

KIMU IKERKETA LANA

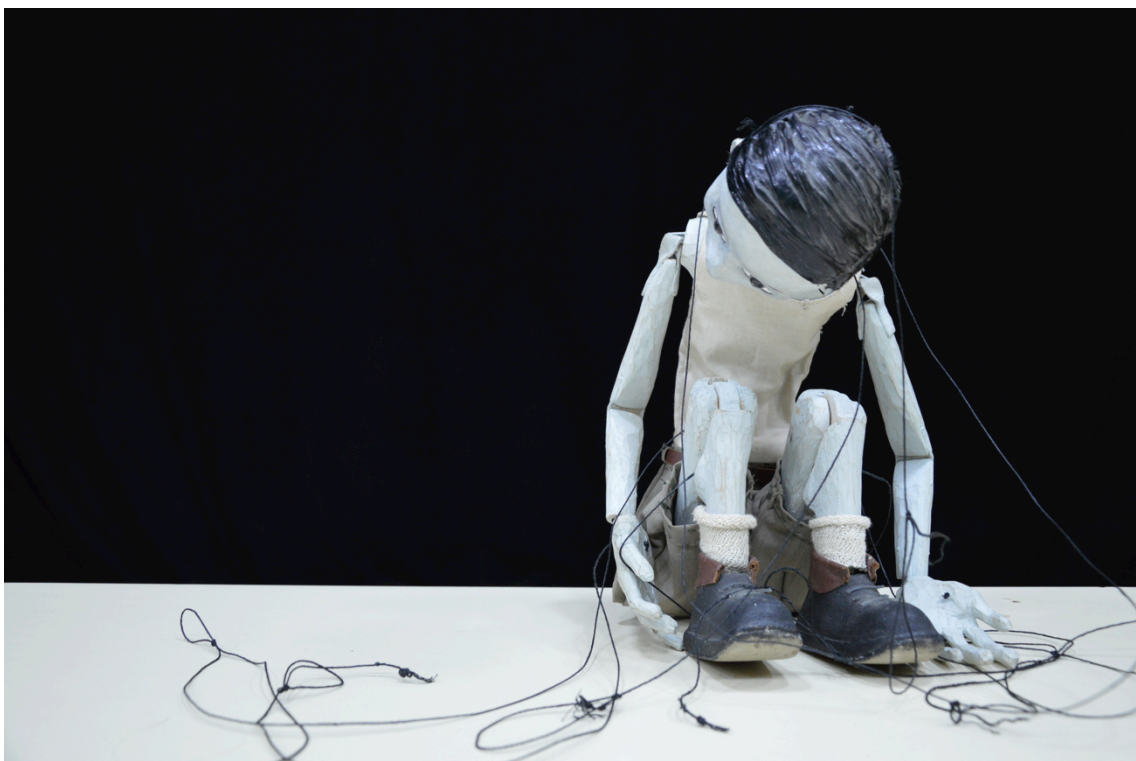
-Asier Zabaleta-



-OBJEKTU BATEN GOGOETA FILOSOFIKOAK-

Panpinak manipulatzailerari:

- Bazen garai bat zeinetan zu oraíndik ez zinen, eta iritxiko da egun bat non ni bezala objektu bizigabe bat izango zaren... Nik ere tarteka bizia hartzen dut zure eskuetan... Orduan... Ze alde dago zu eta nire artean?



Argazkia: Asier Zabaleta

ZERK EMATEN DIO BIZITZA OBJEKU INANIMATU BATI?

Denok ikusi dugu noizbait nola objektu batek bizitza hartzen duen manipulatzailerik baten eskutan. Horretarako ez du zergatik objektuak gizaki itxura izan behar edo gizaki batek bezala hitz egin behar. Askotan nahikoa izaten da edozein objektu manipulatzailerik on baten eskutan, honek bizia har dezan. Zerk eragiten du bizirik ez duen zerbaitek pertsonari modura aritzea eta gure begien aurrean denbora labur baterako gutxienez bizitza hartzea? Non dago bizia edo ez biziaren muga hori?

Bereziki bi galdera horiei erantzuna bilatzen saiatuko naiz ikerlan honetan, lan horren zailtasunaz kontziente banaiz ere. Horretarako bibliografia espezializatua bilatzen saiatu naizen arren ez dut gauza azpimarragarriarik aurkitu eta azken finean nire esperientzia pertsonalean oinarritu behar izan dut nire ikerketa lan hau. KIMU ekimenari esker, askotariko ikuskizunak gozatzeko aukera izan dut azken hilabetetan, eta panpinen manipulazioan eta dantzan murgildu nintzen Duda Paiva-ren ikastaroari esker.

Hala ere galdera zehatz hauei erantzuna bilatzeko grina, nire bizitzan KIMU azaldu aurretik zetorren.

HASTAPENAK

2016-an HARIAK izeneko ikuskizuna sortu nuen. Bertan, instant batean bizitza osoa sostengatzen zioten hariak hautsi eta hutsetik hasi beharrean aurkitu den jendearen istorio errealak kontatzen ziren dantza, Harkaitz Canoren Textuak eta txotxongiloen manipulazioa nahastuz. Benetako jendearen benetako istorioak. Gizaki tamaina eta itxurako txotxongiloek eta txotxongilo itxurako dantzariak lehen pertsonan kontatuak.

Horretarako ikerketa modura, 2015-eko irailan Bilbaoeszenak eskeinitako egoitza artistiko bat erabili nuen, tamaina eta forma ezberdineko panpinekin esperimentazio gisa aritzeko.

HARIAK ikuskizunari ekin aurretik hainbat galdera artistiko eta teknikoei erantzuna eman behar nien.

Txotxongiloekin lan berezi bat egin nahi genuenez, eta horretan lehenago inoiz arituak ez ginenez, erabaki ugari hartu behar izan genituen hauen sortze lanetan hasi aurretik.

- 1. Zer eratako eta neurritako txotxongiloak behar genituen erabaki.
- 2. Txotxongilo horiek nola manipulatuak izango ziren erabaki.
- 3. Txotxongilo eta dantzariak maila berean egongo ziren espazio-lengoaia amankomun bat bilatu.

- 4. Guk txotxongiloei behartu baino, txotxongiloek gudan nola eragin zezaketen aztertu.
- 5. Txotxongiloekin mugimendu errealistak erreproduzitzen saiatu baino, hauek dantzaren lengoaietan nola zuzenki murgildu arazi.
- 6. Obraren haria izango diren istorioak nola kontatuko ziren erabaki.

Hasiera hasieratik erabaki nuen egoitzak iraungo zituen asteak presarik gabe eta lasaitasun osoz planteatutako galderak erantzuteko erabiliko nituela. Eta hain zuzen ere, jolas eremu ireki hori funtseskoa izan zen ez galdera horiei erantzuteko bakarrik, baizik eta objektuaren bizitza non hasten den, eta noiz eta zergatik gertatzen den aztertzeke ere. Hortxe sortu zitzaidan muga sotil horrentan arreta berezia jartzeko jakinmina.

Aipaturiko egoitza artistikoan, “Dejabu panpin laborategia”-ko kideek utzi zizkidaten hainbat panpin eta txotxongiloekin aritu nintzen lanean. Batetik egurrezko marioneta txiki bat 50 zentimetro ingurukoa eta hariekin gidatzen dena, eta bestetik gizaki tamainako bi panpin artikulatu. Hemen, txotxongiloen eskalari dagokionez, eta dantzarietarako erlazioan, hainbat zalantza piztu zaizkidan. Ikusi ahal izan nuen gizaki tamainako panpinekin errazagoa suertatzen zela maila berdinean lan egitea, eta errazagoa zela bizidun eta ez bizidunaren muga sotil horren bueltan ibiltzea. Izan ere tarteka, panpinak, dantzaren bitartez manipulatu zenean bizia hartzen zuen eta dantzarietarako ere mugimenduen bitartez panpinaren kalitatea

hartuz gero tarteka panpinak bailiran funtzionatzen zuten. Baina oraindik nahiko zaila suertatzen zitzaigun muga horren kontrola izatea.

Bestetik, marioneta txikiarekin, eskala ezberdin horiekin jolastu genezakeela ikusi genuen. Marioneta berari beste marioneta txikiago bat erantsiz (hau ere beste bat manipulatzeko egongo balitz bezela) eta dantzariari ere hari batzuk jarriaz goraka (beste norbaitek manipulatzeko lukeenaren plantak eginaz). Marioneten "matrioska" antzeko bat osatuaz. Horrela ikuskizunerako asko interesatzen zitzaidan paradoxa lortzen nuen: **NORK MANIPULATZEN DU NOR?**

Marioneta txikiarekin manipulatzeko erabiltzen den gurutzua eliminatu nuen eta sostengu hariak nere gorputzeko atal ezberdinetan jarri nituen. Honek, dantzaria, kasu honetan neroni, beste modu batera mugitzera behartzen zuelarik, manipuzalioa bera mugimenduaren ikuspuntutik ere interesgarria bihurtuz. Dantzariak egiten duen mugimendu bakoitzak eragin zuzena duelarik marioneta txikian.



Argazkia: Asier Zabaleta

Panpin haundiekin beste sistema ezberdin batzuk frogatu genituen:

- Batetik, panpina beste dantzari bat geihago bailitzen “contact” teknikarekin mugimenduan jartzen saiatu ginen. Hemen berehala lortzen genuen dantzaria eta panpina maila berean kokatzen. Segituan galtzen zen manipulatzailearen harrastoa eta zaila suertatzen zen nork gidatzen zuen nor esatea.
- Bestetik panpin haundiei hariak jarri genizkien buru, beso eta hanketan, eta antzokiko baretatik hari horiek pasatuz, benetako dantzarietara lotu genizkien. Hemen ere segituan lortzen zen biak maila berean ikustea. Dantzariaren mugimendu

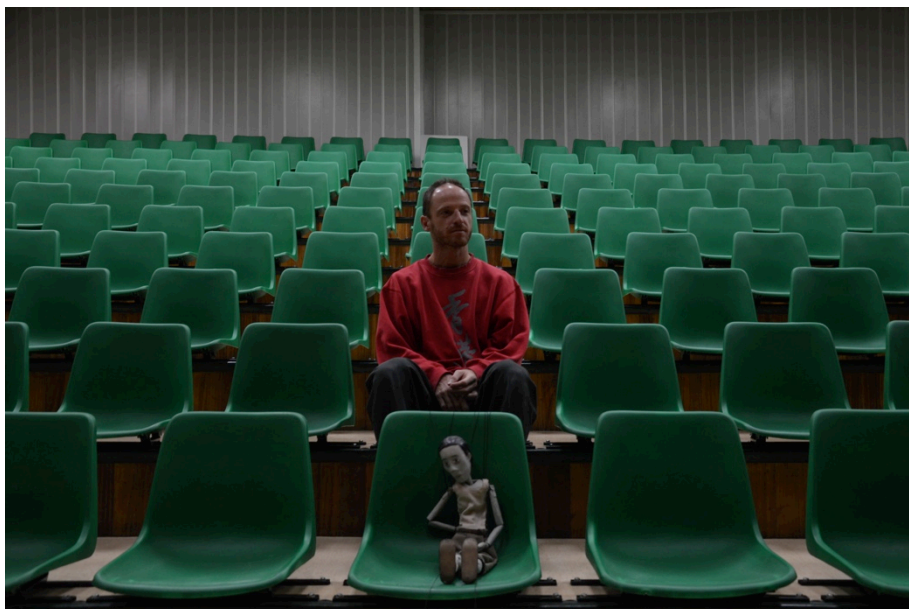
minimoak erreakzio bat sortzen bait du denbora errealean panpinarengan, eta bat baino gehiago elkar lotzen badira oso konposizio magikoa sortzen da guztiak automatikoki mugimenduan jarritz. Gainera kasu honetan ikusi ahal izan genuen, panpinengan sortzen zen mugimendua zuzenean dantzaren kodigoetan sartzen zela, abstrakzio kutsu ederra lortuaz. Panpin bat baino gehiago, dantzari bat baino gehiagorekin lotzen badira, dantzaria ez da manipulatzailerik soilik, baizik eta bestearengandik (panpina, nahiz persona) datozkion aginduak ere bete beharrean aurkitzen da. Beraz berriz ere hain gustoko nuen paradoxa berbera agertzen zen: **NORK MANIPULATZEN DU NOR?**



Argazkia: Gorka Bravo

Lehenago esplikaturiko bi proposamenetan bapatean lortu genuen panpinak eta dantzariak maila berean ikustea eta espazio berbera partekatzen dutela ikustea.

Proiektu zehatz honen helburu nagusia, edonoren bizitza harietatik zintzilik dagoela adieraztea zen. Horretarako ez zen nahikoa dantzari edo interpretea soilik txotxongiloaren maila berean ikustea, baizik eta ikuslea bera ere. Norabide horretan hainbat experimentu jarri genituen martxan. Adibidez, hasieratik marioneta bat publikoaren eserlekuetan eserita jarri eta aulkiaren atzetik manipulaturuz.



Edo publikoa bera harietara konektatu eta zuzenean marioneta bailitzen manipulatu (edo ikuslea beragatik manipulaturua izan...)



Aurretik aipatutako adibide guztietan Txotxongiloek eragin zuzena dute dantzariarengan, honen mugimendua kondizionatuz eta manipulatzeko ari dela ahaztu araziz. Nik uste det hementxe hasi ginela lehen aldiz, oraindik inkontzienteki bazen ere, panpinari bizitza ematen zioten elementuekin jolasten.

Ahotsari zegokionean, txotxongilo ikuskizun batetara goazenean automatikoki onartzen dugu manipulatzailearen edo aktorearen ahotsa marionetarena dela. Ondorioz, aktoreekin grabatutako ahotsak erabili genituen bai dantzari nahiz marionetekin. Honek ere lagundu zigun ikusleak denak maila berean ikus zitzan.

OBJEKTUARI BIZIA EMATEN

Kimu ekimenaren barruan Malagan egin ahal izan dudan ikastaroan, aipaturiko erresidentzian inkontzienteki egin genituen hainbat lorpenen izateko arrazoia ezagutu ahal izan dut, panpinak dantzan jartzen esperientzia handia duen Duda Paiva brasildarrak esandakoei esker.

Ikastaro honetan, teknika hibridoaren bitartez manipulatuak ziren panpinekin lan egin genuen eta orain arte kontutan izan ez genituen hainbat elementu azaldu ziren.

ARNASKETA

Gizakiak duen mugimendurik oinarrizkoena izaki, nola ez arnasketatik hasi objektu inanimatu bati bizitza eman nahi badiogu?

Ikastaro honetan, ariketa bezela, panpinarekin lanean hasi aurretik, manipulatzailea eta panpinak "elkarrekin" arnasketa saio bat egiten genuen. Ariketa simple honek, bi elementuen -hau da manipulatzailea eta panpinaren- batasun bat lortzen du batetik eta manipulatzailearen partetik panpinarengan arreta berezi bat jartzeko beharra piztu ere. Bi arnasnekak hasieratik konektatzen baditugu, asumitzen ari gara dagoeneko panpinak berak ere bere arnasketa pertsonala duela, nahiz eta denok jakin azken finean arnasten duen bakarra manipulatzailea dela.

Objektu inanimatu bati bizitza emateko ilusio bat sortu behar dugu eta horretarako kodigo batzuk eraiki. Horrela ba, manipulatzailearen arnasketa errealak, panpinak egiten duen arnasketa “faltsua”-rekin bat egin behar du eta honen mugimendu ororekin sinkronizatuta joan.

BEGIRADA

Arnasketarekin bezala, panpinak gauzak ikusten dituela sines dezagun, panpinaren begiak manipulatzailearenak bihurtu behar dira. Hau da, manipulatzaileak panpinaren begien bitartez ikusi behar luke biak inguratzen dituen espazioa.

Denok dakigu hau ez dela posible. Horregatik manipulatzaileak lan bikoitza egin behar du eta denbora erdian. Batetik berak aztertu behar du ahal bezain azkar inguruko espazioa, eta ondoren azterketa horretan antzeman dituen ezaugarri nagusiak panpinaren begiradaren bitartez azpimarratu, horrela panpinak berak espazioa aztertzen duenaren ilusioa sortuaz. Azken finean, panpinaren begiradaren bitartez lekuko arkitekturaren transkripzio bat eginez gero, ikusleak panpina bera kokatzen du lekuan eta bertara iritxi berria den izaki bat dela sinistu.

EXAJERAZIOA

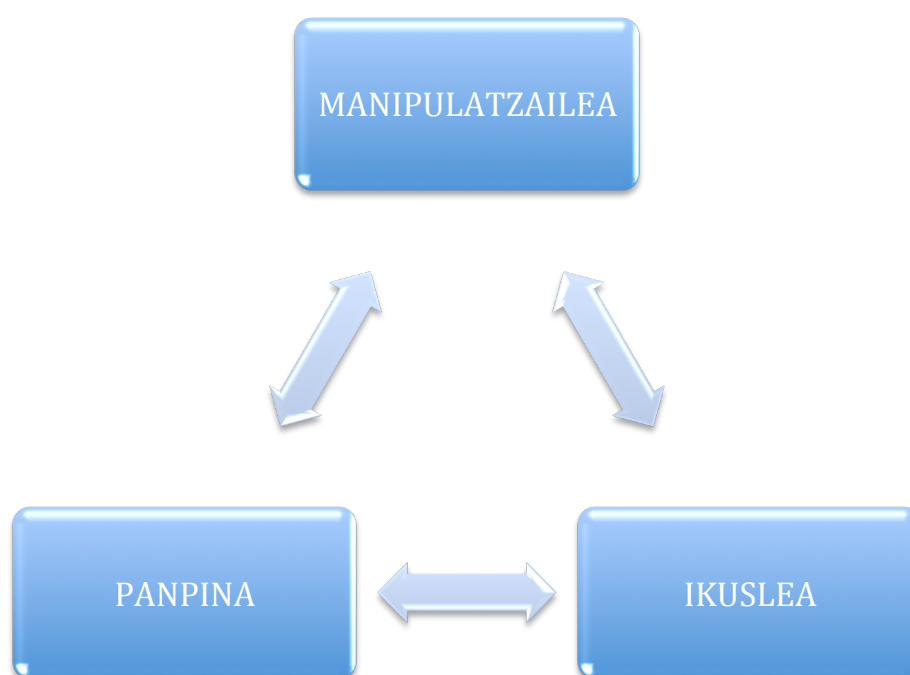
Gizakiotan adierazgarri ugari aktibatzen dira barruko sentimenduak kanporatu nahi ditugunean. Adibidez, gorpuzkera edo postura, honen mugimenduak, aurpegiaren espresioak, begietako malkoak, ahotsarekin adierazi ditzakegunak, eta abar. Panpinak berriz, bizitzarik ez duenez, manipulatzaileak eragiten dizkion mugimenduen bidez soilik adierazi ditzake sentimendu hauek. Hau da, gizakiotan barrutik kanpora egiten den bidaia, panpinean kanpotik barrura egin behar da. Panpinaren morfologia erabiliz, honen azalera adierazi behar dira sentimendu ezberdinekin lotzen ditugun mugimenduak, ikusleak sentimendu horiek gertatzen ari direla sines dezan.

Horretarako, "clown"-aren erregistroan murgilduko dugu panpina, egiten duen mugimendu oro azpimarratuz eta magnifikatuz. Normalean panpinek, edo manipulatzeko diren objektuek ez dute aurpegiko espresiorik erabiltzeko aukera. Horregatik, honen mugimendu bakoitza azpimarratuz lortuko dugu ikusleak, panpina zerbait sentitzen ari denaren ilusioa izatea.

Mugimendu hauen tratamendu ezberdinek erregistro ezberdinetara eramango gaituzte. Adibidez, panpinari mugimendu lehorrak eta azkarrak (staccato modukoak) eragiten badizkiogu, umorera gerturatuko gaitu, panpina kodigo farregarrietan murgilduz. Aldiz, mugimendu motelak eta jarraiak (ligato modukoak) eragiten badizkiogu, unibertso oniriko batetan murgilduko dugu panpina.

TRIANGULAZIOA

Panpinen manipulazioan, hiru elementu aritzen dira elkarlanean, bi norantzatan mugitzen den “hiruki” bat sortuaz:



Manipulatzailerak panpinaren begirada ikuslearengana zuzentzen duen bakoitzean -“maskara” edo “clown” tekniketari egiten den moduan- bapatean 4. paretan austen da eta bide batez ikuslearen arreta eskatzen da ikuslea bera hiruki honen parte ezinbesteko bihurtuaz.

Hiruki horretan, manipulatzailerak erabaki behar du informazioak ze norantzatan bidaiatuko duen. Hau da, panpina bada protagonista eta bera izan behar bada

foko nagusia, manipulatzaileak bere burua bigarren planu batean mantentzen jakin behar du. Momentu batez, nahiz eta bere gorputza hor egon, desgertzea lortuz. Ikuslearekin begirada zuzenak saiestu eta atentzioa eska dezaketen mugimendu haundiak ekidin. Begirada sotil batek izugarritzko boterea du fokoa non kokatzen den adierazteko. Protagonista panpina bada, manipulatzaileak panpina begiratuko du eta horrela ikuslearen begirada panpinera zuzenduko da ere; Aldiz, protagonista manipulatzailea bada, honek panpinaren begirada beregana zuzenduko du, horrela ikuslearen begirada manipulatzailerengana joango da; eta azkenik, protagonista ikuslea izatea nahi badugu, bai manipulatzaile eta bai panpinaren begiradak ikuslearengana zuzenduko ditugu. Horregatik hiruki honetan beti akzio nagusia gertatzen den norantzan **PRIORITATE BISUALA** markatu behar dugu.

KONTRAMUGIMENDUA

Panpina edo objektuaren mugimenduak bizitza erreala duela sinestarazi nahi badugu, lehenik eta behin gizakion mugimendu kodigoak aztertu beharko ditugu sakonki.

Gizakiok mugimendu oro arnasketa batekin hasten dugu. Lehenengo prestakuntza bezela arnasa hartu eta gero mugimenduari ekin. Gora salto egin nahi badugu, aurretik beheruntz prestakuntza mugimendu bat egin ohi dugu eta alderantziz behera joan nahi dugunean goruntz doan arnasketa mugimendu bat. Honek naturaltasuna emateaz gain esfortzuaren ideia

indartzen du. Berez panpinak ez luke inongo arazorik izan behar 0-tik zuzenean mugimendu bati hasiera emateko, baina gizakiok hori ezin dugunez egin panpinari atxekiko dizkiogu gure limitazioak eta hortxe hasiko gara sinesten panpin horrek ere gizakion muga fisikoak dituela eta ondorioz bizia duela.

ONDORIOAK

Urte asko daramatzat dantza munduan lanean, eta bereziki dantza garaikidearen esparruan poliki poliki ikuslearengandik urruntzen joan garela ikusi ahal izan dut azken urteotan. Aurten, KIMU ekimenari esker panpin edo objektuen manipulazioan oinarritzen ziren ikuskizun asko ikusteko aukera izan dut. Batzuetan segituan lortzen zen ikuslearen arreta ikuskizunean zentratzea, bestetan berriz ez zen lortzen hasierako diztantzia hori apurtzea. Hainbat gogoeta eta konparazio egin eta gero, ondorio batetara iritxi naiz: Lehen aipaturiko triangulazioa ematen denean, hau da, manipulatzailerik eta panpinak hirugarren elementu horri (hain zuzen ere ikusleari) zuzenki begiratzen diotenean eta honen presentziaren konstatazioa egiten dutenean, ikuslea guzti horren parte ezinbesteko sentitzen da eta badaki bera hor egon gabe MAGIA ez litzatekeela sortuko. Dantza garaikidean azken urteotan izan den joeran berriz, sorkuntza prozesua ahalik eta autentikoena izatearen nahiarekin, “zer esan” eta “nola esan” priorizatzen genuen, “nori esan” pixka bat ahaztua geratzen zelarik (honek ez zenan “kontaminatu” sorkuntza prozesu horren

benetakotasuna). Askotan dantzariak gure zilborrera begiratzeaz gain, ez genuen ikuslea kontutan izaten, eta ondorioz, lanaren aurkezpenean, ikuslea lekuz kanpo sentzitzen zen. Ez zuen bere presentzia beharrezkotzak jotzen aurkezpen horretan, eta horregatik nire ustez, ez zen komunikazioa sortzen. Ez zen MAGIA sortzen.

Horretaz gain objektuen manipulazioan, pertsonai errealago bat sortzen laguntzen diguten teknika guztien gainera, nire ustez, benetako MAGIA, manipulatzaileak bere energia edo arima panpinean kokatzea lortzen duenean ematen da. Honek, panpinaren begien bitartez ikustea lortzen duenean. Panpinaren eskuen bitartez ikutzea lortzen duenean. Bere arnasketa panpinean kokatzen denean. Puntu zehatz horretan da panpinak BIZIA hartzen duena, eta aldi berean manipulatzailea gure begietara desagertzen dena.

Behin muga ikustezin hori gainditzea lortzen dugunean, eta ikusleak panpina bizirik dagoela sinesten duenean, gizakia joan ez daitekeen mugetaraino eramán dezakegu panpina: bai maila fisikoan, nahiz umore edo ausardia aldetik. Mundu irreal batetan sartu gara eta hemen denak balio du. Ez dago gizakia mugatzen duten araudirik. Panpina guztiz askea da, eta ondorioz gu ere bai honen bitartez.