

## ESPACIOS INTERSTICIALES

Javier Aparicio Frago

Utilizar el lenguaje escrito, verbal para describir este proceso creativo que se prolonga en el tiempo me hace – por un lado, querer desmenuzar cada situación, dar un espacio a todos los *objetos encontrados*, así como –por el contrario, la necesidad de seleccionar, sintetizar los procesos que sí quedaron a lo largo de este recorrido hecho por *tierra y mar*, a través del tiempo y del espacio.

Por ello, en esta ocasión os invito a que nos detengamos –aunque sea tan sólo por unos instantes en los *territorios, islas*, en los que no pudimos recalar, pero que -desde el equipo artístico de danza, avistamos desde este *navío* que *cruza, conecta escenarios*.

Por que es allí, en los espacios *intersticiales* – en momentos de soledad o junto con el equipo artístico, encontré las pautas que me hicieron girar, abandonar o afianzar un rumbo el desarrollo del proyecto del que ya no había vuelta atrás.

En el caso de la composición de la música para *Giselle*, fue en las salas secundarias del teatro de Covilhã, donde se gestaron las voces que formarían parte del universo sonoro, trasladando al grupo de intérpretes la siguiente pregunta: ¿Cómo convertir, traducir en palabras melodías, frases musicales que surgen de sus movimientos, de su presencia escénica en el espacio como grupo y como individuo<sup>1</sup>?

Mientras tanto, me preguntaba si tenía sentido seguir indagando sobre la estética del *apropiacionismo*<sup>2</sup>, y dar vida a una *Giselle* a partir de la multiplicidad de identidades que encontramos en las redes sociales<sup>3</sup>.

*Giselle* y la inocencia.

La primera idea fue utilizar la música original<sup>4</sup> de *Adolphe Adam* como si nos encontráramos ante un paisaje<sup>5</sup> al que nos pudiéramos acercar hasta ver sólo una pequeña porción. Y así obtener una *abstracción* para ajustarla a una coreografía basada en el gesto, el cotidiano de mirar, tocar, caer al suelo y levantarse, caminar sobre unos hilos, que representan la vuelta a la infancia, *la inocencia*, y al que le agrego el siguiente espacio sonoro mediante programación en Pure Data<sup>6</sup>. Las frecuencias constituyen una textura sonora que alude a la vuelta a la infancia.

---

<sup>1</sup> ver galería de imágenes *Espacios Intersticiales*

<sup>2</sup> Martín Prada, Juan (2012). *Estéticas de la remezcla y de la recreación histórica (capítulo dedicado al apropiacionismo en Internet) en Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. AKAL

<sup>3</sup> Video [GiselleInTheNet](#)

<sup>4</sup> Audio *Giselle Original* / Audio Playlist *Giselle*

<sup>5</sup> Ver galería de imágenes [Universo Giselle](#)

<sup>6</sup> Un lenguaje de programación gráfico de código abierto desarrollado por *Miller Pukette* <http://puredata.info/>

Odisea ≥ [A(p)/G(c)]-[T(g,p)/P(d,p)]

En esta nueva etapa del proyecto se me plantearon dificultades en cuanto a cómo combinar ideas que –a priori pueden resultar contrarias e irreconciliables. Por un lado: lo Autorreferencial y lo Personal frente a lo General y lo Compartido o ¿cómo partir de algo personal y hacerlo extensible al resto del equipo artístico y al grupo de intérpretes? y por otro: el Todo (la globalidad, la *partitura*) frente a la Parte (el detalle, lo parcial) o ¿cómo hacer que el fragmento hable de la totalidad, hablar de la totalidad sin perder de vista lo concreto, lo real?

Y la respuesta que he obtenido es que: cuanto más interna, personal era una idea, más sentido tenía para el resto del grupo; cuanto más quería abarcar la totalidad, más me alejaba del latido común y los intereses generales. Por ello –en ciertos momentos de desarrollo del proyecto, en lugar de: accionar, construir, viajar, regresar, incidir sobre una idea o propuesta artística, la pauta fue *permitir, dejar que las cosas sucedieran*, ya que –como parecía ser, el viaje, la *Odisea* ya había ocurrido.

#### Lo Autorreferencial

Mi punto de partida fueron unos cuadros pintados durante un viaje a Sicilia<sup>7</sup> a fin de recrear una *partitura*<sup>8</sup>, pero tras conocer el lugar *AP Gallery*, donde iba a tener lugar la puesta en escena, pensé en crear un *espacio de experimentación sonora* que permitiera la participación del público.

La música<sup>9</sup> de la obra se inspira en los aspectos físicos y visuales del mar recreando una textura uniforme y monótona. En la llegada de Ulises a tierra, se pasa a unos ambientes sonoros sostenidos en el tiempo sobre los que se suceden fragmentos de la *Odisea* recitados por *Yannis Zannias* y *Maria Pafili* (y que relatan el fragmento en el que Penélope no reconoce a Ulises) y voces extraídas del proceso creativo de los intérpretes y del equipo artístico.

---

Artista Visual y Músico. Compagina su faceta artística con la investigación y la docencia. Licenciatura en Bellas Artes y estudios de música. Master Arte y Nuevas Tecnologías. Postgrado en Artes Escénicas. Actualmente Profesor de escenografía en la Escuela Municipal de Arte Dramático de Madrid.

---

<sup>7</sup> Ver galería de imágenes [Universo Odisea](#)

<sup>8</sup> Ver video [Odisea Partitura](#)

<sup>9</sup> Audio [Playlist Odisea](#)