. Quizás al principio acudían buscando simplemente el espacio, un lugar disponible donde reunirse sin más. Un profesor con sus alumnos, un intento de enseñanza diferente. Un equipo de investigadores que quiere iluminar su objeto de estudio bajo otra luz. Un grupo de trabajadores que al salir de la empresa pone en común su cansancio y malestar, su necesidad de organizarse y exigir mejoras laborales, su incapacidad y desánimo. Familias de un colegio con problemas de convivencia. Vecinos reunidos para encontrar soluciones a su barrio. Un colectivo social

que usa el cubo, la carpa o el local para celebrar una asamblea ordinaria. Los primeros pasos de una plataforma política. Activistas que preparan una acción que quiebre la indiferencia. Un cargo público rindiendo cuentas ante los ciudadanos. Redactores de un manifiesto, convocantes de una próxima movilización, primeros intentos de una candidatura popular a las elecciones municipales. Todos aquellos que hoy siguen reuniéndose en nuestros espacios, pero que entonces acudían sin sospechar lo que acabaría sucediendo allí: cómo el simulador les facilitaría volar más alto. Los presentes se veían estimulados, por otros que ya estaban allí o que se incorporaban después y que eran usuarios experimentados, por ellos mismos transformados allí dentro, o por el propio espacio y su energía contagiosa. Y entonces se atrevían. Perdían el miedo pero también la grisura, el vuelo corto de pies arrastrados. Las reuniones derivaban a un camino inesperado. La imaginación se desbloqueaba, se envalentonaba. Por qué no. Qué pasaría si. La posibilidad de representar y no solo decir, la escenificación de lo propuesto y de sus consecuencias permitía probar, corregir, intentar otros caminos, llegar más lejos. El profesor conectaba con los alumnos de manera diferente. Los investigadores alcanzaban una extraña lucidez colectiva. Los trabajadores ensayaban sus propuestas, visualizaban otra forma de trabajar hasta volverla deseable, irrenunciable. Las familias de aquel colegio teatralizaban sus desencuentros y las posibles soluciones. Los vecinos no se conformaban con resolver lo inmediato. Las asambleas y reuniones como torrenciales tormentas de ideas. Nuevas formas de resistencia. Acciones que nadie esperaba. Pero también un lugar donde testear y afinar propuestas políticas, mostrar sus consecuencias, confrontarlas con sus destinatarios, vencer rechazos, elaborar colectivamente.

Desbloqueada y excitada la imaginación colectiva, es entonces cuando el cubo, el simulador, el teatro se ensanchó radicalmente. Los vuelos cogieron altura, soltamos lastre, nos volvimos temerarios. Por qué no. Quién lo impide. El futuro. Los futuros. Representar lo venidero, tanto lo previsto como lo imprevisible, lo temido y lo deseado por venir. Lo inevitable pero también lo inconcebible. Asomarnos a todos los futuros posibles, el apocalíptico y el utópico, y sus muchos términos medios. Futuros igualitarios y futuros jerárquicos. Futuros de abundancia y futuros de escasez. Futuros ecosocialistas y futuros ecofascistas. Futuros donde ganamos y futuros donde perdemos. Futuros de un nuevo mundo y futuros del fin del mundo. Nuestros simuladores han servido a menudo para ensayar cambios venideros, para representar sus complejidades, para desactivar temores y prejuicios, para esquivar resistencias. Para hacer comprensible lo que, nos decían, no cabía en cabeza humana. Para asomarnos a otra vida, para quererla. Para dar cuerpo a la vida buena, al vivir sabroso, al vivir sin miedo. Para reformular nuestros deseos y nuestra capacidad de desear. Para no vivir ciertas renunciaciones como pérdidas. Para que nos deslumbren relámpagos de otras formas de vida. Otras formas de amor, de relación, de familia. Otras formas de cuidarnos, de no dañarnos, de repararnos. Otras formas de trabajar, de producir y reproducirnos. Otra relación con el planeta y con el resto de seres vivos. Cambios que en algunos casos ya se hicieron realidad, ocurrieron; y no pretendemos ningún protagonismo, seguramente habrían llegado también sin simuladores, pero nuestros espacios los hicieron más fáciles. Tentativas de vida comunitaria cuyos conflictos y resistencias eran previamente representadas aquí, cuyas limitaciones fueron tensadas aquí. Propuestas probadas antes, para ser corregidas o incluso descartadas; y otras que directamente nacieron aquí, de la misma búsqueda

compartida. Un decir que hace. También otros cambios que tardarán más, que quizás no lleguen, pero que algunas seguimos probando, no damos por perdidos, sentimos que están más cerca tras cada simulación. Futuros tal vez más improbables pero que aquí dejan de ser imposibles, impensables, indecibles. Si puede imaginarse, si puede representarse, entonces podrá hacerse algún día. Nuevos sistemas de participación y decisión. El control colectivo de recursos básicos. Socializar medios de producción. La vida después del capitalismo, incluso. La revolución, en tiempos en que no contábamos con ella: qué revolución, cómo, desde dónde, hasta dónde. Ya hay quienes hemos experimentado ese futuro, quienes nos hemos asomado por la grieta y hemos visto el futuro y ya no deseamos otra cosa, queremos ensanchar la grieta para pasar por ella, para que todas podamos pasar, y por eso acudimos tantas tardes aquí y por eso seguimos levantando estructuras y carpas y dibujando cuadrados de tiza en el suelo: para seguir probando, para seguir buscando, seguir simulando lo que un día volaremos. Para eso son nuestros teatros, por eso nos ocupamos de ellos como del mar y tenemos dividida la tarea. Porque son los teatros del futuro.

Teatros
del futuro



Teatros del Futuro

Colección 2023 #1

Teatros del Futuro es una colección de fábulas especulativas sobre futuros posibles para y desde los teatros, que se enmarca dentro del programa cultural de la Presidencia Española de la Unión Europea, un programa cultural descentralizado que tiene la vocación de ser transversal, accesible y contemporáneo, para construir puentes y nuevos relatos de la Unión Europea mediante la interacción entre territorio, población y cultura.

Teatros del Futuro es un proyecto que se inspira en *Borradores del Futuro*, una colección de relatos cortos que imaginan el futuro de alternativas partiendo de experiencias concretas actuales. En esta ocasión, tomando como referencia cinco proyectos inspiradores en relación a las artes vivas del territorio estatal, invitamos a cinco artistas-escritoras, a escribir una fábula a partir de una de esas experiencias, que nos ayuden a imaginar cómo esas prácticas se expanden en un futuro más o menos lejano.

Isaac Rosa

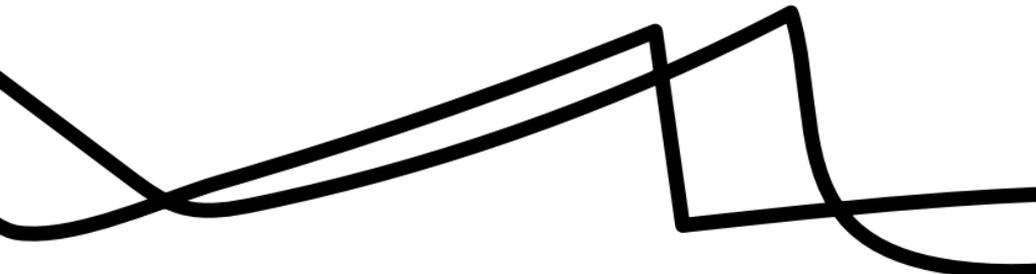
Isaac Rosa es un escritor sevillano, autor de las novelas *La malamemoria* (1999), posteriormente reelaborada en *¡Otra maldita novela sobre la guerra civil!* (2007), *El vano ayer* (2004), que fue galardonada en 2005 con el Premio Rómulo Gallegos, el Premio Ojo Crítico y el Premio Andalucía de la Crítica; *El país del miedo* (2008), reconocida por los editores con el Premio Fundación J. M. Lara como mejor novela del año, *La mano invisible* (2011), *La habitación oscura* (2013), *Feliz final* (2018), *Tiza roja* (2020) y *Lugar seguro* (2022), que consiguió el Premio Biblioteca Breve 2022, todas ellas publicadas en Seix Barral. Columnista de prensa, es también autor de varios libros de

relatos y guiones de cómic. Su obra ha sido traducida a varios idiomas y llevada al cine en tres ocasiones. Colabora habitualmente en eldiario.es y La Marea.

Azkuna Zentroa, Bilbao

Azkuna Zentroa es un Centro de Sociedad y Cultura Contemporánea de Bilbao, un proyecto con mirada local e internacional, y abierto al diálogo con diferentes comunidades. Azkuna Zentroa es el lugar para vivir la cultura como práctica, como proceso y como espacio para las experiencias. Trabajan con personas, artistas, agentes y comunidades artísticas y con modelos híbridos de programación, multilaterales, que favorecen la cotidianidad de lo contemporáneo para llegar a todas las comunidades. Prestan especial atención a la creación actual en euskera y a las perspectivas feministas en el arte, con la mediación y la educación como vía para generar conocimiento crítico y transformar la sociedad a través del arte y los artistas.

En la actualidad es esencial identificar prácticas que produzcan relaciones de mayor estabilidad, compromiso y solidez con las/os artistas a medio/largo plazo de forma que se generen contextos de cierta seguridad para desarrollar trabajos y proyectos a medio/largo plazo. Dentro de este marco se identifica el proyecto de Azkuna Zentroa a través del proyecto Artistas Asociados, se trata de un proyecto que genera una relación duradera, de dos años, a través de la figura del artista residente, con un artista o colectivo de artistas para que puedan desarrollar su proyecto artístico durante dos años con una dotación económica estable y significativa.



Teatro del futuro

Este texto de la colección 2023 se publica dentro
del marco de la Presidencia Española
de la Unión Europea

