



EL REI DE LA SOLEDAT

PLAYGROUND

XAVIER BOBÉS

PLAYGROUND

Companyia de teatre visual creada per l'actor Xavier Bobés el 2003. Actualment està formada per Xavier Bobés, Julià Carboneras, Sandrine Veyry, Daniel Benito Pó i Eric de Sarria.

ESPECTACLES 2004 *El cap als núvols*, Àreatangent, Barcelona / 2006 *Duet*, Festival Escena Abierta, Burgos / 2006-2007 *El rei de la Soledat*, Festival NEO, Barcelona.

ELS MEMBRES DE LA COMPANYIA

Xavier Bobés Solà

(Barcelona, 1977) estudia interpretació al Col·legi del Teatre i a l'Estudio Manuel Lillo, i participa al *workshop* "Paysages interieurs" de teatre visual amb la companyia Philippe Genty. Del 1999 al 2002 forma part de la companyia La Vuelta, amb la qual aprofundeix en la manipulació d'objectes i participa en els espectacles *Lu blanc de lu groc* (1999), *Desvínculos* (2000), *K.O.S. (fer-se el mort)* (2001) i *Estamos un poco perplejos* (2002). El 2003 crea la companyia Playground, de la qual actualment és director i intèrpret. També col·labora ocasionalment amb altres artistes escènics, com ara Eric de Sarria (*Un Goût de millefeuille*, Fòrum d'Arts Escèniques d'Alexandria, Egipte, 2008) i Iban Beltran (*Viatge a la felicitat*, Festival Temporada Alta, Girona, 2007).

Julià Carboneras Girgas

(Olot, 1980) és músic i enginyer tècnic de telecomunicacions, especialitat en so i imatge. Assumeix la direcció tècnica dels diferents espectacles de la companyia Playground com també la composició i interpretació musical i sonora. Forma part de la companyia des del 2004. Compagina la creació teatral amb la creació d'instal·lacions interactives, la direcció d'espectacles propis i la composició musical contemporània.

Sandrine Veyry

(França, 1971) és escenògrafa, restauradora, florista i fotògrafa. Veyry s'ajuda dels vincles entre totes aquestes disciplines, que conflueixen en la voluntat d'embellir la realitat que ens envolta, per mostrar la seva particular visió escenogràfica. Forma part de la companyia Playground des del 2006. Anteriorment va col·laborar en diversos projectes de la companyia Antigua i Barbuda i va treballar a l'òpera de La Bastille de París i a la companyia La Machine de Tolosa, entre d'altres.

Daniel Benito Pó

(Saragossa, 1971) és arquitecte, intèrpret, ballarí i professor de ioga. Col·labora amb la companyia Playground des del 2006. Durant els últims temps ha realitzat la concepció i el disseny, juntament amb Jordà Ferré, de *Tingalya* de la companyia Antigua i Barbuda. Com a ballarí ha creat i interpretat *One's Journey, the Earth is Smiling* (Ca l'Estruch, Sabadell, 2007). El 2005 va crear la companyia Solosuelosolosoloso amb Beatriz González Magadán i van presentar l'espectacle *El secreto de Rumbasser* (Marató de l'Espectacle, 2006).

Eric de Sarria

(París, 1958) col·labora amb la companyia Playground en l'assessorament de direcció i direcció actoral des de la seva creació. Actor membre de la companyia Philippe Genty, ha participat als espectacles *Derives* (1990), *Dédale* (1998) i *Zigmund Follies* (2000). També ha treballat amb la companyia Théâtre de l'Unité i L'Illustre Famille Burattini. L'any 2008 estrena *Un Goût de millefeuille* al Fòrum d'Arts Escèniques d'Alexandria, Egipte.

PRESENTACIÓ DE LA COMPANYIA

Playground dona nom a la companyia de teatre visual creada per l'actor Xavier Bobés l'any 2003.

Playground és també un joc escènic, un mètode de treball i investigació del món de l'objecte quotidià, per dotar-lo de nous discursos en contextos sorprenents que tenen cabuda en un món imaginari.

Playground sorgeix de cinc anys d'investigació en la manipulació d'objectes amb la companyia teatral La Vuelta (1999-2002). Durant tot aquest temps les titelles van estar al servei de l'acció dramàtica desenvolupada pels actors. L'any 2003 es va proposar el canvi: emmarcar l'objecte com a protagonista escènic, dinamitzador d'idees, mirall de l'ànima humana, i situar l'actor-manipulador al seu servei.

El pla de treball sempre ha consistit en un procés llarg, artesanal, íntim i solitari al començament, amb l'objecte triat per manipular. Aquest procés continua en una segona fase en forma de diàleg creatiu amb la resta de l'equip artístic aportant una visió completament fresca, verge i crítica de les possibles lectures de la proposta representada. El diàleg entre l'un i l'altre és imprescindible.

Els objectes dramàtics s'aconsegueixen en mercats de segona mà, fires d'antiquaris, grans magatzems –principalment al departament de joguines. També trobem molts objectes que han estat abandonats pels seus propietaris a causa del seu estat defectuós.

A inicis del 2006 es crea l'**Estudi Playground**, amb seu al Poble Espanyol de Barcelona, on la companyia compagina la investigació al món poètic dels objectes amb la creació d'espectacles teatrals.

ELS ESPECTACLES

2004 *El cap als núvols*

Espectacle de teatre visual que narra el joc dels adults al món. Parla dels adults des de la visió de l'infant, simbolitzada per tots aquells objectes amb els quals aquest es relaciona contínuament i que protagonitzen l'espectacle: les joguines. Des de la seva estrena l'any 2004 a Barcelona, *El cap als núvols* ha viatjat per Eslovènia, Marroc, Líban, Turquia, Itàlia, França, Armènia i Geòrgia. L'espectacle va rebre el Premi FAD Sebastià Gasch 2005 -2006.



2006 *Duet*

Espectacle de teatre visual inspirat en les relacions. La creació d'aquest espectacle es basa en quatre punts de partida: el cos com a escenari, la dualitat com a motor escènic, la premissa "paisatges equivocats" i el cinema mut com a mitjà d'expressió i espai-escènic. Des de la seva estrena al Festival Escena Abierta de Burgos, s'ha representat per Espanya, França, Alemanya i Polònia.



2006-2007 *El rei de la Soledat*

Es presenta en format de *work-in-progress* al Festival NEO 2006 de Barcelona i al Teatre Escorxador de Lleida. Finalment, s'estrena el mes de juliol de 2007 al Centre Cultural La Mercè de Girona (guanyador del 6è. Premi de Projectes d'Arts Escèniques Lleida 2005). Posteriorment s'ha presentat per Alemanya i Polònia.

Ell es va trobar envoltat de peces. Res acabava de tenir sentit. El tot no existia per ell mateix ja que sempre es trobava mancat d'alguna part important.

Un petit retrat d'un individu en un regne que planteja interrogants i no dóna cap resposta.

Un regne massa mecànic per ser real. Un regne massa sòrdid per ser imaginat.

Un conflicte entre aquests dos móns. I finalment, la redempció del regne.

Destruir i reconstruir els objectes per manipular, improvisar i jugar amb l'atzar, escriure imatges i teatralitzar paraules, crear paisatges minúsculs de racons caiguts en l'oblit, projectar pel·lícules de la memòria, pintar tot allò que ens envolta.

El rei de la Soledat és un espectacle sense paraules.



PLAYGROUND



WAR GAMES: THE CHILDREN "PLAYGROUND", DESIGNED BY NATO

Postal impresa a Uprija (Sèrbia), abril de 1999

De tots els objectes, els que més estimo són els utilitzats. Els atuells de coure amb abonyegadures i cantons aixafats, els ganivets i les forquilles amb els mànecs de fusta que han estat agafats per moltes mans. Aquestes són les formes que em semblen més nobles. Aquestes lloses al voltant de cases velles, desgastades d'haver estat trepitjades tantes vegades, aquestes lloses entre les que creix l'herba, em semblen objectes feliços. Impregnats d'ús de molts,

sovint transformats, han anat perfeccionant les seves formes i s'han fet preciosos perquè han estat apreciats moltes vegades.



Fins i tot m'agraden els fragments d'escultures amb braços tallats. Van viure també per a

mi. Van caure perquè foren traslladades; si les derroquen, fou perquè estaven molt altes.

Les construccions quasi en ruïnes semblen encara projectes sense acabar, grandiosos; les seves belles mesures poden ja imaginar-se, però encara necessiten de la nostra comprensió. I, a més, ja serviren, ja foren superades fins i tot. Totes aquestes coses em fan feliç.

1932. Bertolt Brecht

LA METODOLOGIA DE TREBALL

Abans de començar el procés de creació es trien els objectes que es volen investigar, els quals s'agrupen segons l'ús que se'n vulgui fer. També es plantejen els diferents llenguatges artístics que cada membre de l'equip té ganes d'explorar. Tot seguit s'escriuen possibles propostes escèniques i s'improvisen.

L'escriptura és a escena. Es graven els assaigs, es visualitzen i es comença a escriure una primera possible drama-



túrgia d'accions. S'utilitzen altres fonts d'inspiració: llibres, records personals, etc.

Paral·lelament s'escriu una història. Durant el primer període de recerca i creació el caos és vital. L'atzar i l'accident juguen un paper fonamental.



EL PUNT DE PARTIDA DE "EL REI DE LA SOLEDAT"

El sentiment de soledat és el motor inicial: la soledat imaginada i la soledat real. El procés de creació s'inicia amb la mescla de diferents disciplines artístiques mitjançant el joc de l'atzar: s'escriu un conte, s'inventa un assaig/espai de joc anomenat "regne de la soledat" on es qüestionen i es proven els possibles diàlegs entre diferents disciplines i s'improvisa amb objectes des d'un punt de vista poètic pel que han estat i volgut dir en relació amb l'home (penetrar en el record d'aquests objectes per rescatar experiències i sensacions d'aquells que els han manipulat). Tots els objectes que es manipulen a escena tenen un punt en comú: són coses trencades, objectes obsolets. Trobem també una sèrie "d'objectes-encaix" per l'home per poder pensar i expressar-se, per poder portar un ordre.

A partir d'aquí comença un llarg període de creació i dramaturgia d'uns dos anys de durada.

EL MOMENT ACTUAL

La companyia representa els tres espectacles que té en repertori. A la vegada comença, molt lentament, a treballar sobre un univers nou



i desconegut: la cuina i tot el que l'envolta. La idea inicial és crear un univers completament oposat al de la soledat: A la cuina el treball en equip és vital. Aprendre a cuinar en companyia amb tots aquells



amb els que, una vegada tot és cuinat, comparteixes taula.

LA MÚSICA DE "EL REI DE LA SOLEDAT"

En la primera part de l'espectacle es planteja treballar la manipulació i el processament del so en directe com un objecte més. Amb diversos micròfons a escena es configura una partitura de sorolls que pretenen augmentar la sensació de soledat, que intenten donar èmfasi a la situació que viu el personatge: l'estrés, la feina mecànica, la responsabilitat, la manca d'idees i de respostes, l'haver de donar explicacions a un superior... La contaminació sonora que es crea és similar a un ambient sonor d'una gran ciutat, però no són els cotxes ni les fàbriques, sinó el propi personatge que crea aquesta angòxia.

La segona part contrasta radicalment amb l'anterior. Es mostra la soledat des d'una altra mirada. Molt més onírica. Es viu de forma positiva, excitant... O com quelcom melancòlic, trist... I aquí es contrasta amb una música que passa a ser harmònica, reconeixible, més enfocada a mostrar el món emocional del personatge que no pas el seu entorn o el seu món racional, com ocorria en la primera part.

L'ESCENOGRAFIA DE "EL REI DE LA SOLEDAT"

El treball d'escenografia es va fer al llarg del procés. En Xavi tenia una base amb els tres escriptors però res estava fixat.

La construcció de l'estructura, els calaixos, portes i altres artefactes es van fer lentament, quotidianament, durant el període de creació, amb una presència, a vegades silenciosa, mirant a en Xavi manipular, deixant espais, fins a trobar les solucions pràctiques a les seves propostes, a les seves idees (sovint abstractes), estats i pensaments onírics...

L'estètica també es va anar modelant a poc a poc. Tot aquest regne s'assembla molt a una instal·lació. Es va construir amb la contribució de l'atzar: l'atzar de les troballes als encants de Barcelona, Madrid o Eslovènia... O dels trastos abandonats sota casa.

Els espais interns de l'estructura: calaixos de paisatges que mai estan acabats segueixen emplenant-se d'anècdotes de viatges, com fragments de la memòria d'aquest rei solitari.



EL TEATRE DE CREACIÓ

El teatre de creació és un teatre molt car ja que requereix de temps: per recerca, per crear, per assajar. En els inicis el temps mai és un problema, les condicions de treball passen a un segon terme i les ganes i intuïcions són fresques. Més tard però, es corre el perill de pervertir les ganes i intuïcions, seguir amb les mateixes condicions precàries de treball i disposar de la meitat de temps.

El teatre de creació, en la societat actual, està immers en una absoluta contradicció. Però aquest conflicte pot generar sinergies molt interessants.

NOTES D'ESCRITURA DE "MEMORIES D'ADRIA" DE MARGUERITE YOURCENAR QUE HAN SERVIT PER ENUMERAR EL GUIÓ DE LES ESCENES DE LA PRIMERA MEITAT DE "EL REI DE LA SOLEDAT"

1. L'instint de recerca de felicitat
2. No hi ha res més lent que la veritable naixença de l'home.
3. Les grans actituds de les estàtues m'han valgut per apreciar els gestos.
4. Enfonsament en el desesper d'un escriptor que no escriu.
5. Utilitzar per a una millor comprensió un inici de malaltia del cor.
6. Gràfica d'una vida humana: 3 línees sinuoses que s'allarguen fins a l'infinit, constantment acostades i constantment divergents: el que un home ha cregut ser, el que ha volgut ser i el que fou.
7. Tot ens escapa, i tothom, i nosaltres mateixos.
8. És a mi mateix que em corregeixo quan corregeixo les meves obres.
9. No sabia que el dolor conté estranys laberints pels quals encara no havia acabat de caminar.
10. Jo tinc la meva cronologia particular.

EL REI DE LA SOLEDAD

PLAYGROUND

Compañía de teatro visual creada por el actor Xavier Bobés en 2003. Actualmente está formada por Xavier Bobés, Julià Carboneras, Sandrine Veyry, Daniel Benito Pó y Eric de Sarria.

Espectáculos 2004 *La cabeza en las nubes*, Àreatangent, Barcelona / 2006 *Duet*, Festival Escena Abierta, Burgos / 2006-2007 *El rei de la Soledat*. Festival NEO, Barcelona.

LOS MIEMBROS DE LA COMPAÑÍA

Xavier Bobés Solà (Barcelona, 1977) estudia interpretación en el Col·legi del Teatre i en el Estudio Manuel Lillo, y participa en el *workshop* "Paysages interieurs" de teatro visual con la compañía Philippe Genty. De 1999 a 2002 forma parte de la compañía La Vuelta, con la que profundiza en la manipulación de objetos y participa en los espectáculos *Lu blanc de lu groc* (1999), *Desvínculos* (2000), *K.O.S. (fer-se el mort)* (2001) y *Estamos un poco perplejos* (2002). En 2003 crea la compañía Playground, de la que actualmente es director e intérprete. También colabora ocasionalmente con otros artistas escénicos, como Eric de Sarria (*Un Goût de millefeuille*, Fórum de Artes Escénicas de Alejandría, Egipto, 2008) e Iban Beltran (*Viatge a la felicitat*, Festival Temporada Alta, Girona, 2007).

Julià Carboneras Girgas (Olot, 1980) es músico e ingeniero técnico de telecomunicaciones, especialidad en sonido e imagen. Asume la dirección técnica de los diferentes espectáculos de la compañía Playground así como de la composición e interpretación musical y sonora. Forma parte de la compañía desde 2004. Compagina la creación teatral con la creación de instalaciones interactivas, dirección de espectáculos propios y composición musical contemporánea.

Sandrine Veyry (Francia, 1971) es escenógrafa, restauradora, florista y fotógrafa. Veyry se ayuda de los vínculos entre todas estas disciplinas, que confluyen en la voluntad de embellecer la realidad que nos rodea, para mostrar su particular visión escenográfica. Forma parte de la compañía Playground desde 2006. Anteriormente colaboró en diferentes proyectos de la compañía Antigua i Barbuda y trabajó en la ópera de La Bastille de París y en la compañía La Machine de Toulouse, entre otras.

Daniel Benito Pó (Zaragoza, 1971) es arquitecto, intérprete, bailarín y profesor de yoga. Colabora con la compañía Playground desde 2006. En los últimos

años ha realizado la concepción y el diseño, junto con Jordà Ferré, de *Tingalya*, de la compañía Antigua i Barbuda. Com a ballarià ha creat i interpretat *One's Journey, the Earth is Smiling* (Ca l'Estruch, Sabadell, 2007). En 2005 creó la compañía Solosuelosuelosuelosuelo con Beatriz González Magadán y presentaron el espectáculo *El secreto de Rumbasser* (Marató de l'Espectacle, 2006).

Eric de Sarria (París, 1958) colabora con la compañía Playground en el asesoramiento de dirección y dirección actoral desde su creación. Actor miembro de la compañía Philippe Genty, ha participado en los espectáculos *Derives* (1990), *Dédale* (1998) y *Zigmund Follies* (2000). También ha trabajado con la compañía Théâtre de l'Unité y L'illustre Famille Burattini. En 2008 estrena *Un Goût de millefeuille* en el Fórum de Artes Escénicas de Alejandría, Egipto.

PRESENTACIÓN DE LA COMPAÑÍA

PLAYGROUND da nombre a la compañía de teatro visual creada por el actor Xavier Bobés el año 2003.

PLAYGROUND es también un juego escénico, un método de trabajo e investigación del mundo del objeto cotidiano, dotándolo de nuevos discursos en contextos sorprendentes que tienen lugar en un mundo imaginario.

PLAYGROUND surge después de cinco años de investigación en la manipulación de objetos con la compañía teatral La Vuelta (del 1999 al 2002). Durante todo aquel tiempo los títeres estuvieron al servicio de la acción dramática desarrollada por los actores. Pero el año 2003 propuse el cambio: enmarcar el objeto como protagonista escénico, dinamizador de ideas, reflejo del alma humana y situar al actor a su servicio.

El plan de trabajo siempre ha consistido en un proceso largo, artesanal, íntimo y solitario, al inicio, con el objeto escogido para manipular. Este proceso sigue con una segunda fase en forma de diálogo creativo con el resto del equipo artístico el cual aporta una visión completamente fresca, virgen y crítica de las posibles lecturas de la propuesta representada. El diálogo entre uno y el otro es imprescindible. Los objetos dramáticos se consiguen en mercados de segunda mano, ferias de anticuario y jugueterías. También encontramos muchos objetos que han sido abandonados por sus propietarios debido a su estado defectuoso.

A inicios de febrero del 2006 se crea el **Estudio Playground**, con sede en el Poble Espanyol de Barcelona, donde la compañía compagina la investigación en el mundo poético de los objetos con la creación de espectáculos teatrales.

LOS ESPECTÁCULOS

2004 *El cap als núvols* Espectáculo de teatro visual que narra el juego de los adultos en el mundo. Habla de los adultos desde el punto de vista del niño, simbolizado por todos aquellos objetos con los que éste se relaciona y que protagonizan el espectáculo: los juguetes. Desde su estreno el 2004 en Barcelona, *La cabeza en las nubes* ha viajado por Eslovenia, Marruecos, Líbano, Turquía, Italia, Francia, Armenia y Georgia. El espectáculo recibió el Premio FAD Sebastià Gasch 2005 -2006.

2006 *Duet* Espectáculo de teatro visual inspirado en las relaciones. La creación de este espectáculo se basó en cuatro puntos de partida: el cuerpo como escenario, la dualidad como motor escénico, el cine mudo como medio de expresión y la premisa "paisajes equívocos". Desde su estreno en el Festival Escena Abierta de Burgos, se ha representado por España, Francia, Alemania y Polonia.

2006-2007 *El rei de la Soledat* Se presenta en formato de *work-in-progress* en el Festival NEO 2006 de Barcelona y en el Teatre Escorxador de Lleida. Finalmente, se estrena el mes de julio de 2007 en el Centre Cultural La Mercè de Girona (ganador del 6º Premio de Proyectos de Artes Escénicas Lleida 2005). Posteriormente se ha presentado por Alemania y Polonia. Él se encontró rodeado de piezas. Nada terminaba de tener sentido. El todo no existía para él mismo ya que siempre se encontraba que carecía de alguna parte importante. Un pequeño retrato de un individuo en un reino que plantea interrogantes y no da ninguna respuesta.

Un reino demasiado mecánico para ser real. Un reino demasiado sórdido para ser imaginado.

Un conflicto entre estos dos mundos. Y finalmente, la redención del reino.

Destruir y reconstruir los objetos a manipular, improvisar y jugar con el azar, escribir imágenes y teatralizar palabras, crear paisajes minúsculos de rincones caídos en el olvido, proyectar películas de la memoria, pintar todo lo que nos rodea.

El rei de la soledat es un espectáculo sin palabras.

PLAYGROUND

De todos los objetos, los que más amo son los usados. Las vasijas de cobre con abolladuras y lados aplastados, los cuchillos y los tenedores con los mangos de madera que han sido agarrados por muchas manos. Estas son las formas que me parecen más nobles. Esas losas alrededor de casas viejas, desgastadas por haber sido pisadas tantas veces, esas losas entre las que crece la hierba, me parecen objetos felices.

Impregnados del uso de muchos, a menudo transformados, han ido perfeccionando sus formas y se han vuelto preciosos porque han sido apreciados muchas veces. Incluso me gustan los fragmentos de esculturas con brazos cortados. Vivieron también para mí. Cayeron porque fueron trasladadas; si las derrocaron, fue porque estaban muy altas.

Las construcciones casi en ruinas parecen todavía proyectos sin acabar, grandiosos; sus bellas medidas pueden ya imaginarse, pero todavía necesitan de nuestra comprensión. Y, además, ya sirvieron, ya fueron superadas incluso. Todas estas cosas me hacen feliz.

Bertolt Brecht (1932)

LA METODOLOGÍA DE TRABAJO

Antes de empezar el proceso de creación se escogen los objetos que se quiere investigar y se agrupan según el uso que quiere dárseles. También se plantean los diferentes lenguajes artísticos que cada miembro del equipo tiene ganas de explorar. A continuación se escriben posibles propuestas escénicas y se improvisan. La escritura está en escena. Se graban los ensayos, se visualizan y se empieza a escribir una primera posible dramaturgia de acciones. Se utilizan otras fuentes de inspiración: libros, recuerdos personales, etc. Paralelamente, se escribe una historia. Durante el primer periodo de búsqueda y creación, el caos es vital. El azar y el accidente juegan un papel fundamental.

El punto de partida de *El rei de la Soledat*

El sentimiento de soledad es el motor inicial: la soledad imaginada y la soledad real. El proceso de creación se inicia con la mezcla de diferentes disciplinas artísticas mediante el juego del azar: se escribe un cuento, se inventa un ensayo/espacio de juego denominado "reino de la soledad", en el que se cuestionan y se prueban los posibles diálogos entre diferentes disciplinas y se improvisa con objetos desde un punto de vista poético por lo que han sido y han querido decir en relación con el hombre (penetrar en el recuerdo de estos objetos para rescatar experiencias y sensaciones de aquellos que los han manipulado). Todos los objetos que se manipulan en escena tienen un punto en común: son cosas rotas, objetos obsoletos. Encontramos también una serie de "objetos-encaje" por el hom-

bre para poder pensar y expresarse, para poder traer un orden.

A partir de aquí empieza un largo periodo de creación y dramaturgia de unos dos años de duración.

El momento actual

La compañía representa los tres espectáculos que tiene en repertorio. A la vez, empieza, muy lentamente, a trabajar sobre un universo nuevo y desconocido: la cocina y todo lo que la envuelve. La idea inicial es crear un universo completamente opuesto al de la soledad: en la cocina, el trabajo en equipo es vital. Aprender a cocinar en compañía, con todos aquellos con los que, una vez todo está cocinado, compartes mesa.

La música de *El rei de la Soledat*

En la primera parte del espectáculo se plantea trabajar la manipulación y el procesamiento del sonido en directo como un objeto más. Con varios micrófonos en escena, se configura una partitura de ruidos que pretenden aumentar la sensación de soledad, que intentan enfatizar la situación que vive el personaje: el estrés, el trabajo mecánico, la responsabilidad, la falta de ideas y de respuestas, el tener que dar explicaciones a un superior... La contaminación sonora que se crea es similar al ambiente sonoro de una gran ciudad, pero no son los coches ni las fábricas, sino el propio personaje quien crea esta angustia. La segunda parte contrasta radicalmente con la anterior. Se muestra la soledad desde otra mirada. Mucho más onírica. Se vive de forma positiva, excitante... O como algo melancólica triste... Y aquí se contrasta con una música que pasa a ser armónica, reconocible, más enfocada a mostrar el mundo emocional del personaje que no su entorno o su mundo racional, como ocurría en la primera parte.

La escenografía de *El rei de la Soledat*

El trabajo escenográfico se hizo a lo largo del proceso. Xavi tenía una base con los tres escritorios pero nada estaba fijado. La construcción de la estructura, los cajones, puertas y otros artefactos se hizo lentamente, cotidianamente, durante el periodo de creación, con una presencia, a veces silenciosa, mirando a Xavi manipular, dejando espacios, hasta encontrar las soluciones prácticas a sus propuestas, a sus ideas (a menudo abstractas), estados

y pensamientos oníricos... La estética también se fue modelando poco a poco. Todo este reino se asemeja mucho a una instalación. Se construyó con la contribución del azar: el azar de los hallazgos en los rastillos de Barcelona, Madrid o Eslovenia... O de los cacharros abandonados en la calle. Los espacios internos de la estructura: cajones de paisajes que nunca están terminados siguen rellenándose de anécdotas de viajes, como fragmentos de la memoria de este rey solitario.

El teatro de creación

El teatro de creación es un teatro muy caro porque requiere tiempo: para buscar, para crear, para ensayar. En los inicios el tiempo nunca es un problema, las condiciones de trabajo pasan a un segundo término y las ganas y las intuiciones son frescas. Sin embargo, más adelante se corre el peligro de pervertir las ganas e intuiciones, seguir con las mismas condiciones precarias de trabajo y disponer de la mitad de tiempo. El teatro de creación, en la sociedad actual, está inmerso en una absoluta contradicción. Pero este conflicto puede generar sinergias muy interesantes.

Notas de escritura de *Memorias de Adriano de Marguerite Yourcenar que han servido para numerar el guión de las escenas de la primera mitad de *El rei de la Soledat**

1. El instinto de búsqueda de felicidad.
2. No hay nada más lento que el verdadero nacimiento del hombre.
3. Las grandes actitudes de las estatuas me han servido para apreciar los gestos.
4. Hundimiento en el desespero de un escritor que no escribe.
5. Utilizar para una mejor comprensión un inicio de enfermedad del corazón.
6. Gráfica de una vida humana: 3 líneas sinuosas que se alargan hasta el infinito, constantemente acercadas y constantemente divergentes: lo que un hombre ha creído ser, lo que ha querido ser y lo que ha sido.
7. Todo se nos escapa, y todo el mundo, y nosotros mismos.
8. Es a mí mismo a quien corrijo cuando corrijo mis obras.
9. No sabía que el dolor contiene extraños laberintos por los que todavía no había terminado de andar.
10. Yo tengo mi cronología particular. ■

Textos de Xavier Bobés, Julià Carboneras y Sandrine Veyry

EL REI DE LA SOLEDAT

PLAYGROUND

A visual theatre company created by actor Xavier Bobés in 2003. Currently it is formed by Xavier Bobés, Julià Carboneras, Sandrine Veyry, Daniel Benito Pó and Eric de Sarria.

Shows 2004 *El cap als núvols*, Àreatangent, Barcelona / 2006 *Duet*, Festival Escena Abierta, Burgos / 2006-2007 *El rei de la Soledat*, Festival NEO, Barcelona.

COMPANY MEMBERS

Xavier Bobés Solà (Barcelona, 1977) studied acting at the Col·legi del Teatre and the Estudio Manuel Lillo, and took part in the visual theatre workshop "Paysages intérieurs" with the Philippe Genty company. From 1999 to 2002 he formed part of the company La Vuelta, with which he studied in depth the manipulation of objects and took part in the shows *Lu blanc de lu groc* (1999), *Desvínculos* (2000), *K.O.S. (fer-se el mort)* (2001) and *Estamos un poco perplejos* (2002). In 2003 he created the company Playground, and is currently its director and an actor. He also collaborates occasionally with other stage artists such as Eric de Sarria (*Un Goût de millefeuille*, Stage Arts Forum in Alexandria, Egypt, 2008) and Iban Beltran (*Viatge a la felicitat*, Temporada Alta Festival, Girona, 2007).

Julià Carboneras Girgas (Olot, 1980) is a musician and technical engineer in telecommunications, specialising in sound and image. He is in charge of technical direction of the different shows by Playground as well as of musical and sound composition and performance. He has been a member of the company since 2004. He combines theatrical creation with the creation of interactive installations, directing his own shows and composing contemporary music.

Sandrine Veyry (França, 1971) is a scenographer, restorer, florist and photographer. Veyry takes advantage of the links between all these disciplines, which converge in the will to embellish the reality that surrounds us, to show us her particular scenographic vision. She has formed part of the Playground company since 2006. Previously she collaborated on different projects by the company Antigua i Barbuda and worked at the La Bastille opera house in Paris and at the La Machine company in Toulouse, among others.

Daniel Benito Pó (Zaragoza, 1971) is an architect, actor, dancer and teacher of yoga. He has collaborated with Playground since 2006. In recent times he has produced the concept and design, together

with Jordà Ferré, of *Tingalya*, by the company Antigua i Barbuda. As a dancer he created and performed *One's Journey*, the *Earth is Smiling* (Ca l'Estruch, Sabadell, 2007). In 2005 he created the company Solosuelosolosuelo with Beatriz González Magadán and they presented the show *El secreto de Rumbasser* (Marató de l'Espectacle, 2006).

Eric de Sarria (Paris, 1958) has collaborated with Playground in providing advice for direction and directing actors since its creation. An actor and member of the Philippe Genty company, he has taken part in the shows *Derives* (1990), *Dédale* (1998) and *Zigmond Follies* (2000). He has also worked with the company Théâtre de l'Unité and l'Illustre Famille Burattini. In the year 2008 he premiered *Un Goût de millefeuille* at the Stage Arts Forum in Alexandria, Egypt.

COMPANY PRESENTATION

Playground is the name of the visual theatre company created by actor Xavier Bobés in 2003.

Playground is also an onstage game, a way of working and researching the world of the everyday object, giving it new discourses in surprising contexts that have a place in an imaginary world.

Playground emerged as the result of five years of research into the manipulation of objects with theatre company La Vuelta (1999-2002). During all this time the puppets were at the service of the dramatic action developed by the actors. In the year 2003 the change was proposed: frame the object as the protagonist on stage, the catalyst for ideas, the mirror of the human soul, putting the actor-manipulator at its service. The work plan has always consisted of a long, crafted, private and solitary process, at the start, with the object chosen for manipulation. This process continues with a second phase in the form of a creative dialogue with the rest of the artistic team contributing a totally fresh, virgin and critical vision of the possible readings of the proposal represented. The dialogue between one and another is essential.

The dramatic objects used are found in flea markets, antiques fairs, department stores – mainly in the toy department. We also find many objects abandoned by their owners because they had some fault.

In early 2006, the **Estudi Playground** was created, with its base at the Poble Espanyol in Barcelona, where the company combines research into the poetic world of objects with the creation of theatrical shows.

SHOWS

2004 *El cap als núvols* A visual theatre show that narrates the game of adults in

the world. It talks about adults from the child's view, symbolised by all those objects with which the child relates continually and which are the show's protagonists: toys. Since its premiere in 2004 in Barcelona, *El cap als núvols* has toured around Slovenia, Morocco, the Lebanon, Turkey, Italy, France, Armenia and Georgia. The show was awarded the Sebastià Gasch FAD Prize 2005 -2006.

2006 *Duet* Visual theatre show based on relationships. The creation of this show was based on four starting points: the body as a stage set, duality as a stage driving force, the premise "mistaken landscapes" and silent cinema as a means of expression and stage-space. Since its premiere at the Escena Abierta Festival in Burgos, it has been performed in and around Spain, France, Germany and Poland.

2006-2007 *El rei de la Soledat* This was presented in the format of a piece of work-in-progress at the NEO Festival 2006 in Barcelona and at the Teatre Escorxador in Lleida. Finally, it was premiered in July 2007 at the Centre Cultural La Mercè in Girona (winner of the "6th Prize for Stage Arts Projects, Lleida 2005"). Since then it has been presented in Germany and Poland.

He found himself surrounded by parts. Nothing quite had any meaning. The whole did not exist for him as he always found himself missing some important part.

A small portrait of an individual in a kingdom that raises questions and gives no answers.

A kingdom too mechanical to be real. A kingdom too sordid to be imagined.

A conflict between these two worlds. And finally, the redemption of the kingdom. Destroying and reconstructing the objects to be manipulated, improvising and playing with chance, writing images and theatricalising words, creating tiny landscapes of corners fallen into oblivion, screening films of the memory, painting everything that surrounds us.

El rei de la soledat is a show without words.

PLAYGROUND

Postcard printed in Uprija, Serbia, April 1999.

Of all the works of man, I like best those which have been used. The copper pots with dents and flattened edges, the knives and forks whose wooden handles have been worn away by many hands: such forms seemed to me the noblest. So too the flagstones round old houses, trodden by many feet, ground down and with tufts of grass growing between them: these are happy works.

Impregnated with use by many, often transformed, they have gradually perfected their forms and become precious because they have been appreciated many times. I even like fragments of sculptures with the arms cut off. They also lived for me. They fell because they were moved; if they knocked them down, it was because they were very high.

Half-ruined buildings once again take on the look of buildings waiting to be finished. Generously planned, their fine proportions can already be guessed at: but they still need our understanding. At the same time they have already served, indeed have already been overcome. All this delights me.

1932. Bertolt Brecht

THE WORK METHODOLOGY

Before beginning the process of creation, one chooses the objects that one wants to investigate, which are grouped according to the use that one wants to make of them. Also considered are the different artistic languages that each member of the team wants to explore. Next possible stage proposals are written and improvised. The writing is on stage. Rehearsals are recorded and viewed and a first possible dramaturgy of actions starts to be written. Other sources of inspiration are used: books, personal memories, etc. In parallel a story is written. During the first period of research and creation the chaos is vital. Chance and accident play a fundamental role.

The starting point of *El rei de la Soledat*

The feeling of loneliness is the initial driving force: imagined loneliness and real loneliness. The creation process is begun with the mixture of different artistic disciplines through the game of chance: a tale is written, a rehearsal/play space is created called "kingdom of solitude" where possible dialogues between different disciplines are questioned and tested, and there is improvisation with objects from a poetic point of view regarding what they have been and meant in relation to man (penetrating in the memory of these objects to rescue experiences and sensations from those that have manipulated them). All the objects manipulated onstage have one thing in common: they are broken things, obsolete objects. We

also find a series of bespoke objects for man to enable thinking and expression, to be able to keep things in order. From here on begins a long period of creation and dramaturgy that lasts for around two years.

The current time

The company is performing the three shows that it has in its repertoire. At the same time it is slowly starting to work on a new and unknown universe: the kitchen and all that surrounds it. The initial idea is to create a universe completely opposed to that of loneliness:

In the kitchen teamwork is vital. Learning to cook in company with all those who, once everything is cooked, you share a table.

Music in *El rei de la Soledat*

In the first part of the show, working on the manipulation and processing of sound live, as though it were another object, is proposed. With different microphones on the stage, a score of sounds is configured that aims to increase the feeling of loneliness, that try to give emphasis to the situation being lived by the character: stress, mechanical work, responsibility, lack of ideas and answers, having to give explanations to a superior... The sound contamination that is created is similar to a soundscape in a large city, but it is not the cars or the factories, but the character himself that creates this anguish. The second part contrasts radically with the first. Loneliness is shown from another point of view. Much more dreamlike. It is lived in a positive, exciting way. Or like something melancholic, sad... And here it is contrasted with a music that becomes harmonic, recognisable, more focussed on showing the emotional world of the character than his environment or his rational world, as happened in the first part.

Scenography in *El rei de la Soledat*

The scenography work was carried out during the length of the process. Xavi had a base with the three desks but nothing was definite. The building of the structure, the drawers, doors and other objects was done slowly, day by day, during the creation period, with a presence, sometimes silent, watching Xavi manipulate, leaving spaces, until he found practical solutions to his proposals and his ideas (often abstract)

and dreamlike states and thoughts... The aesthetic was also modelled little by little. All this kingdom is very similar to an installation. It was built with the contribution of chance: the chance finds in flea markets in Barcelona, Madrid or Slovenia... Or of junk abandoned on the street. The internal spaces of the structure: draws of landscapes that have never been finished continue to be filled with anecdotes of journeys, with fragments of the memory of this lonely king.

Creative theatre

Creative theatre is a very expensive kind of theatre that requires a lot of time: for research, for creating, for rehearsing. At the start, time is never a problem, working conditions move into the background and enthusiasm and intuition are fresh. Later, however, the risk is run of perverting enthusiasm and intuitions, continuing with the same precarious working conditions, and only having half the time available. Creative theatre, in today's society, is immersed in an absolute contradiction. But this conflict may generate very interesting synergies.

Written notes on *Memoirs of Hadrian* by Marguerite Yourcenar which have served to number the script of the scenes in the first half of *El rei de la Soledat*

1. The instinct of searching for happiness.
2. There is nothing slower than the true birth of man.
3. The great stances of statues have helped me to appreciate gestures.
4. Sinking into the desperation of a writer who is not writing.
5. Use for a greater comprehension a start of heart disease.
6. Graphic of a human life: 3 sinuous lines that stretch to infinity, constantly close and constantly diverging: what man has believed himself to be, what he has wanted to be, and what he has been.
7. Everything escapes us, and everyone, and we ourselves.
8. It is myself that I am correcting when I correct my works.
9. I did not know that pain contains strange labyrinths along which I had not yet finished walking.
10. I have my own private chronology. ■

Texts by Xavier Bobés, Julià Carboneras and Sandrine Veyry