



El juego genera instantes de **intensificación**, donde se da una radicalización de los enunciados, donde es necesario tomar partido y donde es posible desarrollar formas de acción dentro un tiempo extendido y un espacio autónomo. El juego nos congrega y nos reúne, como la **fiesta** o la **celebración**. Porque sí. Simplemente estamos juntos y participamos de ese estar juntos. Una celebración de lo inútil.

La práctica escénica - ya sea enfocada desde el texto, el cuerpo, el vídeo, etc. - requiere de una reflexión y experimentación colectiva en su desarrollo, para ampliar sus parámetros y para reformular todas sus posibilidades. Cada vez más se hace necesario cuestionar su funcionamiento interno, sus mecanismos de creación, su metodología y su relación con el público. Es indispensable que tanto los artistas emergentes o en formación como los formadores puedan tener acceso a la mayor información posible, puedan descubrir o fortalecer sus intereses, crear nuevas estrategias para llevarlos a cabo, y construir una autocrítica que permita dialogar con las nuevas propuestas surgidas en el ámbito del arte pero también en el campo de lo social, no sólo localmente sino dentro de un panorama lo más amplio y global posible.

Juguemos, instauremos unas reglas, sigámoslas, rompámoslas, inventémos nuevas reglas, volvamos a romperlas. Saboteemos el juego para defenderlo, para

cambiarlo en una búsqueda constante. Tomémonos el juego con la menor seriedad posible para que cobre sentido, para que desde fuera sea un asunto verdaderamente serio. Borremos la frontera entre lo que somos y lo que hacemos. Adquiramos un compromiso lúdico. Permutemos nuestro rol y convirtámonos en objeto y al juego en sujeto. Dejémosnos arrastrar y ser jugados por el juego. Entremos en el “estado salvaje”. Al final será nada más y nada menos que un juego



# Contenidos

Este taller se plantea como una investigación de las potencialidades del juego como herramienta para la creación de propuestas escénicas basadas en la colaboración a través de sistemas lúdicos.

El taller se desarrollará a partir de dos ejes:

1. El **desarrollo de prácticas** relacionadas con la experimentación de sistemas lúdicos, el análisis de los diferentes elementos que se dan en el juego como la participación, las reglas, el espacio de juego, las motivaciones, la construcción de lo narrativo y la ficción, instauración de roles, etc. La propuesta de prácticas sobre diferentes juegos existentes y su manipulación para investigar qué tipo de significados o situaciones producen así como el reto de inventarse nuevos juegos que movilicen o pongan encima de la mesa intereses comunes. Trataremos de entender cómo funciona un sistema de reglas, qué tipo de (re)acciones producen y cuál es la distancia entre su enunciado y la aplicación.

2. **Análisis teórico** del papel del juego en los procesos de creación de diferentes artistas escénicos del panorama actual europeo (Juan Dominguez, Sociedad Doctor Alonso, Cuqui Jerez, Eva Meyer Keller, Ivana Müller, Alice Chauchat, Paz Rojo...), el lugar que ocupan las nuevas tecnologías en el desarrollo de los procesos de creación (Herramientas para la escena en la red y proyectos *open source* como *Everybodytoolbox*) y estrategias lúdicas para el desarrollo de nuevos formatos en el que analizaremos las implicaciones entre la creación y las formas de organización que diferentes artistas inventan.



## Características del taller

El Taller puede tener una **duración variable**.

## Número de personas y perfiles

El Taller **está dirigido a** bailarines, intérpretes y coreógrafos así como a formadores o estudiantes en formación que busquen ampliar el desarrollo de su práctica artística y profundizar en una metodología de creación relacionada con el juego.

El número de personas necesario será entre 8 y 16 personas.

## Necesidades técnicas

Un **espacio vacío** con un suelo practicable para el movimiento y la danza (un linóleo o suelo de madera sería ideal) de un tamaño mínimo de 8x 8.

- 1 Mesa y varias sillas.
- Conexión a internet (wifi o cable).
- Equipo de sonido amplificado en el espacio.



## BIO Vicente Arlandis.



Actualmente realizo un doctorado sobre el Juego en las Artes Escénicas Contemporáneas en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Durante el año 2012 comienzo dicha investigación en el contexto de **a.pass** (advance performance and scenography training) en Bruselas y Amberes. Máster en Producción Artística

(pensamiento contemporáneo y cultura visual) por la Facultad de BB.AA. de Valencia (UPV). Soy licenciado por la Escuela Superior de Arte Dramático de Valencia (ESAD).

Desde 2001 realizo mis proyectos desde LOSQUEQUEDAN junto a Sandra Gómez. Hasta la fecha hemos realizado diferentes piezas escénicas MUY FRÁGIL 2001, SOLEDADES 2003, SONÁMBULA 2006 y BORRONES 2007, BORRÓN#8 (2008) INCAPACITADA PARA EL EJERCICIO PROFESIONAL (2009) , THANK YOU VERY MUCH (2009) y TRAGEDIA DE LOS COMUNES (2010). Nuestros trabajos han sido presentados en Madrid, Barcelona, Bilbao, Sevilla, Cádiz, Vigo, Zaragoza, Burgos, Valladolid, Bruselas, Lima, etc.

He recibido diferentes becas: Beca Thierry Salmon para trabajar con el artista belga Jan Fabre con quien seguí trabajando como bailarín en las performances JE SUIS SANG y HISTOIRE DES LARMES. En 2007 participo en los encuentros MAGALIA organizado por la Red de Teatros Alternativos de España realizando la pieza LAS PERRAS junto a Amalia Fernández y Lidia González. En 2009 participo en el programa Mugatxoan donde realizo una investigación sobre la impostura y los aplausos en San Sebastián y Oporto. En 2010 recibo la beca NOF (Festival Escena Poble Nou) para realizar la pieza LA PROCESADORA junto al artista David Espinosa.