

Blak Mama

(Ensayo basado en la película de Miguel Alvear y Patricio Andrade)



Apuntes sobre BLAK MAMA

por Miguel Alvear y Patricio Andrade (directores)

[54 de 100]

Este proyecto interdisciplinario se inició en el 2000 cuando en un proceso de exploración y juego nos planteamos diversas maneras de construir narrativas performáticas partiendo de nuestras trayectorias individuales en video (Miguel Alvear) y danza (Patricio Andrade). Antes de la escritura del guión cinematográfico de Blak Mama, ensayamos dos versiones escénicas de la obra, una en mayo del 2002 (con Open Theater Dance de Tucson, Arizona, «que llamamos entonces Blak Mama/Abandoned Boundaries») y la segunda, corregida y aumentada, la presentamos en noviembre del 2004. Finalmente, en agosto del 2006, rodamos la versión cinematográfica de Blak Mama con un elenco de bailarines y actores profesionales.

El impulso inicial de este extraño proyecto, viene de un interés que compartimos sobre ciertas formas híbridas que se escenifican de manera constante en fiestas populares como la de la Mama Negra, en Latacunga. Si bien esta fiesta, con antecedentes en tradiciones del Norte de África y Sur de España, fue traida a América por los conquistadores, aquí se ha ido transformando y ha incorporado a su visualidad y ritualidad, un bagaje de costumbres simbólicas locales -y actuales- que se superponen sobre los anteriores, creando así una mezcla insondable de significados.

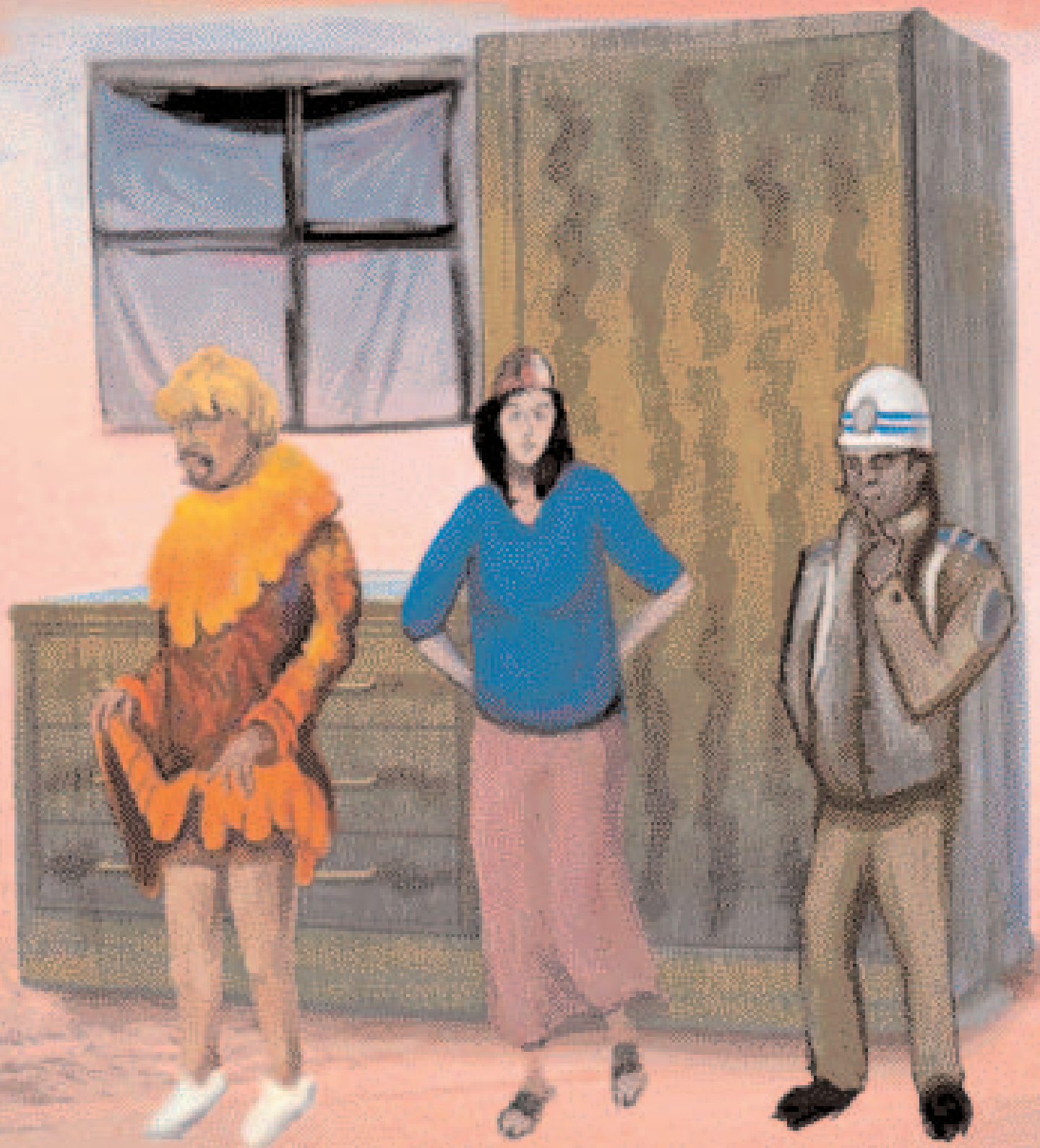
No nos gusta pensar en Blak Mama como una suerte de tragi-comedia que se mueve entre el mundo sentido trágico del mestizaje andino y su contraparte: el carnaval, el burlesco y el absurdo. Y como en muchos cómicos, nuestros personajes hablan más a partir de la obscura que a partir de un alma compleja y profunda. Su ser no es esencial ni su sentido interior, más bien, proyectan algo que se lee por fuera, en el revuelto del escenario, en la figura de la pose y en el gesto. Se trata de un relato fantástico de transformación donde los protagonistas, Blak, La Bombola y El Don Danco, se convierten en versiones ideales de sí mismos, pero atravesados por figuras de la cultura popular: Caribina, Mama Negra, Ángel de la Estrella, Capitán, Rey Moro, Abandonado, Virgen de pueblo, Coyote, Carrancasino, Ninja, Harbó, Presidente, Prioste, Policía, Sacralista, Urocyepa...

El reciclaje al que se sometien se alimenta de la insatisfacción, la fantasía y el deseo, como características de una subjetividad que aparece por intersecciones. "El año pasado eran los otros, hoy los otros a ellos, solo yo sigo siendo el mismo", dice el capitanero Juan al comienzo del film. En este juego de apariencias y de sombras, la posibilidad de ser otro toma como punto de partida el travestismo. Si quieres ser el otro, primero vístete como él, vístete como ella. Nos mismo eres.









Blak Bamboza I don Dance







PASARÁN AL OTRO LADO... PERO NO LO SABEN

VISA NEGADA POR
FISFITILLA



VISA AL CRATER

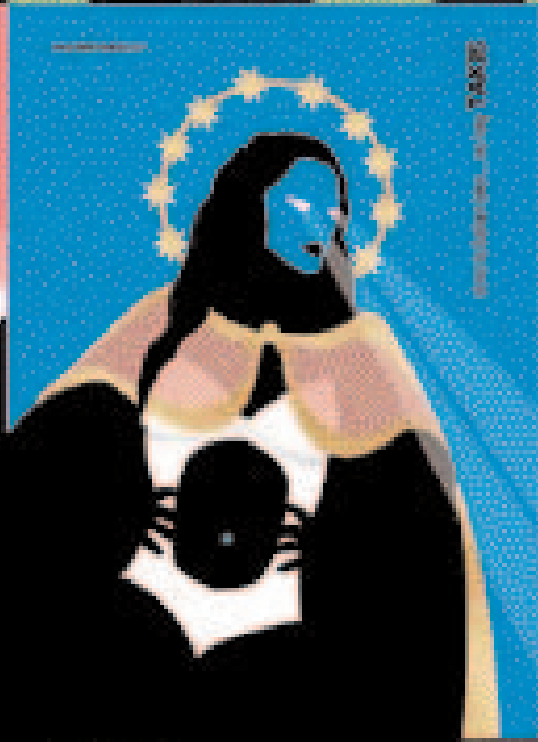
GUAGUA PICHINCHA

...VISA...

USA - ME



HOSTIA!



www.blak-mama.com

(Diseño y diagramación: Gerardo Vargas - Restricciones: Francisco Gallarraga y Gustavo Moreno - Fotografía: Ricardo Castro, Patricio Andrade y Jaime Morcayo - Diseño de portadas y afiches: Sebastián Malo - Efectos especiales: Juan Zabala - Diseño de vestuario: Pepe Rosales y Enrique Vilcoam)

BLa Otra Films, 2009