

TALLER DE 4RT TEATRE VISUAL

Direcció Andreu Martínez i Costa

SER O NO SER (UN COS)

PUNTS DE PARTIDA

1. Visual

El punt de partida és la imatge de un militar en plena pandèmia, vestit amb un uniforme antinuclear de l'exercit israelià, fumigant cossos d'avis oblidats a les llars d'avis.

2. Filosòfic

El cos en nostre dies fuga. Ens hem oblidat que som mortals, que som vulnerables. Es més real el nostre cos digital que el físic, de fet tenim vergonya d'ell. Estem al *Aidós*, la vergonya de reconèixer-se mortal. La recaiguda al cos, es produeix pel dolor, la vergonya i el avorriment. El cos com a presó paleolítica, que no ens deixa anar a la velocitat que marca la tecnologia. El cos de les persones immigrades, del malalt i dels avis, els apartem de la vista, ens repugnen, perquè ens recorda la mort i la vulnerabilitat.

3. Tragèdia

Familiars que no han pogut acomiadar-se o estar amb les seves mares, pares, avis, germanes en els últims moments de vida. Morts en soledat. El dilema, respectar la llei humana o la natural.

ESTIL DE L'OBRA

Tragicomèdia grotesca.

CARÀCTER

Creació, Teatre visual.

ARGUMENT (provisionalíssim)

Un avi es ingressat a una residència de majors per la seva filla embarassada i el nebot adolescent. En aquesta residència – hospital hi ha un grup de “titellaires hospital”, voluntaris que intenten fer entendre que les titelles i el clown també son per a adults i son beneficiaris per a la salut. A mida que una epidèmia va empitjorant l'avi es va quedant més sol, el seu nebot aprofita la guàrdia familiar nocturna i avorrida per fer un directe de Twitch i gravar tiktoks. La seva dona va a visitar-lo des de fora del vidre, al ser gran no pot visitar-lo. El temps passa, la filla ja no pot visitar-lo, només ho podrà per l'Ipad d'una infermera. L'avi es posa malalt, fins que entra en la UCI, durant la revisió amb càmera veiem el seu passat i un fet on veiem la por a estar sol. La filla vol per totes entrar per veure'l però és impossible. Tot detona, tothom fuig i només queda ell estirat la llitera, la catàstrofe arrasa com una

guerra. Després silenci i pols. La solitud es fa present, i ho sentim a l'espai, al temps, i al cos que immòbil del mort que entreveiem. Després arriben els militars per netejar i desinfectar, més silenci inacció i apatia. En la calma, la filla arriba amb el nen i l'adolescent entre elles runes, es troba el cos de l'avi. Vetla tori, dels cossos presents.

ESPAI

L'espai serà únic, una habitació que serà una habitació privada de residència d'avis, un hospital, una UCI, un vetla tori i el testimoni d'una guerra. Aquest cub aïllat representarà l'estat interior de l'avi, activant-se així com un titella a manipular, com a un objecte articulable, com un "ente" autònom.

L'espai que imagino, i que és la base i punt de partida de l'obra, és una habitació blanca que sigui evocadora o fàcilment transformable.

Per la idea de contemplació, perspectiva i distanciament que necessita la peça, imagino una habitació totalment tancada i aïllada, amb la paret frontal transparent, potser de metacrilat. Metacrilat que pot donar joc a la il·luminació, ja que es pot jugar a transparentar i crear opacitats, es pot tacar i crear superfícies on poder dibuixar...

A la paret del fons, una finestra.

La finestra marca un espai de fuga, un espai emmarcat i un segon espai. L'espai darrere de la finestra serà un espai canviant, que ens proporcionarà joc amb les llums i l'espai que pugui aparèixer darrere de la finestra. Durant la creació ja anirem investigant, però, per posar un exemple, la idea seria que puguem estar en un passadís d'hospital, un bosc nevat, flotant a l'espai, a un mirall o davant d'una paret tancada per maons de caravista. Tot això ho hem d'investigar junts.

L'espai necessita un realisme que ens deixi volar cap a allò absurd, grotesc i tràgic del joc escènic de l'obra i al mateix temps que estigui dotat d'un funcionalisme que ens deixi jugar moments més atmosfèrics, tensos, trobar mini-escenografies dins d'ella mateixa, és a dir llocs o indrets a descobrir per l'espectador i que divideixi la unitat de l'espai.

L'espai representarà l'estat anímic i mental del protagonista, amb l'activació no només del so i la llum sinó de l'espai i els objectes que estiguin penjats, o el mobiliari. Una Tv, un altaveu, llums d'emergència i exit, quadres penjats, tub al·logen, sostre, llums de les màquines...

Pel que fa a l'evolució de l'espai m'interessa estirar al màxim la idea d'hospital en temps de guerra de combat que serà bombardejat o trotejat. O la "fiscalització" del sentiment d'angoixa del titella amb el moviment del sostre.

L'obra no tindrà projeccions de text, però si ens ajudarà a tindre algunes superfícies de projecció, ja potser la persiana de la finestra o el paraven que separa un malalt de l'altre, per fer proves amb el vídeo de la colonoscòpia o per canviar paisatges a la finestra.

Pel que fa al joc realista trobo important la maquinària mèdica, així com una mena de manxa que ens doni la impressió de la respiració del titella-avi.

Al tractar-se d'una obra de creació i escriptura escènica, tot té la potencialitat de ser transformat i dirigit cap altres línies, per les quals hem d'estar a l'escolta del que vagi sorgint.

- Referències

Phillippe Quesne

“La melancolie des dragons”



“Vivarium studio”



Sussane Kenedy "Three sisters"



Galactic ensemble "creació 21"



ESPAI SONOR

Les veus seran alterades, per donar la idea de teatre grotesc en el que estem de la deshumanització i l'oblit del nostre cos. Veus més sintètica, alterada violenta. El so treballarà generant atmosferes i dislocant el joc realista.

Es treballarà des del silenci i la distància hermètica, músiques com les del Scott Gibbons, Max Richter, Ana Roxanne o Arca podrien anar bé a les escenes.

LLUM

Per mi és molt important "que la llum faci pensar a l'ull", com diria Marleau-Ponty

La fotografia d'interiors de Gregory Crewdson.

La escultura lumínica

La companyia catalana Cube

La dissenyadora Ana Roca

- La llum a la fotografia d'interiors de Gregory Crewdson.





PUNTS DE PARTIDA PER A ESCENES

Escena del virus (Kreature. Sacha Waltz)

Mare, fill petit i avi. Bufetada.

Adolescent que fa directe de twitch a la sala de l'hospital.

Titellahospital: Ballarins que es barallen

Fantotxes, polítics o pro i anti vacunes

Dos nivells polític a sobre de metge

Titella de guant. Absurditat de la inacció, un "anem a Moscou" un esperar a

Godot de la situació sociopolítica actual.

Colonoscòpia del passat (maqueta)

Concert (violoncel i violí) del vetlatori amb els personatges

Desemmascarament, revelació del saber-se mortals.

Caos i militars fumigació.

Infermers en practiques, confusions

Coreografia del cuidado injeccions, vendes, tubs, neteja, cansanci, estisores.

Un cos que s'infla per vergonya fins ocupar tota la sala.

El cos suportat pel temps i la tecnologia, el tedi, el avorriment.(p.172 s.a.r.) Paral·lelisme entre el cos enganxat a una maquina de respiració i el cos enganxat a un ordinador-mòbil.

Tots dos enganxats a òrgans tecnològics que els fa viure. El cos ha quedat desplaçat, la experiència corporal ha quedat desterritorialitzada.

Paleolítics entrant a la sala

Noblesa medieval rendint "pleitesia" al quasi mort.

Escena de Hamlet.

Escena còmica con el deposito del pipi.

PERSONATGES

Infermers/res (APIS)

Doctor/a

Titellaires hospital

Militars

(Amb màscara deformada)

Adolescent

Fill/filla

Embaràs
Nen, net/a

Covids

Avi Titella
Avi màscara.

VESTUARI CÒVID

“Kreature de Sacha Waltz” per abstracció Còvid.



FAMÍLIA

“Farm fatale” de Philippe Quesne



ESTÈTICA AVI



CONSTRUCCIÓ MÀSCARES



PALETA AUDIOVISUAL Y REFERENTS TEATRALS

- Roy Anderson (humor, estètica, estilo, situacions, estranyament)
- Susanne Kenedy. (Espai, mascare, estranyisme)
- Philippe Quesne (Màscare i espai)
- Sacha Waltz (Corpolitat i vestuari)
- El Conde de Torrefiel. (Gravetat i reenactments)
- Joel Pommerat (situacions i transicions)
- Crystal Pite (Betroffenheit) (Espai, so)
- Le chiennes de Navarre (joc escènic)

SEDIMENTACIONS

- “Ser o no ser (un cuerpo)” de Santiago Alba Rico (indispensable)
- “Tratado de la risa” medico Laurent Joubert
- “La risa” de Henri Bergson.

REFERENTS CONTEXTUALS

- Twitch i youtubers.
- Residencia d’avis.
- Habitació d’hospital / Uci
- Vetlatori.
- Hospital destrossat per la guerra (Palestina, Síria,...)
- Pallapupas. Pallassos hospital.
- Espai mental
- Espai atmosfèric, metamòrfic oníric.
- Situacions residències en la primera onada Còvid.
- Viatge al passat.

ENTREVISTA SUSSANE KENNEDY

Procés de la creadora, màscares y política.

<https://www.draff.net/susanne-kennedy.html>

VÍDEOS REFERENCIES

1.- Philippe Quesne

Entretiene: <https://youtu.be/2vJhbXUsTmQ>

Trailer: https://youtu.be/p_rkG53lrZY

2.- Natacha Belova i Tita Iacobeli

Tràiler “Txaika”: <https://vimeo.com/350039829>

3.- Galactik ensemble

Trailer creació 2021: <https://youtu.be/tlF43VX6Wa8>

Peli curt: <https://youtu.be/GAgUz6dZFOI>

4.- Phia Menard

Tràiler “saison seche”: <https://youtu.be/RVC2LcJmAVo>

5.- Crystal Pite

Tràiler de “Betroffenheit”: <https://youtu.be/Xfs-SEx1nCU>

6.- Euripides Laskarides

Tràiler “Titans”: <https://youtu.be/xVZWVial600>

7.- Philippe Genty

Extracte “Lands end” 3/3: https://youtu.be/FkhFTDMA_cl (espai mental)

Extracte “Boliloc”: https://youtu.be/XxGW_kG6js4 (escena hospital)