



Morder la Lengua

de João Lima, Cecília Colacrai y Anna Rubirola.

Presentación

Morder la Lengua es un proyecto de investigación coreográfica desarrollado por João Lima (Brasil), Anna Rubirola (España) y Cecilia Colacrai (Argentina), con el apoyo de Iberescena.

Cuerpo, boca, morder, lengua, lenguaje, palabras, verbos, acciones.

Morder la Lengua tiene como eje fundamental la tensión entre diferentes planos del lenguaje. Abrir intervalos entre significado y significante a través de relaciones inusitadas entre gestos y palabras. Interrogar las posibilidades de expresión y comunicación y reflexionar acerca de la alteridad.

Al entender el cuerpo como material lingüístico, vehículo de *conocimientos situados*, nuestro interés se sitúa en la asociación y disociación de cadenas de expresión, observando diversas dimensiones de un diálogo: ¿qué se transmite de un cuerpo a otro?



Historial

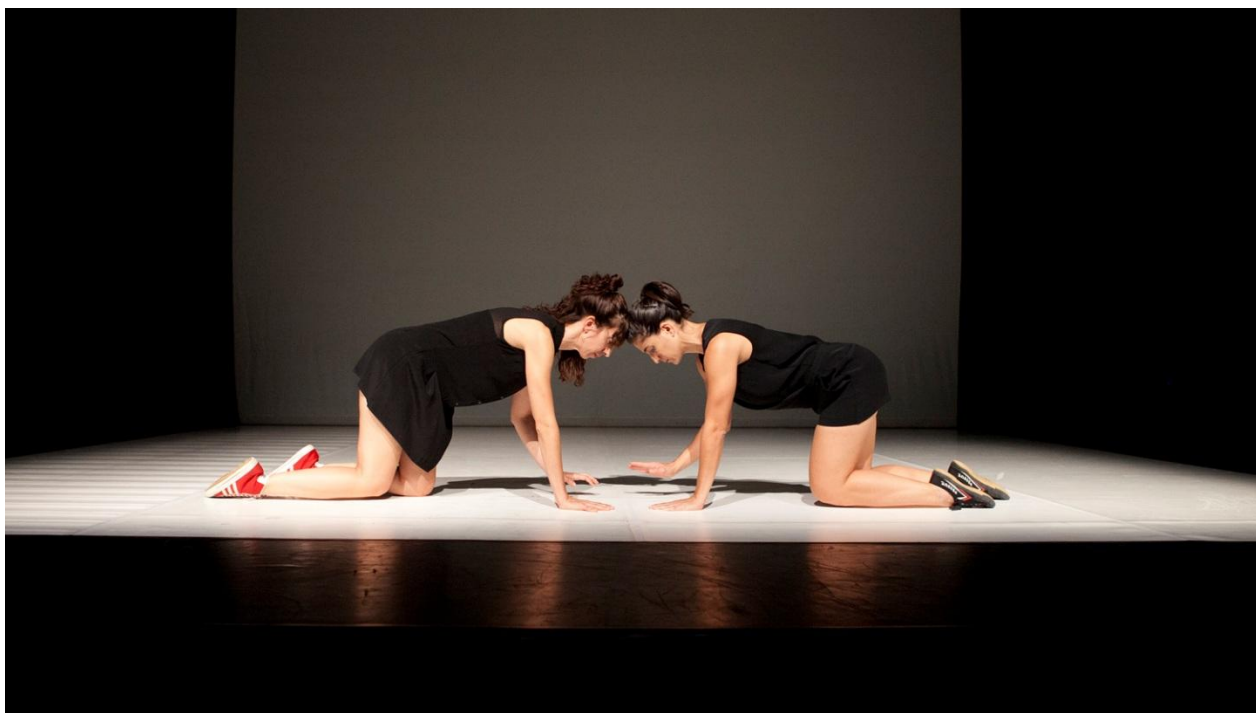
Morder la Lengua tuvo inicio antes de tener un nombre. Surgió a partir del interés en investigar las relaciones entre palabras y gestos.

El primer período de recerca se dio en sesiones intermitentes a lo largo del año 2013 en espacios como La Caldera y La Visiva, en Barcelona.

Durante los meses de Abril, Mayo y Junio de 2014 (ya con nombre), **Morder la Lengua** tuvo su primera residencia artística en La Visiva, Barcelona.

En el segundo semestre de 2014, con residencias en el Centro Cívico Barceloneta y en l'Estruch Sabadell, el proyecto ganó la forma de pieza de danza, llegando a tener un ensayo abierto al público el día 24 de octubre.

Después de estos períodos de residencia, en diciembre el proyecto fue presentado en los días 18 en el Centre Cívico Barceloneta y 20 en el Centre d'Arts Santa Mònica, en la muestra IN SITU.



Modos de operación

preguntas, problemas, pasos

- ¿Cómo redimensionar la noción de experiencia en la época en que vivimos?
- ¿De qué maneras la era de la información determina nuestras subjetividades?
- ¿En qué medida el lenguaje delimita nuestra cognición y relaciones con el mundo?
- ¿Cuándo todo es dicho, cuáles serían los espacios del no dicho?
- ¿De qué forma podemos resignificar el lenguaje?
- ¿De qué habla el lenguaje?
- ¿Desde dónde se habla?
- ¿Quién habla?
- ¿Quién escucha?
- ¿Cómo acceder a un discurso anónimo?
- ¿Cómo se puebla una escena?
- ¿Cómo hablar de lo que no se nombra?
- ¿Es posible transitar en la frontera entre lo virtual y lo físico?
- ¿Qué manifiesta un cuerpo?
- ¿Cómo encarnar palabras?

Al entender el Arte como un espacio de encuentros, deseamos crear un lenguaje para una experiencia común. Desarrollar formas de relacionarnos, buscar una aproximación al otro, proponiendo una vía poética y política.

En esta era de la información, buscamos reivindicar la experiencia, salir del algoritmo y acceder a lo sensible. Crear un vocabulario para revelar diferentes dimensiones de un diálogo, ser hechizado por el otro.

Usamos el lenguaje coreográfico como una caja de herramientas, proponiendo una pluralidad de juegos lingüísticos que permitan diferentes posibilidades de composición y lectura, privilegiando la ambigüedad y la polisemia.

De esta forma, a cada instante nos interesamos por la capacidad de movilización del gesto y sus resonancias. Quizás así podamos reescribir una historia común.



Dramaturgia

palabras, gestos, espacio, luz y sonido.

En **Morder la Lengua** buscamos articular una escritura coreográfica compuesta por cuerpos-situaciones. A través de un diálogo, los cuerpos de las intérpretes transitan entre devenires rompiendo posibles dicotomías entre sujeto-objeto, poniendo en el mismo plano el mover y el ser movido.

La asociación de palabras nos permite acercar a un discurso común, quizás hacer parte de la tradición oral, de incluirnos anónimamente en la historia de la humanidad.

Diversas capas de significación son reveladas al tensionar las relaciones entre significado y significante. Articulando el gesto y la voz vislumbramos zonas de indeterminación de sentido. Vaciar las palabras y poner en valor su potencia.

Así, nos acercamos a diferentes estrategias de composición de los gestos y palabras: ilustración, cosificación, oposición, abstracción, bifurcación, inversión, etc. Siempre atentos a la especificidad de cada acción, la calidad de la presencia, la textura y volumen del gesto y sus aspectos rítmicos, espaciales, relacionales y semánticos. Aquí, buscamos vibrar afectos.

Situarnos entre la materialidad y la inmaterialidad de las palabras y gestos - de lo virtual a lo físico - fue el eje para la concepción de la escenografía, diseño de luces y

sonido. **Morder la Lengua** se propone reflexionar a través del lenguaje escénico una alternancia de mundos sensibles.



Guión

Inicio - 1 - 2 - Manos - Brazos - Piernas - Andar
- Saltar - Sacudir - Mirar - Bajar - Correr -
Subir - Respirar - Deslizar - Apoyar - Caer -
Rebotar - Girar - Inclinar - Diagonal - Espiral -
Caminar - Tocar - Gesticular - Hablar - A - B - C
- Abecedario - Orden - Esquema - Sistema - Ciencia
- Enciclopedia - Química - Física - Vacío - Cielo
- Vuelo - Avión - Nubes - Algodón - Palomitas -
Carrusel - Caballo - Campo - Día - Noche - Tumbar
- Derrumbar - Derrapar - Derretir - Derrotar -
Campeón - Meta - Límite - Frontera - Detener -
Policía - Documentación - Ilegal - Pirata - Sirena
- Ambulancia - Morir - Nacer - Inicio - Presente
- Gerundio - Infinitivo - Pretérito Perfecto -
Participio - Condicional Talvez - Ilusión - Magia
- Abracadabra - Maldición - Infierno - Paraíso -
Jardín - Pesticida - Crema Solar - Luna - Cielo -
Aire - Fuego - Volcán - Montaña - Río - Mar -
Océano - Abierto - Continuo - Tiempo -
Generaciones - Historia - Muerte - Anzuelo -
Áncora - Nudo - Pregunta - Problema - Espina -
Corte - Dolor - Tortura - Guerra - Dinamita -
Bomba - Soldado - Robot - Ángel - Sombra - Ilusión
- Nada - Vacío - Universo - Astronauta - Paso -
Puente - Puerta - Pájaro - Pararrayos - Paracaídas
- Parabólica - Paranormal - Híper - Anti - Tras -

Infra - Súper - Héroe - Monstruo -
Electroencefalograma - Pensamiento - Cabeza -
Alteza - Espada - Pez - Gesto - Palabra -
Caligrafía - Asignatura - Hiero Glifo - Byte -
Pixel - Único - Último - Tímido - Lógico - Sólido
- Público - Lágrima - Máquina - Mágico -
Marioneta - Ficción - Dinero - Oferta - Demanda -
Desencanto - Descanso - Deseo - Venas - Raíces -
Cactus - Espina - Punta - Punto - Estrella - Luz -
Meditación - Medicación - Depresión - Crisis -
Estafa - Manifestar - Sí Se Puede! - Sí Se Puede!
- **(Juntas)** Sí Se Puede! - *Tenemos - Mucho - En -
Común - Si - Tocas - A - Una - Tocas - A - Todas -
Si - Una - Se - Toca - Tocamos - A - Todas -
Estamos - Muy - Cerca -Escuchamos - Nuestras Voces
- Voces - Voces - Uno - Por - Todos - Todos - Por
- Uno - Nada Menos - Más Allá - Ningún - Paso -
Atrás - Bienvenidos - Todas!* Fiesta - Urra! -
Arre! - YEAH! - UHUU! - EA! - Mancuniano -
Estajanovista - Caruncho - Curupira - Pendorcho -
Vampiro - Garrapata - Piojo - Bicho - Caballo -
Campo - Peón - Ajedrez - Reina - Torre - Nueva
York - Explosión - Aviones - Cielo - Vacío -
Disponibile - Libre - Liebre - Zorro - Cazador -
Escopeta - Escupir - Saliva - Agua - Lluvia -
Cielo - Vacío - Silencio - Teatro **(Luces
Coloridas)**

Ficción - Verdad - Creador - Criatura - Bella -
Fiera - Hada - Bruja - Manzana - Boca - Hambre -
Caníbal - Pedazo - Mitad - Entero - Mismo - Otro -
Doble - Personalidad - Tercer - Mundo - Play Station
4 - I Phone 5 - Sexto - Sentido - Séptimo - Pecado
- Séptima - Maravilla - Séptimo - Arte - 8 ½ - 9
- Menos Cuarto - Cuarto - Menguante - Media Noche
- Ahora - Urgente - Casi - Quizás - Nunca - Jamás
- Imposible - Impredecible - Indecible -
Inconsciente - Increíble - Impresionante -
Irresistible - Magnífico - Esplendido -
Maravilloso - Grandísimo - Espectacular - Genial -
Tronchante - Majestuoso - Épico - Riquísimo -
Sabroso - Bestial - Lo Más - La Bomba - La Ostia -
La Leche - Absolutamente - Alto Level - Alto
Voltaje - Alto Standing - Auto Ayuda - Autodidacta
- Auto-Estima - Autoridad - Autonomía - Auto Pista
- Transporte - Industria - Técnica - Economía -
Moneda - Oferta - Exclusivo - Descuento - Extra -
Ahorro - Nuevo - Original - Regalo - Funciona -
Gratis - Aleluya! - Amén - Cantidad - Calidad -
Forma - Contenido - Sujeto - Objeto - Figura -
Fondo - Interior - Exterior - Superior - Inferior
- Izquierda - Derecha - Ideal - Real - Atracción -
Repulsión - Centrifuga - Centrípeta - Máximo -
Mínimo - Viceversa - Viceversa - Viceversa -
Viceversa - Viceversa (**Canción Vice-Versa**)

Etcétera- Por Ejemplo - Rinoceronte - Dinosaurio -
Dragón - Unicornio - Univoco - Ventrílocuo -
Equívoco - Esquivo - Prometo - Confeso - Miento -
Apuesto - Sueño - Rojo - Verde - Amarillo - Tu -
Yo - Ellos **(mira al público)** - Boca - Barba -
Cuello - Zapatos - Ojos - Mirar

Abre Paréntesis - Plato De Chipirones - Patas De
La Mesa - Vaso De Agua - Campo De Batalla - Casa
De Campo - Acto Fortuito - Incendio Forestal -
Naturaleza Muerta - Fruta Regurgitada - Náuseas
Del Despegue - Ruedas En La Pista - Avión En El
Cielo - Caída Libre - Agujero Negro - Vacío -
Desierto -

Cierra Paréntesis -

Si - De - Para - Ni- A - La - Es - Ni - De - Lo -
En - Se - Ni - El -- Ni - La - Ni - El - Ni - En
- De- Ni - Ni - Ni - Ni -

Ficha Técnica

Creación

Cecilia Colacrai, Anna Rubirola y João Lima

Interpretación

Anna Rubirola y Cecilia Colacrai

Dirección artística y dramaturgia

João Lima

Colaboración en los textos

Pablo Colacrai

Diseño de sonido

Andy Poole

Diseño de luces

Joana Serra

Asistencia Técnica

Pablo (Mo) Ramirez.

Fotos y vídeos

Tristán Pérez-Martín

Producción

Dancer Danger

Residencias

La Visiva, La Caldera, Centre Cívic Barceloneta y L´Estruch

Apoyo

Iberescena

Agradecimientos

Núria Bernaus, Mireia de Querol, Guillem Mont De Palol, El Conde de Torrefiel, Oscar Abril Ascaso y Llorenç Parra.

Informaciones

www.joaolima.info

Contacto

dancerdanger@gmail.com