



# *í n d i c e*

introducción: <del>idea</del>	1
proyecto antecedentes y contexto	2
mapa conceptual	4
motivaciones	5
metodología	7
cuerpo de la <del>idea</del>	11
conceptos sobre los que <del>investigar</del>	11
calendario / plan de trabajo	13
bibliografía / referencias	14
ficha técnica	15

anexos:

curriculum vitae del equipo artístico y técnico  
diseño de dispositivo en fase 1 y 2  
guiones de aproximación primera fase  
motivaciones e interés  
descripción en resumen de la investigación  
dvd primeras aproximaciones realizadas

# 1

## descripción del proyecto

### idea

PLAY STANDS STILL TOO es un intento de adentrarse en el cuerpo en tiempo real desde un proceso de tránsito por territorios codificados en el lenguaje de las imágenes.

Nace de un interés por el movimiento y por el cuerpo presente como "espacio" continuamente cambiante, como entidad en transformación, como soporte para lo efímero, como objeto y sujeto,

como herramienta productora y producto de realidad.

Este proyecto pone en juego un dispositivo que permite probar maneras de romper la ilusión de la representación y/o representar la ilusión de romper la ilusión de la representación (o al menos ponerla en duda).

Con la intención de explorar el cuerpo físico como lugar de de la experiencia, como lugar de acontecimiento en términos espaciales, y como marco temporal para la probabilidad de que algo pueda ocurrir, pueda ser, PLAY STANDS STILL TOO recoge la idea de atravesar una investigación que experimente sobre el cuerpo físico en un estado de "representación de la representación" y que se presente y materialice utilizando el cuerpo-presente-vivo como soporte, partiendo de una materia-muerta (imagen en vídeo) que alude y representa una materia-viva (cuerpo).

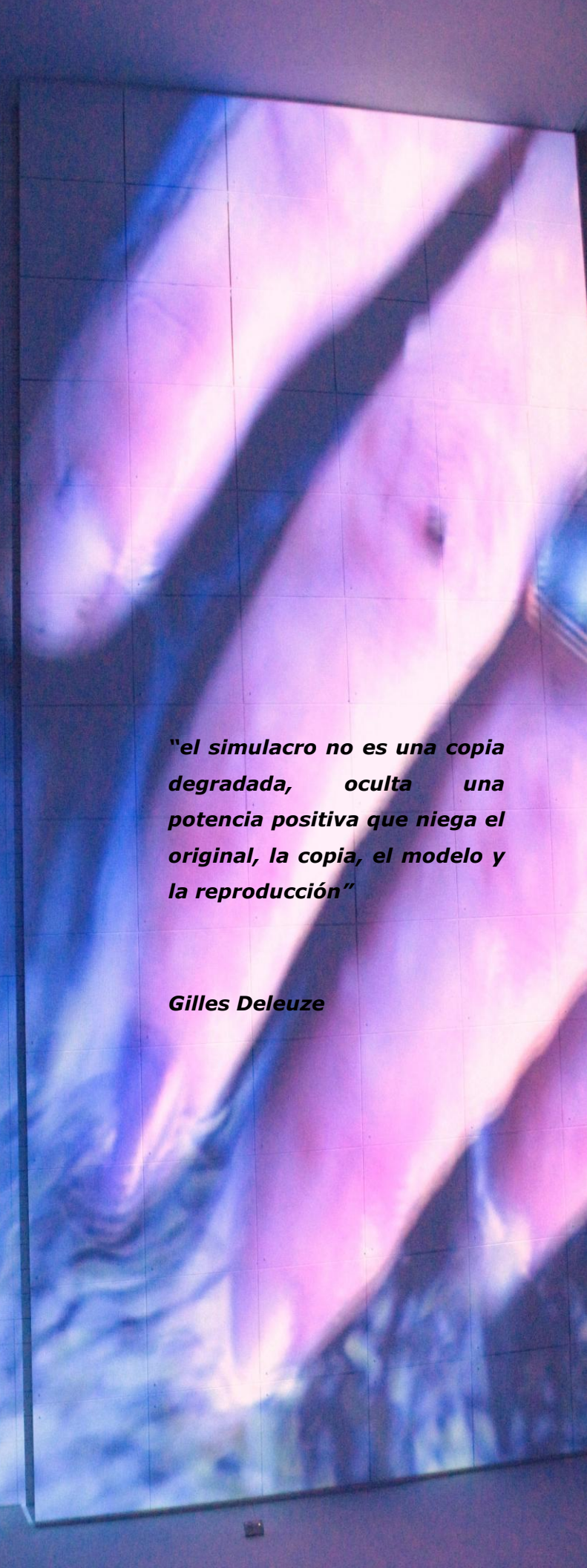
PLAY STANDS STILL TOO se ubica en un marco que se aleja de lo orgánico y vivo para llegar a lo orgánico y vivo, y explorar dónde confluyen ambos.

## antecedentes contexto

En el desarrollo de la pieza *PLAY STANDS STILL*, y en el marco de ayudas a la creación del programa impulsado por el Gobierno Vasco DANTZAN BILAKA 2010, hago una serie de aproximaciones que ahora derivan en esta investigación que deseáramos continuar con un proceso de creación colectivo y con el apoyo de BILBAOESZENA. En 2009 en el aula de creación DANTZA KODEAK (UPV/EHU 2009-10) hago un primer acercamiento experimental al proyecto *PLAY STANDS STILL* (ver vídeo), en un proceso de 5 semanas y con una puesta en escena en Flakos Espacio (Bilbao). A nivel conceptual, se empieza a gestar a partir de

preguntas que el trabajo con imágenes en circuito cerrado *UN MINUTO DE SILENCIO* (UPV- 2007) deja abiertas; un proyecto llamado "A thousand times one hundred thousand houses" del arquitecto Italiano Franco Purini (cuyo trabajo se desarrolla sobre la articulación de espacios terminales aislados, habitados por humanos y dotados de infraestructura tecnológica para funcionar como centros interactivos de comunicación con todo el planeta y que cuestiona la perversión de esta democracia teletransportable del espectador-actor terminal) me lleva a reflexionar sobre lo mismo.

Partir de la representación de lo real a través de una metodología que atraviesa y hace clara alusión a la imagen mediada, es una manera de alejamiento, de hacer un recorrido desde un punto de partida para llegar a otro lugar, otro lenguaje, otros códigos, para intentar llegar a un objetivo: el contacto directo con lo presente, con lo real. Este recorrido, tanto a nivel teórico como práctico abre un sinfín de interrogantes, que no pretenden encontrar respuesta discursiva sino



***"el simulacro no es una copia degradada, oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción"***

***Gilles Deleuze***

que son un hilo conector para articular un proceso de investigación en el ámbito escénico.

¿Qué organicidad posibilita decodificar el lenguaje fragmentado de la representación del movimiento?

¿Cómo hacemos para hacer del cuerpo "un lugar" (espacio-tiempo) donde algo, puede, tal vez, ocurrir (ser) partiendo de algo que, tal vez, fue?

¿Cómo es el cuerpo físico en una búsqueda desde la memoria de la imagen de lo que aconteció llevado al cuerpo en movimiento a tiempo presente = al tiempo de la escena?

¿Cuántos diferentes planos de lo que es acontecer se dan lugar en la presentación de la representación de la imagen de lo acontecido? ¿Qué matices tiene esa experiencia de "acontecer" entonces?

# mapa conceptual

*"Lo importante es aquello que nos conmueve. Aquello que nos trasmite, nos comunica, nos hace sentir algo especial...sucesos dotados de intensidad...experiencias que provienen de un intercambio con el entorno, como manera de cuestionarlo, acaso de "entenderlo", y que (a lo largo de este proceso), lo transforman, quedando ese espacio, de encuentro, de "otredades" que también nos constituye".*

*Manuel Delgado.*

du(da)= suspensión del juicio

(im)plicaciones= contenido/significación

(re)plicaciones = repeticiones

du(alidad) = existencia de dos fenómenos

distintos en el estado de las cosas

du(ra)ción = tiempo que transcurre entre el comienzo y fin de un proceso

(a)plicaciones: poner en práctica

# motivaciones

Lo que nos motiva para continuar este trabajo es compartir intereses en torno a la escena en un espacio de investigación y profundizar junto con otros cuerpos/mente en las (in?)capacidades, (no?)limitaciones del cuerpo como lugar de la experiencia y como soporte artístico.

Un interés por la experiencia de trabajar en y desde el cuerpo real y presente, partiendo de la imagen del cuerpo-movimiento "mediado", a través de otros soportes que permiten representar lo ilusorio y materializarlo (en este caso vídeo).

Qué deseos/pensamientos provoca la experiencia o/y observación de espacios (¿tiempos?) que se


duplican, que se superponen, que se cruzan y se vinculan o se separan, se niegan o se afirman, se estrechan o se dilatan.

*"Cuerpo que actúa a través del espacio, que lo atraviesa, lo organiza a través de sus sentidos, que lo somete a planes y a estrategias, un cuerpo que se deja atrapar y transportar por fuerzas que proceden de su entorno histórico, social, emotivo, sensitivo, que nota todas las presencias y las ausencias, susceptible a los flujos que lo influyen".*

*Manuel Delgado.*

¿Cómo la relación con la imagen mediada altera, modifica los modos de percibir y de pensar y "hacer" el mundo real? ¿Como las fronteras entre lo real y lo imaginario pueden asumir un carácter difuso?

¿Cómo hacemos para hacer del cuerpo "un lugar" (espacio-tiempo) donde algo puede, tal vez, ocurrir (ser) partiendo de algo que, tal vez, fue?



*"No repito porque reprimo. Reprimo porque repito, olvido porque repito. Reprimo porque no puedo vivir determinadas cosas o determinadas experiencias más que sobre el modo de la repetición".....la representación que media en lo vivido al relacionarlo a la forma de un objeto similar o idéntico". Gilles Deleuze.*

# 7

## metodología

En *PLAY STANDS STILL TOO* el proceso de investigación constará de tres fases diferenciadas:

### fase 1. proceso

#### parte 1.1º

Creación del dispositivo para abordar la investigación y las primeras grabaciones:

- Diseño del espacio que posibilite poner en marcha el dispositivo escénico, una colaboración de todo del equipo.
- Diseño de iluminación que se adecúe a las necesidades de la fase inicial y las grabaciones, adecuación de aspectos técnicos.

#### parte 1.2º

Registro en vídeo de una secuencia semi-coreografiada de acciones-movimiento que llamaremos "secuencia A" con dos cámaras que llamaremos Cámara 1 (C1) y

Cámara 2 (C2). Las grabaciones se realizan con dos encuadres frontales diferentes y complementarios de un mismo espacio que está dividido en dos zonas. Las cámaras registran la acción en dos partes diferenciadas en función del lugar en que se esté realizando dicha acción. Se trata de dos planos fijos, "no cinematográficos" con la intención de evitar el encuadre subjetivo y deshacer el acto de grabar de efectos narrativos. (ver esquema 1).

La "secuencia A" está basada en un fragmento de la película "*Sacrificio*" de *Tarkovski*. Es un fragmento dividido en varias escenas cuya duración es de varios minutos, a cada una de las cuales le añadiremos un comienzo y/o un desarrollo o final, respetando la parte central del drama, que será una copia o transcripción lo más fiel posible al original en cuanto a acciones, movimiento, duración, coordenadas espacio-temporales, etc.

Las acciones-movimiento que componen la secuencia B se abordan desde el concepto de hacer y deshacer la escena A, desde su potencial preámbulo y hasta su potencial desenlace. La "copia" de cada escena del fragmento de la película se desarrollará en una de las dos mitades. Los preámbulos o desarrollos de dichas escenas se situarán en la otra mitad del espacio delimitado y se abordan a su vez desde el concepto de libre improvisación (cuando estemos en el "fuera de plano" de la escena reproducida, o a reproducir). Otra de las diversas reglas de juego es la alternancia entre los dos espacios, en cada escena, el espacio donde realizar la "copia" será cambiante.

## f a s e 2. p r o c e s o

Una vez obtenidos ambos registros (las dos "casi-mitades" de la "secuencia A", que llamaremos "secuencia B" y "secuencia C") se plantea poner en marcha una estrategia de contacto con otras personas que participarán del este proceso (posibilidad sobre la que aún está sin tomar la decisión).

Para ello se enviaría el material de la convocatoria a las dos primeras personas que serán las que iniciarán la cadena de implicados. Una vez que estas dos personas entiendan el proceso y acepten la invitación, recibirían el material de las primeras grabaciones para trabajar con el mismo (cada una de ellas recibirá uno de los dos registros efectuados "secuencias B o C") y los parámetros espaciales para realizar el registro así como recomendaciones técnicas concretas), comprometiéndose a:

- 1) Ceder el derecho de uso público de dichas imágenes.
- 2) Entregar el material generado en un plazo de 2 semanas desde el envío del material de trabajo.
- 3) Elegir e implicar a otra persona (y su equipo) que le suceda en la cadena, que entienda el proceso y acepte la invitación. Estas otras dos personas (y su equipo) se pondrán en contacto con nosotros para seguir el mismo protocolo: recibir el material que será su punto de partida y a su vez encontrar a otra persona (y su equipo) que continúe la cadena. Y así

# 9

sucesivamente hasta un máximo aún sin estipular de equipos colaboradores por cada una de las dos secuencias registradas, que se irá concretando en función de la participación obtenida y el interés que se desprenda de los materiales que se vayan generando.

El material que recibirá cada participante será la copia-representación realizada con anterioridad por la persona (+ equipo) que le antecede en la cadena, es decir, al final del proceso obtendremos el material de la copia X....de la copia4 de la copia3 de la copia2 de la copia1...de la copia de una casi-mitad de las escenas elegidas "secuencia B" y lo mismo para la otra casi-mitad de las escenas "secuencia C".

En este proceso las imágenes que se obtienen se utilizan a) como material de trabajo b) se distribuyen a los equipos colaboradores sin ser editadas.

## f a s e 3. p r o c e s o

En una fase 3, pero paralela a la fase 2, comenzaremos el proceso de

investigación y creación para la potencial puesta en escena. En esta fase, la investigación incluirá la posibilidad de manipulación de las cámaras, que permitirá "re-editar" el guión a tiempo real, jugando con la ilusión de la irreversibilidad /reversibilidad del tiempo mediado, con los tiempos pasado /futuro /presente.

Un interés por añadir y poner en juego también la idea utópica de doblar el tiempo como si de un folio se tratara, de manera que "editar" las grabaciones a tiempo real permite jugar con la imagen que se "hace" se "deshace" durante la proyección, en un intento de cuestionamiento del "tiempo" lineal. Como un punto de encuentro de la realidad/ficción, realidad/memoria.

Se continuará adaptando el dispositivo en el que investigar las infinitas posibilidades y combinaciones de la acción-movimiento a tiempo "real"=tiempo escénico, con la edición a tiempo "real" de los registros-copias de las acciones-movimiento a "tiempo invertido" y la proyección "a des-tiempo" de las mismas para dar la

# 10

información de lo que pasa o podría pasar (en el aquí y ahora) desde lo que pasó (en el registro en vídeo) y ese tránsito del "pluscuamperfecto" (acción que se desarrolló y finalizó en el pasado = el pasado del discurso del pasado) con el presente continuo que es, inevitablemente la representación o puesta en escena.

Hay un interés por cuestionar la temporalidad de la pieza y los diferentes estados de las cosas visibles sometidas al factor tiempo (por este motivo partimos de un fragmento de la obra de Tarkovski).

La cámara en esta fase también se incorporará como un cuerpo más en escena. Nos interesa jugar con las expectativas que desvelan las constantes posibilidades de desarrollo de una acción o de formación de una representación al poner en juego encuadres diferentes que fraccionan una misma acción simultaneados a su vez con la acción a tiempo real.

También hay un interés por investigar en torno a lo que se produce cuando tratamos de fundir mentalmente los diferentes encuadres y crear un todo con esto

(encuadre de la secuencia B, encuadre de la secuencia C, encuadre imaginario compuesto por  $B+C=A$ , y encuadre del campo visual de los cuerpos en escena a tiempo real).

Nele Suisalu habla en un escrito sobre una pieza de John Jasperse acerca del montaje en directo. Nos preguntamos acerca de lo que se produce en la percepción del espectador cuando se confronta con otras personas vivas como intérpretes, simultaneado con un lenguaje más próximo al cinematográfico en el que como explica Suisalu, la percepción de espacios mentales más allá de lo que estamos viendo en pantalla nos resulta fácil, ya que aceptamos la continuación del mundo artístico más allá de los límites de la pantalla, y dicha percepción simultánea no se nos hace presente, al contrario de lo que sucede en la escena.

Hay un interés por investigar qué produce jugar con las imágenes y el tiempo de la re-presentación, la repetición, la superposición, la parada, la dilatación, la espera.....

# el cuerpo de la idea

Dar CUERPO a una IDEA con fines escénicos es un proceso complejo. El proceso de pasar de esta idea a la potencial puesta en escena, parte en este proyecto de una búsqueda interna que, debido al carácter experimental de este proceso, centrado en la acción corporal, se basará en una experiencia abierta. A través de la exploración se iniciará la búsqueda de una coreografía que quede abierta al tiempo real, al tiempo presente, al tiempo de la escena.

Un interés por aquello que no se puede poner aquí en palabras, aquello que cuando aparece, el objetivo consiste en mantenerlo vivo, activo...

# ideas/ conceptos sobre los que investigar

Preguntas abiertas:

- Cómo “fragilizar” la estructura para acercarla/alejarse del presente: no certezas.
- Cómo articular la puesta en escena y el derribo de esa puesta en escena.
- Cómo apropiarnos de estrategias para concretar un tiempo escénico que active la mirada del público en una o múltiples direcciones
- La repetición y la copia como medio para vaciar las connotaciones de la acción y los resignificados que esto permite.
- Cómo es el cuerpo físico siendo herramienta, testigo y víctima de este proceso.

Nos interesa:

- Poner en juego la imposibilidad/ilusión de desdoblarse el tiempo.
- Poner en duda la dirección de los acontecimientos.
- El reflejo de una acción con su versión marcha atrás (hacer y deshacer una imagen-representación). La potencialidad que de ahí surja (todas las representaciones que podemos proyectar en ese "estar haciéndose y deshaciéndose" de la imagen).
- La repetición como método para vaciar, para agotar la imagen.
- La idea de la copia de la copia... de sí misma.
- La improvisación y los accidentes, el azar.
- Investigar en un lenguaje que genere diálogo entre la imagen mediada y la imagen presencial a tiempo real.
- Generar nuevos significados y

articular la narrativa con la superposición de las imágenes de las acciones-movimiento mediadas con las acciones-movimiento a tiempo real.

- Un cuerpo cotidiano.
- La cámara como mirada condicionante de la imagen codificada y/o como facilitadora de (posibilidades abiertas):

1.- La manipulación de la narrativa y/o

2.- Hacer presente un testigo casual de la acción y/o

3.- La superposición de simultaneidades (dispositivo con registro mediado y presencia a tiempo real) y/o

4.- Despojar de significado dramático a la acción: el contenido es igual a la imagen misma y/o

5.- Poner en duda la dirección de los acontecimientos en un marco (escena/performance) que (a diferencia del cine y la literatura) impone un tiempo lineal.

# calendario

# plan de trabajo

## **Septiembre 2011**

Primera fase y segunda fase de desarrollo del proceso de investigación e inicio de la tercera fase. Se reunirá el equipo artístico y técnico durante las cinco semanas de residencia en Bilbao. Durante estas fases, se abrirá el proceso en algún momento para contrastar reflexiones. Hay un interés por compartir el proceso de experimentación con otras personas que trabajan en torno a las artes escénicas. Se definirá el contexto para dicho espacio común en función de las necesidades del trabajo y del interés que creamos pueda despertar. Puede ser un taller, unas jornadas de puertas abiertas u otro formato aún por definir.

## **2011-2012**

Continuación de la tercera fase. Profundización en la investigación para la puesta en escena del proyecto.

## **2012**

Se solicitará una residencia en Azala (Lasierra) y otros centros de creación donde se reunirá el equipo artístico y técnico durante varias semanas para la cohesión de materiales y re-definir aspectos relativos a la presentación del trabajo.

# bibliografía y referencias

*Diferencia y Repetición.* Gilles Deleuze.

*La imagen-tiempo.* Gilles Deleuze.

Filmografía de Andrei Tarkovski.

Textos sobre la repetición. Søren Kierkegaard.

*Esto no es una pipa.* Foucault (Anagrama 1981). Análisis de la obra de René Magritte.

*Time delay pieces.* Dan Graham.

*El arte después de la filosofía.* Joseph Kosuth (1945).

*Ambigüedad, tautología, y reflexividad en el arte contemporáneo.* María José Rossi.

Obra de Peter Friedl

*El hombre de la cámara.* Dziga Vertov (1929).

*Cuerpos sobre blanco.* Antonio Sánchez, Jaime Conde-Salazar.

*El animal público.* Manuel Delgado (1999)..

*Arte, mercancía y mass-media: entre regímenes de la estética y la política.* Sebastián Alejandro González Montero. A parte rei, revista de filosofía (2008).

*Terminal spectator and other strategies.* Emil Hrvatin (Ljubljana).

*El poder soberano y la nuda vida.* Baudrillard, Jean (2000). Valencia:Pretextos.

## ficha técnica



PLAY STANDS STILL es un proyecto que intenta adentrarse en el cuerpo en tiempo real desde un proceso de tránsito por territorios codificados en el lenguaje de las imágenes.

### Equipo artístico

Idea y Dirección coreográfica: Esti Olabarri.

Dirección audiovisual: Inés Bermejo.

Dirección técnica y escenografía: Elisabeth Lebailly.

Performers: Isaac Erdoiza, Daniel Arranz , Maite Castro, Maia Villot de Diego, y Esti Olabarri.

Asistente de coreografía: Idoia Zabaleta.

Diseño de iluminación: Gabo Punzo.

Diseño gráfico: Jorge López de Guereñu.

Espacio: Sala mínimo 10x15x4. Paredes blancas.

*PLAY STANDS STILL TOO*

---