

CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA

CONDEDUQUE

ARTES ESCÉNICAS

SLEEPWALK COLLECTIVE
Y CHRISTOPHER BRETT BAILEY
PSYCHODRAMA

10—12 DE SEPTIEMBRE

20.00 H



SLEEPWALK COLLECTIVE Y
CHRISTOPHER BRETT BAILEY
PSYCHODRAMA
10—12 DE SEPTIEMBRE
20.00 H
ENCUENTRO CON EL PÚBLICO:
11 DE SEPTIEMBRE

PAÍS	GÉNERO
España/Reino Unido	Teatro contemporáneo
IDIOMA	DURACIÓN
Inglés con subtítulos en castellano	60 minutos
	ESPACIO
	Teatro

Estaba yo una vez viendo con mi sobrino un capítulo de Bob Esponja y tuve una epifanía. Mi sobrino tendría entonces 7 u 8 años (ahora tiene 16) y el personaje de una esponja redicha y un poco lela que trabajaba en un restaurante de comida basura cocinando hamburguesas de cangrejo, a mí me daba su poquito de grima. Aquel capítulo contaba cómo el jefe de Bob, el señor Cangrejo, descubre las posibilidades de la prensa como elemento de poder y enriquecimiento. Acabó el capítulo y me di cuenta de que era una lección magistral de lo que son y han sido los periódicos de ámbito local como reflejo a pequeña escala de lo que ha terminado siendo la prensa: con sus honrosas excepciones, un arma política al servicio del capital, dejando atrás su mandato clásico de vigilancia y fiscalización del ejercicio del poder y de caja de herramientas críticas a través de la que el ciudadano puede relacionarse con lo que ocurre en su comunidad o en su planeta.

Si traigo esta anécdota aquí es porque, primero, los dibujos animados están en la base de esta pieza titulada Psychodrama y, sobre todo, porque los dibujos animados son cualquier cosa menos inocentes o ingenuas historietas con las que entretener a los niños. “Pienso en la mente de los niños como un libro en blanco”, dijo Walt Disney. Mucha gente, desgraciadamente, tiende a dejar a los niños delante de cualquier pantalla pensando que los dibujos animados son inocuos e inofensivos. ¿Qué mal pueden hacer esos entrañables personajes, esos animalitos humanizados,

esos seres extraños que basan su narrativa en un esquema básico de buenos y malos? Hoy quizás la diversidad ha entrado en juego y el contexto es muy distinto al de las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial, momento histórico en el que la colonización cultural estadounidense apretó el acelerador. Pero aquellos dibujos establecieron las bases tan férreamente que, en realidad, poco se ha evolucionado, aparte –de nuevo- de algunas honrosas excepciones.

Psychodrama es la primera pieza concebida, pensada y ejecutada al alimón entre el escritor y músico canadiense residente en Londres Christopher Brett Bailey y la compañía anglo-española Sleepwalk Collective. Se conocían de antes y habían colaborado en alguna ocasión, pero había ganas de hacer algo juntos. En las primeras conversaciones apareció el tema: los dibujos animados. Los clásicos, los de toda la vida, los icónicos: Mickey Mouse y toda la retahíla de Disney, Bugs Bunny, Correcaminos y el Coyote, Warner Bros... todo aquello que llegaba a nuestras retinas a través de la pequeña pantalla y llenaba las horas muertas antes de que existiera Internet. Como recuerda Sammy Metcalfe, la mitad de Sleepwalk Collective,: “enseguida encontramos un enfoque de interés común: la forma en la que estos dibujos representan la violencia. Elegimos este universo, estos lenguajes, estas narrativas y estos personajes como pretexto para trabajar juntos”.

Sammy es inglés. Chris, como decíamos, es canadiense. Iara Solano, la otra componente de Sleepwalk Collective, es española, de Vitoria. Ninguno de los tres había nacido cuando se empezaron a difundir estos dibujos animados, pero en su imaginario están todos aquellos personajes como están en el inconsciente colectivo de medio mundo. “Es un campo muy rico –sigue Sammy- donde encontramos una forma de expresar las emociones muy extrema que conforma un tipo de lenguaje que permanece y compartimos con mucha gente. Más que las diferencias culturales porque yo soy inglés, Chris canadiense y Iara española, nos hemos detenido precisamente en lo que consideramos común, aquello que no necesitamos explicar, aquello que con un mínimo de evocación aparece en la mente del espectador”. El procedimiento para crear la pieza partió de la elección de esos personajes reconocibles por todo el mundo a los que se les ha querido poner voz. Chris y Iara están en escena y asumen la voz de esos personajes clásicos de dibujos animados, pero no para ser ellos, sino para intentar explicarse quiénes son y por qué hacen lo que hacen. ¿Por qué vivir atrapado en ese bucle sin fin que consiste en perseguir a un pájaro, intentar atraparlo de mil maneras, y fracasar una y otra vez en el intento?

Coyote y Correcaminos son como un paradigma circular eterno. Esas voces –y aquí pasamos a la estructura formal y técnica de la pieza- le llegan al espectador a través de auriculares, mezcladas con un ambiente sonoro y musical cocinado en directo por Sammy. Durante toda la obra, el espectador está aislado, confinado en sí, y recibe los textos directos en sus oídos, como voces que suenan en el interior, como si una máquina nos hablara... o un hipnotista... o un terapeuta... o sencillamente esas voces que se quedaron en un bucle circular eterno en nuestro inconsciente desde que, de niños, pasábamos las horas muertas delante del televisor siguiendo las aventuras del pato Lucas, de Pepegótamo y Soso, del lagarto Juancho, del oso Yogui, de Scooby Doo, de la Pantera Rosa, de Tom y Jerry, de Piolín, de Justo, Gusto y Disgusto, de Popeye, de Los Picapiedra...

Hay también otros dos tipos que encarnan Chris y Iara, que dicen ser cazadores de personajes. ¿Por qué quieren acabar con esos iconos que, probablemente, contribuyeron de manera decisiva a nuestra educación emocional? No tengo la respuesta, pero intuyo que es una forma de vengarse de ese sistema que busca perpetuarse a base de persuasión subliminal, deslizando su propaganda en estos aparatos –aparentemente ingenuos- de construcción de subjetividades. Aprovechando –he aquí la perversión- que nada como los dibujos animados nos da permiso para suspender la inteligencia. En los dibujos no hay espacio ni tiempo, cualquier cosa es posible, para bien y para mal.

		Álvaro Vicente
EQUIPO ARTÍSTICO	EQUIPO TÉCNICO	COPRODUCCIÓN:
UNA PIEZA ORIGINAL DE:	MÚSICA ORIGINAL Y DISEÑO SONORO:	Centro de Cultura Contemporánea
Sleepwalk Collective y Christopher Brett Bailey	Christopher Brett Bailey y Sammy Metcalfe	Condeduque, Theatre in The Mill, Cambridge Junction y Battersea Arts Centre
INTÉRPRETES:	DISEÑO DE ILUMINACIÓN:	PRODUCCIÓN EN REINO UNIDO:
Iara Solano Arana y Christopher Brett Bailey	Sammy Metcalfe	Beckie Darlington.
DISEÑO ESCENOGRÁFICO:	TRADUCCIONES:	CON EL APOYO DE:
Iara Solano	Iara Solano Arana	Arts Council England
	PELUQUERÍA:	
	Katie Du'Mont	
	VESTUARIO:	
	Paola de Diego	