

LA COSA

«No te acerques aquí —dice el Señor a Moisés—,
quítate el calzado de tus pies;
pues el lugar donde te encuentras
es una tierra santa» (Éxodo, III, 5).

La cosa es una pieza audiovisual que sintetiza el evento performativo que tuvo lugar entre las 19 y las 21 horas del 23 de agosto de 2013 en el Cap de Favàritx de Menorca, en el que se reunió en convocatoria abierta a una serie de participantes que tenían la consigna de seguir las diferentes etapas de un proceso de acción relacional desde un punto de partida predeterminado pero sin una guionización establecida. Esta acción pudo realizarse como evento de clausura del primer festival Pronostica de Menorca gracias a los diferentes voluntarios que aceptaron, sin concesiones, la realización de este happening en la playa junto al Cap de Favàritx. Cada uno de ellos, se sometió a las instrucciones de comportamiento que la organización les señalaba y por cuyas etapas iban siendo guiados e instigados según sus sacerdotes-gurús como un juego en el que el “yo” se diluía en un “nosotros” ancestral y telúrico.

El proyecto parte de tres creadores vinculados a prácticas performativas a contracorriente desde principios de los noventa: Marcel·lí Antúnez Roca, Cuco Suárez y Ulises Pistolo Eliza. Unidos por vínculos profesionales y de amistad fusionaron algunos de sus constantes y recursos escénicos y estéticos característicos en un acto visceral que entronca la vía que ya venían trabajando y les unió en los noventa bajo la efímera denominación de The Iberians junto con otros artistas como Pilar Albarracín o en complicidades enraizadas en lo alternativo y radical irreverente menos mediáticas. Las acciones Satèl·lits Obscens de Marcel·lí y Pastelada de Cuco, esta última desarrollada en los Primeros encuentros de espacios y colectivos independientes del Estado Español, marcan las pautas de este peculiar recorrido iniciático en el que se integra y también toma por momentos parte activa otro de sus autores Pistolo Eliza, quien posteriormente se encargará de editar el video del acontecimiento.

En el espacio propiciatorio se activa el sentido del Homo Ludens que analizaba Huizinga, en medio de una plataforma natural, la arena de la playa como el lugar de la iniciación entre signos y elementos simbólicos primarios. Un escenario singular en el que planear la confrontación bajo forma de batalla pueril donde el tiempo del ritual, es un tiempo para lo sagrado en el que se produce un tránsito de lo transpersonal. El recorrido comienza entre el desafío como un duelo de almas y cuerpos y la parodia como puesta en abismo de lo trascendental. El cromatismo sobre la arena cuyas tonalidades, como los residuos de la batalla, evolucionan a medida que cae el sol, el cálido silencio rasgado por los músicos, los armónicos y las onomatopeyas, la

conciencia del individuo diluido en lo grupal por la frotación de los cuerpos serán sus formas de comunicación y el desencadenante de las escenas y actos. Un tránsito por cinco pasos o etapas medidas desde la primera inicial del conocimiento a través del contacto físico, pasando por la escenificación de un canibalismo improvisado hasta la purificación final en las aguas del mar. Mythos es una palabra griega y en el antiguo uso lingüístico homérico significa "discurso", "proclamación", "notificación", "dar a conocer una noticia" ..Aquí las estrategias del signo y el símbolo, nos hablan de aquello a lo que se refería ya Mircea Eliade de que para las sociedades arcaicas, lo sagrado es lo real por excelencia.

En el proyecto se fusiona la triple perspectiva de un mismo hecho: la actuación vista por los espectadores que debían situarse en la lejanía y seguir discretamente el recorrido del evento en el momento de producirse, las sensaciones de cada uno de los individuos participantes que se abandonan a la dinámica del juego sumidos en el ritual de la improvisación y la interacción con el otro, y el del resultado final que revela a través de los diferentes planos editados en postproducción la evolución de un proceso cuya lectura cobra sentido dando lugar a una narración que altera el punto de vista y reconstituye lo real en una ficción de temporalidades diacrónicas. En este tercer nivel la construcción de la experiencia nos traslada a otra narración que podría ser lo que fue, o lo convierte en leyenda.

"El hechicero, el vidente comienzan demarcando el lugar sagrado (...) Por la forma, es lo mismo que este cercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico. Si aceptamos, la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del por qué". (Johan Huizinga Homo Ludens)

Nekane Aramburu, 31 julio 2014.

Johan Huizinga Homo Ludens. Emecé, Buenos Aires, 2004/1957.
Mircea Eliade Structure et fonction du mythe cosmogonique

Créditos

Título: La cosa
Año: 2013
Formato: HD 1080x 1920
Duración: 7' 48''

Autores: Marcel-Í Antúnez Roca, Cuco Suárez y Ulises Pistolo Eliza
Realización, música, edición y localización: Ulises Pistolo Eliza
Cámaras: Lucas Genaro Rucci y Ulises Pistolo Eliza
Performers: H. Moyano, Sabata, Riki Palacios, Tanja Gras, Anabel Cosin, Javi Vega, Jordi Gracia, Coco, Dani Odisseu, Karol, Super Axis, Vali, Angela, Andres Llopis, Johana Cuaranta, Fabio de Minicis y Rafael Claver.