

presentan dentro de la serie “*the time is now!*”:

Resiste-te-te!

Un día ininterrumpido de improvisación interactiva
por la Carrera de Artes Escénicas de ASAB
a partir de las 8:00 AM

mercado de ideas:

compra/venta de ideas (sobre el futuro)
larga jornada de performances interactivos unipersonales
todo el día a partir de las 11:00 AM

GOB SQUAD'S KITCHEN

(You've Never Had It So Good)

Videoproyección y presentación directamente
desde la cocina del Colectivo de Artistas Gob Squad
a la 1:00 PM



dentro de la programación del Día Internacional de la Danza
en la Facultad de Artes ASAB, Carrera 13 No. 14-69,
el viernes 24 de Abril del 2009

Resiste-te-te!

Inicialmente propuesto por el Semillero de la ASAB, es estructurado por *eltiempoespacioespectador(a)* y Carlos Maria como un espacio de tiempo ininterrumpido de improvisación interactiva especialmente concebido para celebrar el Día Internacional de la Danza.

Pensado como una actividad de comunidad, desarrollada por todos los participantes y su público presente y pasado, funciona como un escenario de reglas que permiten libertad tanto del número de improvisadores, entradas y salidas, cantidad de intervenciones, acompañamiento musical, utilización de vestuarios y objetos, sin restricciones de estilo, forma o disciplina. Establece la libre *circulación* de público y participantes diseñando el lugar como un no-espacio, un lugar de tránsito de contenidos, como un recipiente y no como un contenido como tal, como un tiempo que sirve a su propósito de interacción. Los temas de improvisación serán sugeridos por el público y los participantes de manera escrita y gráfica, y ejecutados libremente como una forma de diálogo atemporal. La jornada de 8 horas (un día de trabajo) se llevará a cabo desde las 8:00 AM y hasta las 4:00 PM desembocando en un Match de Improvisación organizado por Julián Alvarado. Así que ¡Resiste! y ¡Resístete!

mercado de ideas: compra/venta de ideas (sobre el futuro)

La oferta y demanda de ideas de cómo crear creativamente el futuro en todos sus aspectos es materializada en un punto de encuentro donde se realiza en “el presente” un intercambio de mercado no monetario. Una tienda unipersonal en forma de una mesa de conversación en la que usted podrá preguntar cómo cambiar el aquí o allá, lo personal, grupal, local, regional, mundial, universal, en aspectos políticos, culturales, económicos, sociales, humanitarios, ambientales, entre otros. Se le ofrecerá un listado de posibilidades, de las cuales usted podrá preguntar por una idea, o demandar una fuera de las posibilidades ofrecidas, la cual será más costosa y entonces deberá pagar con más de una de sus ideas. Economice, sus ideas serán caras o baratas según la cantidad de personas que demanden lo mismo que usted. Así que intente ser creativo al demandar si no quiere cambiar su demanda y pagar más. La oferta subirá o bajará la u.d.i.d.i. (unidad de intercambio de ideas) de acuerdo a la cantidad de demanda (ya que por ahora la tienda es un monopolio por ser una idea artística original interpretada sólamante por su creador), haciendo las ideas más caras o más baratas así que usted podrá cambiar de pregunta y equilibrar el mercado. Asiste antes que la crisis nos convierta en una casa de empeño.

“mercado de ideas” es una instalación performativa interactiva creada por Carlos Maria para cambiar el futuro a partir de la participación de los interesados. ¿Cómo crear realidad futura a partir de lo que conocemos y lo que nos interesaría cambiar? Se desarrolla como una larga jornada de performance que intenta coreografiar el porvenir del contexto personal y grupal del público basados en proposiciones de acciones para hacer en el presente.

Gob Squad's Kitchen (You've Never Had It So Good)

“Si el día de mañana yo encontrará a alguien que fuera como yo, la pondría a cantar acá, ella podría ser Nico mientras yo podría irme a hacer otra cosa.” Nico

Concepto: Gob Squad / Dirigido e interpretado por Johanna Freiburg, Sean Patten, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost, Simon Will / En colaboración con Sharon Smith, Nina Tecklenburg, Laura Tonke / Video: Miles Chalcraft/ Diseño de sonido: Jeff McGrory / Diseño escénico: Chasper Bertschinger / Manager de producción/ Dramaturgia: Christina Runge / Producción UK: Ayla Suveren / Agradecimientos especiales a Tina Pfurr, Sophia Simitzis / Producido, co-producido por Volksbühne en Prater, Berlín, donaufestival Baja Austria, Nottingham Playhouse y Fierce! / Patrocinado por Oficina del Senado para Ciencia, Investigación y Cultura de Berlín, Fonds Darstellende Kuenste e.V. Bonn y Arts Council de Inglaterra. / Premier: 30 Marzo del 2007 en Volksbühne en Prater, Berlín.

Gob Squad's Kitchen toma como punto de partida una de las películas de Andy Warhol, "Kitchen".

Nada en realidad pasa en la película aunque de alguna manera encapsula la hedonista energía experimental de los movidos años sesenta. La memorización de libretos era considerado un 'formato pasado de moda' y por eso entonces los actores sólo debían estar allí pasando el tiempo. El sexo, las drogas y los fiestas salvajes son referidos pero nada en particular ocurre. Edie Sedgwick, una de las estrellas de la película, dice 'yo vivo mi papel también – sólo que no puedo entender lo que mi papel es en realidad en esta película.' Gob Squad se dio a la tarea de reconstruir 'Kitchen', a pesar de que ninguno de ellos la había visto ya que para la película no hay derechos de reproducción en la actualidad. ¿Cómo entonces hacerlo correctamente? ¿Cómo saber si se estaban haciendo equivocadamente? ¿Cómo bailaba la gente en 1965? ¿De qué hablaban? ¿Había ocurrido ya el feminismo? ¿O debía estar aún por comenzar? Gob Squad's Kitchen se convierte en un viaje de vuelta en el tiempo y de vuelta al futuro nuevamente. Una búsqueda de lo original, lo auténtico, el aquí y ahora, el verdadero yo, el verdadero tú, lo profundo escondido bajo las superficies resplandecientes la de vida contemporánea.

"Normalmente somos bastante reacios a hacer videoproyecciones de nuestras obras porque no importa cuánto se le diga a un auditorio que la documentación es una representación muy pobre de lo que es esencialmente la experiencia viva, la gente todavía cree que ellos experimentan algo cercano de lo que el performance comunica en una verdadera situación espacio tiempo real. Incluso con un trabajo como Kitchen que depende de una pantalla de proyección y que se podría asumir se llevaría bien en un formato de documentación, no se comunica el mismo pathos o catarsis que es estar hiperpresente en un espectáculo en vivo de Kitchen, sobre todo porque uno, como parte del auditorio podría convertirse posiblemente en la siguiente persona en ir detrás de la gigantesca pantalla y hacerse "un ejecutante/filtro" para uno de los protagonistas.

Nuestra decisión de trabajar las primeras películas de Warhol como "un lugar" o como un vehículo para Kitchen, fue tomada muy temprano en el desarrollo de la pieza, pero no hacía parte realmente del concepto original. La idea original era hacer "una película que se comiera a su auditorio", pero como consecuencia lógica de proyectos anteriores teníamos el deseo de alejarnos "del cine dominante" que había estado muy presente en Super Night Shot y King Kong Club. Al principio hicimos una serie de ejercicios donde los ejecutantes tenían que representar películas que ellos nunca habían visto antes, y por lo tanto sólo confiando en sus preconcepciones y en lo que ellos habían oído hablar al respecto. Entonces recordamos las películas de Warhol que vimos en nuestros días de estudiantes, y empezamos a trabajar con ellas, expresamente Kitchen, y nos abrimos enseguida a los contenidos de la cultura pop y la cultura occidental de la época de la posguerra. Una vez que uno comienza a examinar estas películas uno puede encontrar montones de material escrito al respecto y sobre la gente que estuvo implicada en ellas. Incluso tuvimos una corta correspondencia por email con Ron Tavel que quién realmente escribió "el guión" para la original "Kitchen". Él tristemente murió hace 2 semanas en un avión cuando volvía de Berlín, y lamentablemente nunca logró ver nuestra versión, lo que hubiera sido posible en Singapur, donde él vivía."

Tomado de un correo de Simon Will escrito el 15.04.2009

Gob Squad

Gob Squad es un grupo de artistas ingleses y alemanes que desarrolla colectivamente performance, teatro, instalaciones y video desde 1994. Localizados en Nottingham, Berlín y Hamburgo el grupo hace y presenta su trabajo en espacios urbanos como oficinas, casas, tiendas, estaciones de transporte público, hoteles, y también en galerías y teatros. Los miembros permanentes de Gob Squad son Johanna Freiburg, Sean Patten, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost y Simon Will. Otros artistas han sido invitados a colaborar en proyectos particulares.

Usan el lenguaje del cine, la televisión y la música pop para explorar las complejidades y absurdidades de la vida de hoy en día. La obra de Gob Squad es una búsqueda de la belleza, el significado y la humanidad por encima de las fachadas brillantes y las esquinas oscuras de la cultura contemporánea. Gob Squad a menudo ubica „magia hecha en casa“ y espectáculo al lado de la banalidad cotidiana, colisionando el teatro y el „mundo real“ y capturando en video el resultado. A veces improvisado, a veces estrictamente coreografiado, el resultado termina siendo provocativo, entretenido y emocionalmente cargado.

eltiempoespacioespectador(a)

Es un proyecto que genera lazos de cooperación e interacción entre diferentes instituciones y artistas en aras de ofrecer un espacio para la promoción, producción y análisis de prácticas escénicas contemporáneas independientes enmarcadas en las reflexiones de las Artes Vivas. Iniciado por el coreógrafo Carlos María y el arquitecto Sam Causer, promueve el dialogo entre prácticas intelectuales y creativas, y entre posturas locales e internacionales para fomentar el conocimiento y entendimiento mutuo, la cooperación, la colaboración, la integración y la creación de posiciones locales.

Con la exclusiva presentación (y por primera vez en Colombia) de la proyección de *Gob Squad's Kitchen*, y las instalaciones *Resiste-te-te!* y *mercado de ideas* se continua con las actividades de la serie “*the time is now!*” que se desarrollará durante el 2009 enfocadas especialmente a articular la relación artes y tiempo, cubriendo temas como historia, reconstrucción, evento, memoria, archivo, lapso, presente y futuro.

Tomando el título de la serie de una canción de Moloko que como su coro dice “*Give up your self unto the moment, the time is now, give up yourself unto the moment, let's make this moment last*” se ubica la experiencia temporal respecto a lo que se crea y se percibe en el presente, en “el ahora” como única punto de partida para la percepción. Lo que se hace “ya” y su repercusión interna y externa es lo que se vive, y el inicio para relacionarse con “el tiempo” y sus contextos y percepciones históricas. El tiempo es una construcción cultural humana y así un artefacto artístico maleable y palpable. La incidencia de lo que se crea, ejerce una responsabilidad hacia transformar, reentender y problematizar lo que sucede en “el aquí” y reexperimentar el pasado como punto de comparación y perspectiva. Trabajar en el presente es crear el futuro, priorizando “el ahora” como fin y no como proceso.

En nuestra pagina de Internet www.tiempoespacioespectador.org encontrará más acerca de nuestros proyectos y servicios. Estamos interesados en cooperar con iniciativas de organizaciones y particulares. Contáctenos en info@tiempoespacioespectador.org o escribanos un correo si quiere que le mantengamos informado de lo que hacemos.

Agradecimientos a Simon Will, Gob Squad, Raúl Parra, Hernando Eljaiek, Semillero, Estudiantes de Artes Escénicas de ASAB y Camilo Monsalvo.

Próximamente *Adentro la Casa Afuera*, *Générique* y la presentación de *Everybody's toolbox* por *Alice Chauchat* como parte de la serie “*space is the place...*”.
