



## Project de Xavier Le Roy

La primera presentación tuvo lugar el 12 de septiembre de 2003 en la Fundación Gulbenkian de Lisboa, y de septiembre a diciembre se ha presentado en los espacios siguientes: Festwochen de Berlín, CDC de Toulouse; Tanzquartier de Viena, Kaaaitheater de Bruselas, Théâtre de la Ville de París y Espace Pier Paolo Pasolini de Valenciennes.

Project es una pieza que muestra que una pieza es más que una simple pieza. Xavier Le Roy la puso en marcha en 1999, y comenzó como una investigación sobre la relación entre producción, proceso y producto en la danza y el teatro. ¿De qué manera determina la manera de producir lo que producimos? ¿Podemos separar la representación del cuerpo de la manera en que esa representación se hace realidad? ¿Tienen nuestras estructuras sociales, políticas y económicas algún impacto en nuestra manera de entender el cuerpo? ¿De qué manera dan forma, limitan y condicionan el contenido de nuestro trabajo? ¿Pueden las nuevas modas de producción conducir a diferentes tipos de movimiento y representaciones del cuerpo? Entre 1999 y 2002 se llevó a cabo E.X.T.E.N.S.I.O.N.S., una serie continuada de talleres en lugares diferentes con gente diferente, como un experimento en colaboración con el proceso del proceso. El proyecto E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proporcionó y produjo situaciones de trabajo que, cuestionando, remodelando e invirtiendo todos los parámetros que determinan la producción, dieron la vuelta a todo el proceso de trabajo del producto en sí mismo, haciendo y reflejando, intentando y mostrando. No existía separación entre el objeto y su contexto, entre acción, búsqueda, ensayo, producción y presentación pública, la ambición era trabajar con todos estos parámetros a la vez. La idea del juego y la interpretación se convirtió en la herramienta, el tema y el método principal. Como prácticas de interpretación, los juegos ofrecen nuevas perspectivas en las prácticas teatrales, así como en las sociales. Con la habilidad de afectar como ningún otro campo social lo hace, los juegos son construcciones ficticias que al mismo tiempo producen una realidad cultural y social. Estas “construcciones dentro de construcciones” figuran como una herramienta para trabajar en las influencias y efectos del cuerpo —proporcionan la base para trabajar cómo los

cuerpos se ven afectados por situaciones y a cambio se establecen— y al mismo tiempo constituyen un principio coreográfico: los juegos organizan movimientos conforme a las reglas. Las reglas se pueden utilizar como medios de comunicación. Desorganizan y reorganizan la constelación de personas en una situación que no está dada de antemano ni fijada (por el coreógrafo), ni es una escena improvisada como consecuencia de la suma de decisiones individuales. La coreografía se desdobra como una situación, que como una composición, depende de reglas tanto como del uso individual de las mismas, depende de tácticas y estrategias, y por eso depende de las opciones y decisiones que toma cada jugador individual. Aunque sea compuesto, siempre permanece abierto y flexible. Donde el juego es coreografía y la coreografía se convierte en juego, aparecen otras desterritorializaciones y reterritorializaciones; los artistas son a la vez actores, jugadores e intérpretes, la coreografía se vuelve una manera de hacer, viendo y entendiendo, y puede que en el espacio del medio aparezca algo como la subjetividad. En E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. y Project aparece el escenario. El Project lleva la performance de vuelta al dispositivo del teatro, de vuelta al reino del espectáculo donde todo empezó. Donde todo empieza al cuestionarse ideas como producción y producto; ahora el desorden está en otro nivel. Se extiende desde la producción de la pieza hasta la percepción de la misma, su proceso de producción secundario, por así decirlo. Ahora, se cuestionan las modas de intercambio con una audiencia, los tipos de percepción y las convenciones de comunicación. Entonces, ¿qué sucede cuando vemos a la gente jugar en el teatro? Juegan y juegan jugando, interpretan e interpretan para interpretar, son las reglas del juego y las convenciones del teatro. Lo que empieza como un simple juego termina siendo el juego del teatro. ¿Se tratará todavía de ganar? • Dorothea von Hantelmann

Marte Spanberg-ek Xavier Le Roy-ri egindako elkarrizketa

**CAPITALS**ak uda arratsalde batean eseri ziren Berlinen Xavier Le Roy-rekin. Une hartan Le Roy Project izeneko lan berria prestatzen ari zen, 2003. urteko irailean CAPITALSen esparruan mundu mailan estreinatzeko asmoz. Abiapuntutzat hartuz Project antzeko proiektuetatik sortua zela, solasaldia antzezenaren eta jolasaren definizioerantz bideratu zen, beti ere praktika koreografikoarekin erlazioan.

**MS** Zein da zure lanean prozesuarekin duzun erlazioa? Produktuekin, formarekin eta diseinuarekin baino gehiago prozesuarekin erlazioan-ta dagoen sinadurarik edo arrastorik ikus al daiteke zure lanean?

**XLR** Ez dakit prozesuarekin bat datorren “prozesu” sinadura bat identifikatu ote daitekeen nire produktuetan; duela denboraldi bat hasi nintzen, ordea, hura nolabait irakurgarria edo ulergarria egiten haie-tako bakoitzean. Ekoizpen batean lanean ari naizela, ordea, ekoizpen moduak eta lan metodoak, eta prozesuko beste elementu guztiak ere aldatzen saiatzen naizen bitartean, beti azalduko da beste moduren batean eta sinadura bat bada, aldatzen den horietako bat da, eta ezin da konparazio formal batekin antzeman.

Beti saiatzen naiz “lan prozesuan dagoen aurkezpen estetikitik” aldentzen. Jarri ohi den aitzakia, alegia, lana ez dagoela amaitua, baina erakutsi egiten dugu eta ikusleari eskatzen diogu ulertzeko edo modu egokian begiratzeko etab.

Labur esateko, nire iritziak, ikusleak zaretan aldetik, Self-unfinished prozesua antzeman dezakezue kamera geldoko sekzioan atzeraka ibili-az, Product of Circumstances-en lan prozesua entzutea “pieza baten edukian ez da nahikoa iritzi kritiko baterako”, E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.#1 osoan parte hartu, begiratu, entzun eta sentitu, eta horrek azpimarratu egiten ditu zuk egiten dituzun galderak (prozesuarekin erlazioan-tutako pro-dukтуak), eta Giszelle-en prozesua bigarren zatiko tituluen eta eszenen adierazpenean dago.

**MS** 1999. urtetik aurrera E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektua lantzen ibili zara, nahiz eta egia esan proiektu hori Berlinen hasi zen 1998an. Garai har-tan antzezle, ikusle eta parte-hartzaileen posizioa aldatzeko prozesua eta lana adierazbide gogorra zen, eta performancearen inguruko ideia puskatzen ari zela ematen zuen. Beharbada hauxe esan nahi zen: “Barkatu, hil da, ez dago emanaldi gehiago, ez dago tokirik mota horre-lako ikuskizun gehiago egiteko”. Arestian, bilakaera berri bat izan da, eta prozesu irekia performance bihurtzen ari da berriz ere. Stockholmen hasi eta estreinaldia Lisboan izan zen 2003an. Eszenatokia al da, eta bere esparru argia, diskurtso kritikorako lekua berriz ere?

**XLR** Beti ikusi dut antzokia diskurtso kritikorako leku bezala. Proiektu kritiko bakoitzak bere bilakaera eta aurkezpen espazioa, denbora eta metodoa zehazten ditu. E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektua lantzen hasi zen, eta esperimentatzen, antzezten eta aurkezten, antzerki edo dantza aurkezpenetarako edo entseguetarako ez zen espazio batean, entsegutik antzezenera pasatzeko lanean zebiltzalako, beste lan metodo batzuk garatzeko helburuarekin, aldi berean koreografia baten produkzioaren parametro guztia kontrolatuz. Ondorioz, proposatu egin nuen entsegu lokaletatik eta antzokietatik ateratzea, entsegura eta antzezenera hurbiltzen ahalegintzen zen lan mota saihesteko eta aldi berean, gai izan nahi nuen bi horien artean edo batetik bestera pasatzean legokeen lan egoera bilatzen saiatzeko. Beste hitz batzue-tan, ez genuen egoera argi batean egon nahi, hau esateko moduan: hau performance baten antzezena da edo hori performance baterako entsegua da. Eta saiatu gara ustez aurrerabidean EZ zegoen lan bat egiten. Proiektu honen garapenetako bat antzokira itzultzea izan da, antzokia antzezen koreografikorako espazioa den aldetik, bere kon-bentzioak zalantzan jartzeko beharra duen pieza koreografiko batean lanean ari garelako. E.X.T.E.N.S.I.O.N.S. proiektuaren egoera desberdine-



tatik datozen ideia zaparrada bat injektatzea bezala da, proiektuan falta zen zatia bilatu nahian, hau da, gutxien aldentuta dagoen ikusleekiko harremana. Zehatzago esateko, Donostian, Freiburgen, Hong Kongen, Sao Paulon, Stockholmen, Utrechtan, eta azkenik Berlinen egin ziren tailerren jarraipena da. Berlinen erabaki zen iluntze oso bat iraungo zuen koreografia bat egitea antzoki areto batean erakusteko. Proiektu horren izenburua *Project* da eta azpidatzia *Extensions Workshop as a Piece* izan zitekeen. Produktibitate gisa ulertzen den antzezen koreografiko bakoitzaren barruan dagoen prozesua ikusteko beste modu bat da. Koreografia ekoizpenen antzokia da eta bertan, ekoizleek (antzeleak-koreografoak) eta har-tzaileek (ikusleak) bat egiten dute. Antzezenean, koreografia beti ari da jardunean bi aldetean. *Project*-ek prozesu oso horren ikusgarritasunean, ulermenean edo pertzepzioan lan egiten du. Antzezentasunaren diskurtsoari jarraitzen badiogu, zuk diozun moduan, “perfor-mancearen aurkezpenaren ingurunea” ere “puskatuko litzateke”; baina antzokian egindako antzezen baten kasuan ere.

**MS** Zein praktika koreografiko eramango ditu taldeak zehazki E.X.T.E.N.S.I.O.N.S.-etik *Project*-era? Badakit antzezenaren eta jolasen arteko erlazioan lanean ibili zarela, praktika koreografikoen kon-bentzioak erkatzeko modu bezala ulertua. Kirolak eta jolasak *Project*-eko proposamen koreografikoaren parte izango al dira, eta horrela balitz, zein dira lortu nahi dituzun ezaugarriak, eta zer gai proposatu nahi dituzu?

L.J. Huizinga-k *The Cultural Limits of Play and the Serious* obraren antzezena honela definitu zuen: “antzezenaren ezaugarri formalak batuta, esan daiteke bizitza ‘arruntetik’ nahiko kontzienteki kanpo dagoen jarduera libre bat dela “ez-serioa” delako, baina aldi berean antzezlea guztiz eta biziki bereganatzen du. Interes materialekin erlaziorik ez duen jarduera da, eta ezin da etekinik atera bertatik. Bere denbora eta espazio mugen arabera jokatzeko du, finkatutako arauekin bat eginik eta modu ordenatuan. Giza taldeak sortzea bultzatzen du, eta taldeok sekretuez inguratzen eta beren diferentzia nabar-mentzeko joera dute mundu arruntaren ondoan, bere burua mozorro-tuz edo beste edozein modutan”.

Non kokatzen da *Project* beharbada biena den, hau da, interpre-tazioaren eta koreografiaren definizioari dagokionez? Eta nola egiten dio aipamena desberdinagoa den Roger Caillois-en antzezen eta jolasaren definizioari? *Make-believer* obraren seigarren puntua bereziki interesatzen zait; bertan adierazten da antzezena bigarren errealitate edo irrealitate aske baten kontzientzia bereziarekin batera doala, egiazko bizitzaren aurka balego bezala. Zein zentzutan egiten dio aipa-mena *Project*-ek ilusio ideia horri, antzerkia guztiz baldintzatzen duen horri, espazio eta praktika bezala?